

HUBUNGAN PENGALAMAN PENGGUNA KULIAH DARING TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH LOGIKA MATEMATIKA

Febriyanto Buheli¹, Manda Rohandi², Salahudin Olii³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

*Penulis korespondensi, email: ryanbuheli@gmail.com

Abstract

Measurement of user experience can show the advantages and disadvantages of an application. The online lecture application is one of the learning media used to help online learning at the State University of Gorontalo, this application is expected to improve student learning outcomes, especially in mathematical logic courses. This study aims to determine the relationship between the experience of online lecture users in terms of attractiveness, efficiency, clarity, accuracy, stimulation, and novelty to learning outcomes. This research is a quantitative research with survey method. To measure user experience, a user experience questionnaire was used and to see the relationship between online lecture user experience and learning outcomes, the product moment correlation test was used. The results of this study indicate that there is no relationship between attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, novelty on student learning outcomes in mathematical logic courses.

Keywords: E-learning; Hasil Belajar; User Experience Questionnaire

Abstrak

Pengukuran pengalaman pengguna dapat menunjukkan kelebihan dan kekurangan suatu aplikasi. Aplikasi kuliah daring merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pembelajaran secara daring di Universitas Negeri Gorontalo, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa khususnya dalam matakuliah logika matematika. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survey. Untuk mengukur pengalaman pengguna digunakan alat *user experience questionnaire* dan untuk melihat hubungan pengalaman pengguna kuliah daring terhadap hasil belajar digunakan uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah logika matematika.

Kata kunci: E-learning; Hasil Belajar; User Experience Questionnaire

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memiliki dampak besar pada banyak sektor tak terkecuali sektor pendidikan, terutama ditingkat perguruan tinggi. Pada saat yang bersamaan pendidik dituntut untuk mampu memadukan model pembelajaran tradisional dengan kemajuan teknologi informasi agar dapat mengimbangi gaya belajar peserta didik yang beragam. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara manual melalui tatap muka sudah dapat dilakukan secara daring, saat ini hampir semua perguruan tinggi telah memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran, salah satunya Universitas Negeri Gorontalo (UNG).

Pembelajaran online seperti kuliah daring tentu sangat membantu mahasiswa dan dosen pengajar pada situasi pandemi saat ini yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara online. Beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya yaitu dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran, proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi didalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar (Rohmah, 2016).

Menurut choiroh (2020) tujuan penerapan *e-learning* diharapkan agar pembelajaran lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun data yang didapatkan tidak sesuai dengan tujuan penerapan *e-learning*, ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai UTS/UAS mahasiswa dibawah 60 pada mata kuliah logika matematika (Rohandi, Hasil Wawancara, Agustus 2021). Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa saat menggunakan kuliah daring yang mengatakan bahwa mahasiswa kurang mengerti cara menggunakan kuliah daring, sulitnya jaringan internet untuk mengakses kuliah daring dan kurangnya minat untuk mengakses kuliah daring.

Hartati (2011) menyatakan : dalam proses belajar dan pembelajaran tidak akan terlepas dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Dari pengalaman yang ia dapatkan akan mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran atau pengetahuan yang akan ia pelajari, Pengalaman belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar, karena pengalaman yang telah dimiliki akan digunakan untuk menghubungkan pelajaran yang telah diketahui dengan pengetahuan yang akan dipelajari, Dengan demikian pengalaman dalam belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

Salah satu alat yang dapat mengukur pengalaman pengguna menggunakan *e-learning* yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). alat ini menggunakan kuisioner untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna sistem. Menurut Schreep, dkk (2017) UEQ adalah suatu metode atau alat yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna dari sebuah sistem, dengan menganalisa 6 aspek yaitu dari sisi daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah logika informatika dan telah menggunakan *e-learning* kuliah daring dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survey alasannya karena penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan informasi tentang pendapat pengguna melalui pertanyaan-pertanyaan. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah logika matematika dan telah menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur pengalaman pengguna menggunakan kuesioner UEQ dan untuk melihat hubungan pengalaman pengguna kuliah daring terhadap hasil belajar akan menggunakan uji korelasi *product moment*.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Melakukan tinjauan pustaka untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian.
2. Melakukan perumusan hipotesis penelitian.
3. Menentukan populasi dan sampel yang digunakan.
4. Menyebarkan kuisisioner UEQ online kepada responden dengan menggunakan google form.
5. Menganalisis data kuisisioner UEQ dengan analisis data tools UEQ.
6. Menarik kesimpulan dari hasil pengukuran pengalaman pengguna kuliah daring.
7. Menganalisis hubungan pengalaman pengguna kuliah daring yang dilihat dari aspek daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan dengan hasil belajar mahasiswa menggunakan korelasi *product moment* lalu menarik kesimpulannya.

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data UEQ adalah data analisis tools yang berupa excel yang dapat didownload di ueq-online.org, yang terdiri uji reabilitas, hasil rata-rata skala UEQ dan benchmark UEQ, Sebelum uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu pengujian normalitas dan uji linearitas terlebih dahulu sebelum uji hipotesis, setelah itu untuk melihat hubungan antara daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, kebaruan dengan hasil belajar menggunakan korelasi *product moment*. Analisis ini dilakukan dengan berbantuan SPSS.

Uji Normalitas

Menurut Trihendradri, (2011) “Prosedur One Sample Kolmogorov Smirnov digunakan untuk menguji null hipotesis suatu sampel atas suatu distribusi tertentu.

$$\alpha_2 = \sum p - \emptyset \quad (1)$$

Keterangan :

α_2 = Nilai terbesar

$\sum p$ = Densitas kumulatif

\emptyset = luas bidang antara $z \leq z_i$

Uji ini digunakan jika jumlah sampel yang digunakan > 50 . Ketentuan pengujian yang digunakan adalah data dikatakan normal jika nilai sig $> 0,05$ sedangkan data dikatakan tidak normal jika diperoleh nilai sig $< 0,05$.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel independent dan variabel dependen. Uji linearitas merupakan salah satu uji pra syarat yang harus terpenuhi dalam uji korelasi. Penelitian ini menggunakan program komputer SPSS dengan menggunakan Uji *test for linearity*. Dengan cara klik *analyze – compare means – means – aspek ueq ke independent list* dan hasil belajar ke *dependent list* – klik *option* – pilih *test for linearity* – klik *continue* – *OK*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas sebagai berikut:

1. Jika nilai deviation from linearity sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel.
2. Jika nilai deviation from linearity sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel.

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji linearitas terpenuhi, maka dilanjutkan dengan uji korelasi product moment. Uji korelasi product moment bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi. Berikut rumus korelasi product moment :

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (2)$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefesien korelasi product moment

N = Jumlah Responden

X = Skor variabel X

Y = Skor variabel Y

Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi product moment :

- a) Membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel
 1. Jika nilai r hitung > r tabel, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada hubungan antara variabel yang dihubungkan.
 2. Jika nilai r hitung < r tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada hubungan antara variabel yang dihubungkan.
- b) Membandingkan nilai signifikan (sig) dengan nilai alpha 0,05.
 1. Jika nilai signifikan (sig) < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada hubungan antara variabel yang di hubungkan.
 2. Jika nilai signifikan (sig) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak adahubungan antara variabel yang di hubungkan.

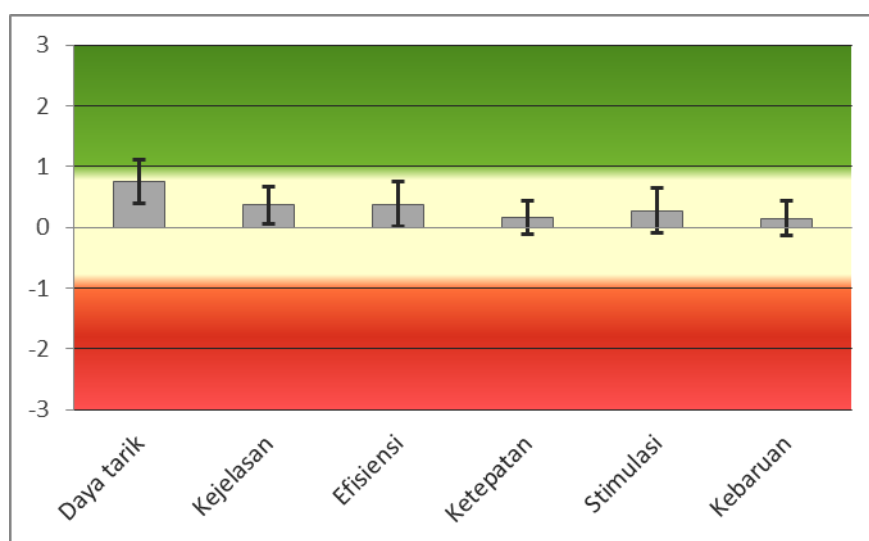
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian menyajikan analisis data hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan hasil penelitian tersebut. Penelitian ini meliputi pengalaman pengguna kuliah daring dan hubungan antara daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, kebaruan dengan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah logika matematika.

Hasil

Hasil Pengukuran Pengalaman Pengguna Menggunakan UEQ

Tahapan yang dilakukan setelah mendapatkan hasil kuesioner dari responden adalah mengolah data, data kuesioner yang didapatkan akan diolah dengan menggunakan analisis tools UEQ. Kuesioner UEQ disebarikan kepada 49 responden. Dari 49 responden hanya digunakan 37 data responden karena tingkat inkonsistensi yang cukup tinggi. Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan melalui penyebaran kuesioner UEQ kepada responden yang menggunakan kuliah daring, Kuesioner UEQ Memiliki 26 pertanyaan yang mewakili enam aspek yang dapat dilihat pada gambar 1.



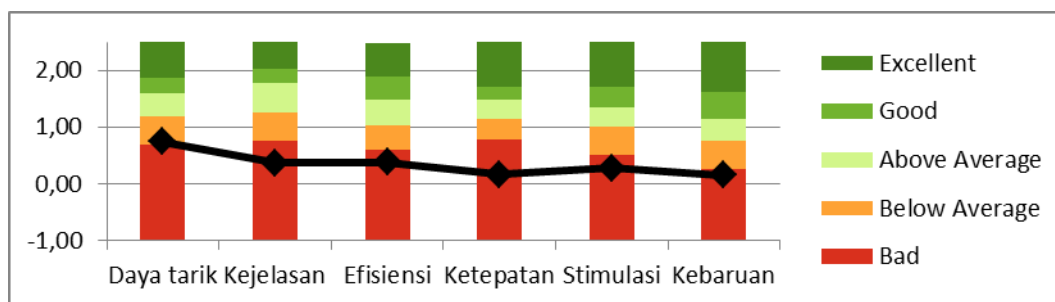
Gambar 1 Grafik Pengalaman Pengguna Kuliah Daring

Hasil pengujian pada gambar 1 menunjukkan bahwa ke enam skala tersebut bernilai positif. Karena jika hasil pengujian berada di atas skala 0, maka hasil pengujian dikatakan memiliki aspek kualitas yang positif. Sementara jika nilai kurang dari 0, maka merepresentasikan hasil yang negatif. Kemudian dari data rata-rata setiap skala selanjutnya data diolah dan menghasilkan diagram *benchmark* pada tabel 1.

Tabel 1 *Benchmark* UEQ Kuliah Daring

| Scale | Mean | Comparisson to Benchmark |
|------------|------|--------------------------|
| Daya Tarik | 0.74 | Below average |
| Kejelasan | 0.36 | Bad |
| Efisiensi | 0.38 | Bad |
| Ketepatan | 0.16 | Bad |
| Stimulasi | 0.28 | Bad |
| Kebaruan | 0.15 | Bad |

Tabel *benchmark* tersebut kemudian dibuatkan diagram untuk mempermudah pengamatan penilaian masing-masing skala. Diagram *benchmark* untuk kuliah daring dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Grafik *Benchmark* Hasil Pengukuran UEQ Kuliah Daring

Pada gambar 2 Grafik *Benchmark* Hasil Pengukuran UEQ Kuliah Daring diatas hasil rata-rata pengukuran *benchmark* menunjukkan bahwa daya tarik berada pada skala *below average* atau (dibawah rata-rata), sedangkan hasil rata-rata pengukuran *benchmark* untuk kejelasan, efisiensi, ketepatan, simulasi dan kebaruan berada pada skala *bad* atau (buruk).

Analisis Hubungan Pengalaman Pengguna kuliah daring Terhadap Hasil Belajar Sebelum uji hipotes terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu pengujian normalitas dan uji linearitas terlebih dahulu, setelah itu untuk melihat hubungan antara daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, simulasi, kebaruan dengan hasil belajar menggunakan korelasi product moment.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan software SPSS 21. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas:

1. Jika signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal
 2. Jika signifikansi (sig) lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
- Dari hasil perhitungan menggunakan software SPSS 21 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Ringkasan Uji Normalitas

| Variabel | Asymp. Sig. (2-tailed) | Berdistribusi |
|------------|------------------------|---------------|
| Daya Tarik | 0,754 | Normal |
| Kejelasan | 0,777 | Normal |
| Efisiensi | 0,815 | Normal |
| Ketepatan | 0,791 | Normal |
| Stimulasi | 0,383 | Normal |
| Kebaruan | 0,345 | Normal |

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel independent dan variabel dependen. Penelitian ini menggunakan

program komputer SPSS 21. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas sebagai berikut:

1. Jika nilai deviation from linearity sig. $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dan variabel dependent.
2. Jika nilai deviation from linearity sig. $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dan variabel dependent.

Dari hasil perhitungan uji linearitas menggunakan software SPSS 21 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Ringkasan Uji Linearitas

| Variabel | <i>Deviation from Linearity Sig.</i> | Berdistribusi |
|------------|--------------------------------------|---------------|
| Daya Tarik | 0,353 | Linear |
| Kejelasan | 0,826 | Linear |
| Efisiensi | 0,801 | Linear |
| Ketepatan | 0,400 | Linear |
| Stimulasi | 0,780 | Linear |
| Kebaruan | 0,698 | Linear |

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yaitu di uji menggunakan uji korelasi *product moment* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, simulasi, kebaruan dengan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah logika matematika.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi *product moment* :

- a. Membandingkan nilai r hitung (*pearson correlation*) dengan nilai r tabel, jumlah responden sebesar 37 mahasiswa dengan taraf signifikansi 5% maka nilai r tabel sebesar 0,325.
 1. Jika nilai r hitung $> r$ tabel, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada hubungan antara variabel yang dihubungkan.
 2. Jika nilai r hitung $< r$ tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada hubungan antara variabel yang dihubungkan.
- b. Membandingkan nilai signifikan (sig) dengan nilai alpha 0,05.
 1. Jika nilai signifikan (sig) $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada hubungan antara variabel yang di hubungkan.
 2. Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada hubungan antara variabel yang di hubungkan.

Dari hasil perhitungan menggunakan *software* SPSS 21 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Ringkasan Uji Korelasi Product Moment

| Variabel | Signifikansi (Sig) | Kesimpulan | r hitung (<i>person correlation</i>) | Kesimpulan |
|------------|--------------------|-------------------------|--|-------------------------|
| Daya Tarik | 0,383 | Tidak terdapat hubungan | 0,148 | Tidak terdapat hubungan |
| Kejelasan | 0,591 | Tidak terdapat hubungan | 0,091 | Tidak terdapat hubungan |
| Efisiensi | 0,390 | Tidak terdapat hubungan | 0,145 | Tidak terdapat hubungan |
| Ketepatan | 0,511 | Tidak terdapat hubungan | 0,112 | Tidak terdapat hubungan |
| Stimulasi | 0,836 | Tidak terdapat hubungan | 0,035 | Tidak terdapat hubungan |
| Kebaruan | 0,829 | Tidak terdapat hubungan | -0,037 | Tidak terdapat hubungan |

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pengalaman pengguna kuliah daring dilihat dari daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan terhadap hasil belajar mata kuliah logika matematika.

Sebelum melakukan analisis, pertama peneliti meminta data hasil belajar yakni nilai mata kuliah logika matematika pada dosen yang bersangkutan. Setelah mendapatkan nilai hasil belajar peneliti memberikan kuisisioner ueq secara online dengan berbantuan google form. Kuisisioner tersebut diberikan dengan cara membagikan link google form kepada kating setiap kelas kemudian kating tersebut akan membagikan kepada teman-temannya. Setelah data kuisisioner ueq terkumpul selanjutnya peneliti mengolah hasil kuisisioner pengalaman pengguna tersebut menggunakan UEQ tools. Setelah didapatkan hasilnya, selanjutnya menganalisa hubungan antara pengalaman pengguna dengan hasil belajar menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan berbantuan SPSS.

Pada pengolahan data *user experience questionnaire*, didapatkan hasil pengukuran *benchmark* menunjukkan bahwa aspek daya tarik berada pada skala *below average* (dibawah rata-rata), Sedangkan hasil pengukuran *benchmark* untuk aspek kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan berada pada skala *bad* (buruk). Adapun hubungan antara hasil pengalaman pengguna yang dilihat dari aspek daya daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Nilai Total Aspek UEQ Dan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

| No. | Daya Tarik | Kejelasan | Efisiensi | Ketepatan | Stimulasi | Kebaruan | Hasil Belajar |
|-----|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|---------------|
| 1 | 4 | 4 | 0 | 1 | 4 | -1 | 50 |
| 2 | 15 | 6 | 9 | 7 | 7 | 7 | 55 |
| 3 | -8 | -8 | -3 | -4 | -8 | 0 | 55 |
| 4 | 10 | 4 | 8 | 2 | 5 | 4 | 57 |
| 5 | 3 | -2 | 2 | 0 | 1 | -3 | 55 |
| 6 | 13 | 6 | 11 | 6 | 10 | 0 | 55 |
| 7 | -6 | -4 | -9 | -8 | -5 | -6 | 62 |
| 8 | 14 | 9 | 5 | 7 | 9 | 4 | 55 |
| 9 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 62 |
| 10 | -1 | -2 | -1 | -2 | -2 | -2 | 40 |
| 11 | -5 | 1 | -3 | -4 | 1 | -4 | 55 |
| 12 | 12 | 0 | 1 | 1 | 3 | 4 | 55 |
| 13 | 9 | 5 | 3 | 5 | 4 | 6 | 60 |
| 14 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 55 |
| 15 | -2 | -2 | -2 | -4 | -1 | -3 | 60 |
| 16 | 8 | 4 | 0 | 1 | 3 | 2 | 57 |
| 17 | 12 | 9 | 10 | 5 | 6 | 5 | 62 |
| 18 | 12 | 4 | 6 | 1 | 7 | 1 | 55 |
| 19 | 13 | 8 | 7 | 7 | 9 | 5 | 60 |
| 20 | 9 | 1 | 3 | -2 | -2 | 5 | 62 |
| 21 | 11 | 6 | 7 | 5 | 7 | 5 | 57 |
| 22 | 4 | 2 | -1 | 1 | -2 | -1 | 55 |
| 23 | -4 | 2 | 0 | 0 | -6 | -4 | 67 |
| 24 | -3 | 1 | -3 | -2 | 1 | 2 | 50 |
| 25 | 2 | 3 | 1 | -3 | -1 | 1 | 52 |
| 26 | 9 | 0 | 3 | 0 | 0 | -1 | 70 |
| 27 | 2 | -1 | 0 | 0 | 0 | -1 | 55 |
| 28 | -5 | -3 | -2 | 1 | -3 | -3 | 57 |
| 29 | -7 | 0 | -2 | -2 | -7 | -3 | 52 |
| 30 | 4 | -3 | -1 | 1 | -1 | 0 | 62 |

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 31 | 11 | 6 | 6 | 3 | 4 | 5 | 55 |
| 32 | 7 | 0 | -1 | 0 | 0 | 0 | 57 |
| 33 | 2 | 2 | 0 | -2 | -1 | -1 | 55 |
| 34 | 7 | -3 | -4 | -4 | -3 | -4 | 55 |
| 35 | 1 | 0 | -3 | 1 | -1 | -3 | 62 |
| 36 | 10 | -4 | 9 | 5 | 7 | 8 | 57 |
| 37 | 3 | 2 | 0 | 1 | -4 | -2 | 60 |

Hubungan antara daya tarik terhadap hasil belajar logika matematika

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tidak terdapat hubungan antara daya tarik dan hasil belajar logika matematika. Dari hasil analisis korelasi *product moment* menggunakan SPSS 21 diperoleh nilai sig.(2.tailed) sebesar $0,383 > 0,05$. selanjutnya jika dilihat dari hasil r hitung $0,148 < r$ tabel $0,325$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara daya tarik terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa responden yang memberikan nilai negatif pada UEQ untuk aspek daya tarik namun memiliki nilai hasil belajar yang sama dengan responden yang memnberikan nilai positif pada UEQ, seperti pada tabel 5 pada nomor 2 dan 3.

Hubungan antara kejelasan terhadap hasil belajar logika matematika

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tidak terdapat hubungan antara kejelasan dan hasil belajar logika matematika. Dari hasil analisis korelasi *product moment* menggunakan SPSS 21 diperoleh nilai sig.(2.tailed) sebesar $0,591 > 0,05$, selanjutnya jika dilihat dari hasil r hitung $0,091 < r$ tabel $0,325$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara kejelasan terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa responden yang memberikan nilai negatif pada UEQ untuk aspek kejelasan namun memiliki nilai hasil belajar yang sama dengan responden yang memnberikan nilai positif pada UEQ, seperti pada tabel 5 pada nomor 3 dan 8.

Hubungan antara efisiensi terhadap hasil belajar logika matematika

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tidak terdapat hubungan antara efesiensidan hasil belajar logika matematika. Dari hasil analisis korelasi *product moment* menggunakan SPSS 21 diperoleh nilai sig.(2.tailed) sebesar $0,390 > 0,05$, selanjutnya jika dilihat dari hasil r hitung $0,145 < r$ tabel $0,325$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara efisiensi terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa responden yang memberikan nilai negatif pada UEQ untuk aspek efisiensi namun memiliki nilai hasil belajar yang sama dengan responden yang memnberikan nilai positif pada UEQ, seperti pada tabel 5 pada nomor 7 dan 17.

Hubungan antara ketepatan terhadap hasil belajar logika matematika

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tidak terdapat hubungan antara ketepatan dan hasil belajar logika matematika. Dari hasil analisis korelasi *product moment* menggunakan SPSS 21 diperoleh nilai sig.(2.tailed) sebesar $0,511 > 0,05$, selanjutnya jika dilihat dari hasil r hitung $0,112 < r$ tabel $0,325$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara ketepatan terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa responden yang memberikan nilai negatif pada UEQ untuk aspek ketepatan namun memiliki nilai hasil belajar yang sama dengan responden yang memnberikan nilai positif pada UEQ, seperti pada tabel 5 pada nomor 7 dan 19.

Hubungan antara stimulasi terhadap hasil belajar logika matematika

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tidak terdapat hubungan antara stimulasi dan hasil belajar logika matematika. Dari hasil analisis korelasi *product moment* menggunakan SPSS 21 diperoleh nilai sig.(2.tailed) sebesar $0,836 > 0,05$, selanjutnya jika dilihat dari hasil r hitung $0,035 < r$ tabel $0,325$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara stimulasi terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa responden yang memberikan nilai negatif pada UEQ untuk aspek stimulasi namun memiliki nilai hasil belajar yang sama dengan responden yang memberikan nilai positif pada UEQ, seperti pada tabel 5 pada nomor 3 dan 6.

Hubungan antara kebaruan terhadap hasil belajar logika matematika

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tidak terdapat hubungan antara kebaruan dan hasil belajar logika matematika. Dari hasil analisis korelasi *product moment* menggunakan SPSS 21 diperoleh nilai sig.(2.tailed) sebesar $0,829 > 0,05$, selanjutnya jika dilihat dari hasil r hitung $-0,037 < r$ tabel $0,325$ yang artinya tidak terdapat hubungan antara kebaruan terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa responden yang memberikan nilai negatif pada UEQ untuk aspek kebaruan namun memiliki nilai hasil belajar yang sama dengan responden yang memberikan nilai positif pada UEQ, seperti pada tabel 5 pada nomor 7 dan 20.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, Dari ke 6 aspek UEQ kuliah daring dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan antara daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah logika matematika. Rendahnya hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah logika matematika tidak dilihat dari faktor media pembelajaran saja, tetapi juga dilihat dari faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar seperti faktor dari dalam diri mahasiswa (intern) yang terdiri dari faktor jasmani, psikologi dan faktor kelelahan, kemudian dari luar (ekstern) seperti keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto, 2010). Selain itu ke 6 aspek UEQ hanya mengukur kualitas produk bukan mengukur pemahaman mahasiswa pada materi pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil belajar mahasiswa teknik informatika dalam matakuliah logika matematika didapatkan bahwa rata-rata nilai mahasiswa dibawah 60, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, oleh karena itu dicari hubungan antara pengalaman pengguna yang dilihat dari aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan terhadap hasil belajar, dari hasil penelitian didapatkan bahwa bahwa :

Hasil pengukuran UEQ didapatkan *benchmark* kuliah daring untuk aspek daya tarik beradapada kuliah *below average* (dibawah rata-rata) sedangkan untuk aspek kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan berada pada skala *bad* (buruk). Adapun untuk hasil pengukuran hubungan pengalaman pengguna yang dilihat dari ke enam aspek UEQ didapatkan hasil bahwa tidak terdapat hubungan antara daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah logika matematika. Sebab pada aspek UEQ hanya mengukur kualitas produk bukan pemahaman mahasiswa pada materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Choirah, N. (2020) Efektifitas pembelajaran berbasis daring/E-learning dalam pandangan *Inverted: Journal of Information Technology Education, Vol XX, No XX, September 2021*
e-ISSN: XXXX-XXXX, p-ISSN: XXXX-XXXX

siswa.

- Hartati, S. (2011) Pengaruh Pengalaman Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kecamatan Tambusai Utara.
- Rohmah, L. (2011). Konsep *E-Learning* Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam. Vol.3, No.2.
- Schrepp, M., Hinderks, A., dan Thomaschewski, J. (2017). *Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)*. Vol. 4, No. 4
- Schreep, M. (2019) *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Slameto (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trihendrata, C. 2011. Step by step SPSS 20 analisis data statistik. Yogyakarta: ANDL