**EVALUASI *USABILITY* APLIKASI EDMODO DENGAN SUS DAN *THEMATIC ANALYSIS***

*Naskah Diterima : .....................2016; Diterima Publikasi 2016*

# Abstract

**The Covid pandemic that occurred in 2020 prompted the Indonesian government to issue policies related to distance education (PJJ), to avoid the spread of disease. This sudden appeal caused tertiary institutions and students who were not ready to be ready and accustomed to the situation. To do PJJ at X University, which is located in Jambi province, use Edmodo as an application to do PJJ. The use of edmodo as a PJJ media has been going on for almost 2 semesters, but the effectiveness of teaching via edmodo has not been studied for its success, so an analysis is needed related to the application of edmodo as a PJJ application. The author uses a system usability scale to analyze the educational usability level of this application. From the calculation results, the average value of SUS is 71,2.**

***Keywords* : Distance learning; Edmodo; System usability**

**Abstrak**

**Pandemi covid yang terjadi pada tahun 2020 membuat pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan terkait pendidikan jarak jauh(PJJ), guna menghindari penyebaran penyakit. Himbauan yang mendadak ini menyebabkan institusi perguruan tinggi dan mahasiswa yang belum siap harus siap dan membiasakan diri dengan keadaan. Untuk melakukan PJJ pada Universitas X yang terletak di provinsi Jambi, menggunakan Edmodo sebagai aplikasi guna melakukan PJJ. Penggunaan edmodo sebagai media PJJ telah berlangsung hampir 2 semester, namun efektifitas pengajaran via edmodo ini belumlah diteliti keberhasilannya, sehingga diperlukan analisa terkait penerapan edmodo sebagai aplikasi PJJ. Penulis menggunakan *system usabillity scale* untuk menganalisa tingkat *educational usability* dari aplikasi ini. Dari hasil perhitungan nilai rata-rata SUS menunjukan sebesar 71,2. Hasil tersebut menandakan bahwa aplikasi Edmodo ini masih cukup baik untuk digunakan.**

***Keywords* : Pendidikan jarak jauh; Edmodo; System Usability**

1. **Pendahuluan**

Penggunaan Pandemi COVID-19 yang dirasakan di seluruh dunia sejak akhir 2019 hingga saat ini telah berdampak pada lebih dari 463 juta peserta didik mengalami kesulitan mengakses pembelajaran jarak jauh setelah kegiatan di sekolah dihentikan akibat COVID-19 (UNICEF, 2019). Dampaknya tingkat pemanfaatan platform pendidikan meningkat secara signifikan(MOAWAD, 2020). Namun, peralihan mode pembelajaran ke arah pembelajaran jarak jauh juga memunculkan kekhawatiran terkait pengukuran kualitas Pendidikan(Sahu, 2020). Untuk itu mengukur kualitas Pendidikan salah satu aspeknya proses

pembelajaran dimana hal tersebut erat kaitannya dengan pengukuran terhadap platform pembelajaran yang diadopsi. Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa adopsi dan penerapan platform pendidikan dapat berhasil, jika platform tersebut sebaiknya memiliki tingkat kegunaan yang tinggi.

Di Indonesia Pada tanggal 9 Maret 2020, Kementerian Pendidikan Republik Indonesia mengeluarkan “Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 di unit Pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020)”. Pada 16 Maret 2020, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan mengimplementasikan pembelajaran online sistem dan

\*) Penulis korespondensi: puji.rahayu@perbanas.id, puji.rahayu41@ui.ac.id

belajar dari rumah untuk mencegah penyebaran Covid-19 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Hal ini memaksa sebagian besar perguruan tinggi di Indonesia melaksanakan proses belajar mengajar melalui daring dengan dukungan platform pendidikan (Google Classroom, Moodle, Edmodo) ataupun media sosial (Facebook, Instagram, Youtube, Telegram, WhatsApp, LINE). Akan tetapi penggunaan media sosial tetap masih banyak digunakan meskipun memiliki keterbatasan dalam proses monitoring dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini mengadopsi Edmodo menjadi platform pembelajaran jarak jauh yang memiliki kemiripan bentuk dengan sosial media. Di samping itu, Edmodo juga merupakan salah satu platform yang didukung oleh pemerintah Indonesia dalam sebuah program subsidi atau bantuan kuota pembelajaran.

Dalam penelitian terdahulu ada beberapa kajian terhadap pengukuran kegunaan Edmodo di perguruan tinggi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nakamura dkk (Nakamura, Marques, Rivero, De Oliveira, & Conte, 2019) yang melibatkan 34 mahasiswa Federal University of Amazonas (UFAM), Brasil. Dimana hasilnya menunjukkan mahasiswa menganggap aspek kegunaannya positif. Namun, sekitar 41% responden di kedua kelompok menemui kesulitan teknis dalam melakukan evaluasi, hal ini menjadi pertimbangan untuk memperbaiki atau mengembangan teknik evaluasi. Penelitian lain yang dilakukan di Departemen IT, Fakultas Sains Tishk International University, Iraq (Sultan, Al-Othman, & Warttan, 2020) yang bertujuan untuk mengetahui faktor usability yang mempengaruhi pembelajaran dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Edmodo sangat bagus dan mampu untuk memperkirakan kegunaan dan tidak sulit digunakan. Kajian lain terkait uji usability penggunaan edmodo di Amasya University, Turki dengan menerapkan mixed method, penelitian kuantitatif mengukur aspek kegunaan dengan Skala Kegunaan Sistem (SUS) oleh 12 fakultas (Emiroğlu, 2019). Didapati bahwa aplikasi edmodo memperoleh skor aspek kegunaan diatas skor rata-rata.

Motivasi penelitian ini berdasarkan penelitian terdahulu, yaitu minimnya Kajian usability terhadap platform Edmodo di tingkat perguruan tinggi. Sebagian besar penelitian kegunaan aplikasi Edmodo dilakukan di sekolah. Kesenjangan penelitian ini coba diatasi dengan melakukan studi tentang pengukuran aspek kegunaan Edmodo dengan studi kasus di fakultas ilmu komputer, universitas dinamika bangsa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SUS yang diperkenalkan oleh Sauro, dkk (Sauro & Lewis, 2012). Hasil yang diharapkan adalah berupa ukuran kegunaan platform Edmodo bedasarkan konsep skore analisis penerimaan SUS yang dikembangkan oleh Bangor, dkk(Bangor, Staff, Kortum, Miller, & Staff, 2009). Hasil analisis SUS akan divalidasi dengan pendekatan kualitatif menggunakan Tematik Analisis.

# Landasan Teori

Dalam kajian tren dan peluang transformasi digital, ada dua topik penting yang menjadi dasar yaitu teknologi digital sebagai entitas atau artifak dan transformasi digital. Berikut penjelasannya

* 1. *e-Learning, Aspek Kegunaan dan Platform Pembelajaran*

Aspek Kegunaan mengacu pada kemampuan menggunakan sistem dengan cara yang mudah (Davids, Chikte, & Halperin, 2014). Heim (2008) dalam penelitiannya mendefinisikan, atribut usability sebagai: learnability adalah seberapa cepat pengguna dapat belajar menyelesaikan suatu tugas, efisiensi menuntut seberapa cepat pengguna berpengalaman akan menyelesaikan suatu tugas tugas, ingatan mengacu pada apakah mudah diingat bagi pengguna untuk menggunakan sistem masing-masing saat pengguna mengakses sistem. Usability juga dapat diartikan, sebagai seberapa banyak pengguna menikmati menggunakan sistem menurut Alharbi dan Chiong (2014). Batanero dkk. memberikan pedoman untuk faktor kegunaan di HCI agar dapat mudah dipahami, dioperasikan, dapat dimengerti dan menjadi elemen kunci dalam usability. Khususnya, definisi masing-masing faktor usability (Alharbi & Chiong, 2014; Batanero, Karhu, Holvikivi, Otón, & Amado-salvatierra, 2014; Heim, 2008)

Dari hasil kajian diatas menunjukkan faktor kegunaan sebagai hal yang tinggi penting untuk proses desain lingkungan e-learning. Banyak kajian tentang e-learning mengungkapkan bahwa sangat sedikit perhatian yang diberikan kepada Konten interaktif dan kegunaan. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk menyelidiki aspek kegunaan dalam pengaturan konten elearning. Jadi, itu vital untuk menyajikan konten e-learning dan aspek kegunaannya untuk meningkatkan interaksi elearning dan kepuasan pengguna.

Saat ini bentuk konten e-learning interaktif yang banyak diadopsi dalam pendidikan tinggi adalah Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) dan Pembelajaran Sosial Jaringan (SLN). Sejumlah platform LMS dan SLN terkini banyak muncul, masing-masing menawarkan fungsi dan peluang yang berbeda kepada penggunanya. Contohnya antara lain adalah Blackboard (BB), Desire2Learn (D2L), dan Moodie. Pasar global LMS dan SLN diperkirakan akan tumbuh pesat.

* 1. *Pengukuran Kegunaan*

Kegunaan yang dirasakan adalah aspek penting dari kerangka kegunaan yang diinisiasi oleh Broke, Lewis dan Sauro (Brooke, 2013; J. R. Lewis & Sauro, 2014; Sauro & Lewis, 2012). Pada akhir 1980-an, pengukuran aspek dengan instrument kuesioner mulai digunakan sebagai alat dalam penelitian Penelitian Sebagian besar dilakukan oleh peneliti dalam disiplin ilmu psikologi (Brooke, 2013; Sauro & Lewis, 2012).

System Usability Scale (SUS) menurut Brooke muncul dari periode tersebut dan menjadi instrument dalam mengukur standar kegunaan yang paling banyak diterapkan. SUS telah mencapai tingkat popularitas yang tinggi, sekitar 43% dibandingkan alat ukur lain seperti CSUQ, PSSUQ dan UMUX memperoleh 15% (Brooke, 1996, 2013). Menurut Lewis (2017), dari hasil kajian berdasarkan jumlah sitasi menunjukkan 5015 kutipan untuk makalah yang memperkenalkan SUS jauh lebih banyak dibandingkan alat ukur lain. Pengukuran frekuensi penggunaan SUS menunjukan alat ukur tersebut lebih popular digunakan

berkali-kali dalam penelitian akademis (Brooke, 2013; J. J.

R. Lewis, 2017).

* 1. *SUS*

SUS sekarang telah digunakan secara luas sebagai intrumen untuk mengukur kegunaan sistem, dalam bentuk survei penelitian. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa SUS memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, dengan koefisien alpha yang normal diatas 0,90, dan validitas yang sangat baik serta peka terhadap berbagai variabel independen baik di laboratorium maupun survei (J. R. Lewis & Sauro, 2014; Sauro & Lewis, 2012)

Modifikasi instrumen SUS dimungkinkan menurut Bangor dan Lewis. SUS terdiri dari 10 instrumen. Instrumen kuesioner SUS tersebut memiliki pernyataan positif dan negatif Skala respons dalam semua kasus berkisar dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), seperti dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tabel SUS

Pada tahun 1996, Kajian Brooke tentang validitas produk SUS, menyarankan harus diterapkan sebagai ukuran multi dimensi dari aspek kegunaan. Namun, ia tidak dapat melakukan analisis untuk mendukung rekomendasi tersebut karena ketersediaan data yang kurang memadai. Setelah studi sampel yang lebih besar dilakukan dengan SUS, beberapa temuan tampaknya menunjukkan struktur instrument terbagi dua dengan kategori yaitu kategori 'Dapat Digunakan', seperti pada item 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, dan 9, dan kategori 'Dapat Dipelajari' dalam kasus item 4 dan 10 (Brooke, 1996; Sauro & Lewis, 2009)

Bangor dkk. (Bangor et al., 2009) membuat penelitian terkait skala penilaian dengan mengembangkan skala penilaian absolut dengan A:> 89; B: 80-89; C: 70- 79; D:

60- 69; dan F: <60. Pada tahun 2016, Sauro dan Lewis mengembangkan skala penilaian (CGS). Skala penilaian dipilih dalam artikel ini karena merupakan metode berbasis empiris untuk menafsirkan hasil survei SUS, yang dilakukan di dalam industri, dan untuk memahami skor rata-rata mereka.

* 1. *EDMODO*

Edmodo SLN adalah platform pembelajaran yang digunakan di sekolah dan universitas untuk memfasilitasi kerjasama antar siswa, rekan kerja, dan instruktur. Selain itu, mudah digunakan dan memiliki tingkat penerimaan yang tinggi oleh instruktur. Karena itu, ini adalah alat yang efektif untuk membuat ruang kelas virtual tanpa dukungan teknis (Kongchan, 2008)

Pertama kali diperkenalkan di AS pada tahun 2008 sebagai jejaring sosial untuk guru / pelajar dalam berbagai konteks pendidikan, Edmodo telah berubah menjadi salah satu platform pembelajaran paling terkenal dengan lebih dari 100 juta pengguna terdaftar di kurang lebih 190 negara di dunia. Edmodo Juga disebut sebagai layanan mikro- blogging (Al-kathiri, 2015), situs web atau forum jejaring sosial (Al-naibi, Al-Jabri, & Al-Kabani, 2018), sistem manajemen pembelajaran berbasis internet (Charoenwet & Christensen, 2016), media sosial asinkron berbasis text (Lam, Hew, & Chiu, 2017), dan platform pembelajaran interaktif berbasis cloud atau Facebook for pendidikan tinggi (Balasubramanian, Jaykumar, & Nitin, 2014).

Berbeda dengan situs jejaring sosial umum (SNS) seperti Facebook, Edmodo berorientasi pada Pendidikan (Bicen, 2015). Edmodo bahkan diakui sebagai LMS (Balasubramanian et al., 2014). Platform ini tidak hanya memfasilitasi pertukaran konten pembelajaran dalam kelas yang dapat merangsang kolaborasi komunikasi dan minat pembelajaran (Trust, 2012).

# Metodologi

Penelitian dilakukan secara kuantitatif namun ditambahkan beberapa per Tahapan dalam penelitian ini terbagi menjadi 4, yang dapat dilihat pada gambar 2.

Persiapan instrumen

Penelitian

Pengambilan data

Mengukur kegunaan

platform edmodo

Analisa

Gambar 2. Metodelogi Penelitian

* 1. *Persiapan instrument penelitian*

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebgai intrumen pengumpulan data. Questionnaires adalah salah satu teknik pengumpulan data yang paling umum digunakan, di semua bidang penelitian, bukan hanya studi kegunaan. Kuesioner diidentifikasi sebagai instrument yang paling sesuai untuk penelitian ini karena sejumlah besar data dapat dikumpulkan secara real time, dan mudah dipahami bagi Sebagian besar responden, dan lebih mudah untuk mendaftar. (Kazi, 2012; Saris & Gallhofer, 2014). Kuesioner dibuat berdasarkan konsep SUS dengan penambahan pertanyaan terkait

demografi, waktu penggunaan internet dan konsep / saran terkait kemudahan penggunaan edmodo. Kuesioner disebarkan kepada responden dalam bahasa indonesia. Bahasa indonesia-SUS yang diterjemahkan oleh (HBS et al., 2018) digunakan dalam studi saat ini. Pertanyaan kemudian disebarkan secara online melalui Google Formulir. Keterlibatan mahasiswa sebagai responden dalam studi ini bersifat sukarela dan tidak mengikat

Kuesioner terdiri dari 3 bagian. Bagian Pertama berfokus pada demografi civitas akademik dan penggunaan edmodo, termasuk jenis kelamin, usia, dan latar belakang pendidikan. Bagian Dua pengukuran SUS. Bagian Tiga berisi pertanyaan terbuka yang diperuntukkan bagi dosen agar dapat memberikan perhatian atau saran tambahan terkait dengan kegunaan Edmodo. Untuk membatasi pengaruh urutan penyajian SUS diacak. Kuesioner juga diujicobakan dengan tiga anggota fakultas sebelum distribusi, untuk memastikan kejelasan instrument penelitian.

* 1. *Tematik Analisis*

Kuesioner penelitian ini mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif. Oleh karena itu, analisis data melibatkan prosedur kuantitatif dan kualitatif. Untuk menganalisis data kualitatif, penulis mengikuti prosedur analisis tematic oleh Braun dan Clarke (Braun & Clarke, 2006; Clarke & Braun, 2013). Menurut mereka analisis tematik merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema dalam sebuah data (Braun & Clarke, 2006).

Dalam penelitian ini, pengolahan data wawancara dan data kuesioner (pertanyaan terbuka) menggunakan Perangkat lunak Maxqda 18, yaitu alat perangkat lunak analisis data, digunakan dalam analisis tematik. Adapun tahapan dalam tematik analisis adalah sebagai berikut:

1. Pada langkah pertama analisis, peneliti membiasakan diri dengan data melalui dua kali dan mencatat.
2. Pada langkah kedua, fitur menarik dari data dikodekan secara sistematis di seluruh kumpulan data, dan data yang relevan untuk setiap kode disusun.
3. Pada langkah ketiga, kode disusun menjadi tema penting. menyarankan bahwa para peneliti pertama-tama harus melakukan proses koding dilakukan dengan mengkodekan 10-50% data, dan kemudian melakukan pemeriksaan keandalan pengkodean oleh pembuat kode lain (Mayring, 2000). Dalam penelitian ini penulis menganalisis 25% data, dan menghasilkan beberapa tema dan definisi dari pengkodean awal. Data tersebut kemudian diserahkan ke pembuat kode independen untuk diperiksa. Kemudian mencari Reliabilitas antar- pengkode dan hasilnya 0,87, yang dianggap tinggi.
4. Pada langkah keempat, penulis dan pembuat kode independen meninjau tema untuk memastikan tema tersebut relevan dengan pertanyaan penelitian dan data yang dimiliki. Modifikasi kemudian dilakukan untuk memperbaiki skema pengkodean. Setelah skema disempurnakan, penulis melanjutkan untuk mengkodekan data lainnya.
5. Tahap kelima, tema diberi nama dan deskripsi. Pada langkah terakhir, laporan analisis ilmiah dibuat. Setelah selesai, pembuat kode independen memeriksa silang semua klasifikasi kata dan pengkodean. Reliabilitas inter-coder untuk pengkodean akhir dihitung dan

hasilnya adalah 0,75. Kedua pembuat kode bekerja sama untuk mendiskusikan dan menyelesaikan ketidaksepakatan dan untuk mengembangkan nama kategori akhir.

* 1. *Pengambilan data*

Penelitian ini dilakukan dan kuesioner disebar dari rentang waktu desember 2020 sampai dengan januari 2021. Dari pembagian kuesioner, didapatkan 112 responden, semua responden adalah mahasiswa semester 5 di Universitas X. 112 responden lebih dari cukup untuk akurasi prediksi dari sus, sebab dengan 15 responden rata-rata nilai SUS dari yang diuji dapat diketahui secara pasti (walau ditambah, tidak banyak berpengaruh)(Sauro, 2011). Hasil dari kuesioner yang disebar pada 112 responden memberikan respon yang cukup beragam mengenai penggunaan aplikasi Edmodo.

# Hasil Analisis dan Pembahasan

* 1. *Demografi data responden*

Dari hasil pengumpulan data diketahui 70% responden berjenis kelamin perempuan, dan responden laki-laki berjumlah 30% dari total responden. Berdasarkan kategori pekerjaan didapati sejumlah mahasiswa memiliki pekerjaan ganda, ada yang bekerja sebagai karyawan, berjumlah 13 orang, mahasiswa yang berprofesi sebagai PNS sebanyak 1 orang, yang berprofesi sebagai Polri/TNI sebanyak 2 orang, dan yang berprofesi sebagai honorer sebanyak 1 orang. Sebagian besar usia responden berkisar 18-22 tahun. Gambar 3, menjelaskan latar belakang responden didominasi oleh lulusan SMA/sejenisnya, sedangkan data yang paling minim ada pada responden yang berpendidikan S1 dan D1 dengan jumlah sebesar 8% /8 orang dari total responden.



Gambar 3. Pendidikan Terakhir Responden

Dari hasil kajian hampir semua responden telah menggunakan Edmodo lebih dari 6 bulan. Waktu yang mereka habiskan untuk menggunakan Edmodo perharinya berbeda-beda, sebagian besar sebanyak 60% menggunakan aplikasi ini selama 2-4 jam, 33% menggunakannya kurang dari 1 jam dan sisanya menggunakannya lebih dari 4 jam.

* 1. *Hasil Pengukuran SUS*

Dari hasil pengumpulan data menggunakan instrumen SUS, didapati beragam respon terkait penggunaan Edmodo dalam proses belajar mengajar. Beberapa hasil tersebut ditampilkan dalam gambar 4.

Hasil Penilaian SUS

Pertanyaan 1

Pertanyaan 2

Pertanyaan 3

Pertanyaan 4

Pertanyaan 5

Pertanyaan 6

pertanyaan 7

pertanyaan 8

Pertanyaan 9

Pertanyaan 10

0

20

40

60

5 4 3 2 1

Gambar 4. Skor SUS

Dari gambar 4, diperlihatkan bahwa lebih dari 60% responden menyatakan akan kembali menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran jarak jauhnya. Diperlihatkan bahwa dalam penggunaan Edmodo, lebih dari 70% responden dapat langsung menggunakan aplikasi ini tanpa bantuan orang lain. Responden merasa bahwa aplikasi Edmodo tidaklah membingungkan untuk digunakan, karena 75% pengguna menyatakan bahwa aplikasi ini tidak membingungkan. Responden menyatakan bahwa mereka memerlukan waktu untuk membiasakan diri dalam menggunakan aplikasi ini.

* 1. *Hasil Analisa SUS dan Tematik*

Dari hasil pengumpulan data menggunakan instrumen SUS, didapati beragam respon terkait penggunaan Edmodo dalam proses belajar mengajar. Beberapa hasil tersebut ditampilkan dalam gambar 4.

Dari gambar 4 diperoleh skor SUS sebesar 71,2, hasil tersebut menunjukan bahwa Edmodo masih dapat diterima *(acceptable)* untuk digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Untuk uji *usability* berdasarkan dari pertanyaan sus ke 8 di gambar 2, menandakan bahwa *usability* dari aplikasi ini baik sebab 75% pengguna tidak kesulitan menggunakannya. Sedangkan untuk *learnability* nya dalam pertanyaan 4 dan 10 dinyatakan bahwa walau banyak pengguna tidak kesulitan menggunakannya namun pengguna masih perlu untuk membiasakan diri untuk menggunakan Edmodo.

Jika kita mengacu pada paper(Sobodić et al, 2018) maka *user experience* dan *educational usability* nya tidak akan jauh beda dari *usability* ini yang bermakna bahwa aplikasi ini cukup baik untuk dilanjutkan penggunaannya. Namun karena aplikasi ini sudah lama digunakan maka bisa saja ada peningkatan 11% dari nilai, karena user bisa saja terbiasa dengan aplikasi ini(Sauro, 2011). Sehingga nilai yang didapatkan bisa jadi lebih rendah lagi, dan *acceptability* aplikasi Edmodo ini bisa berada di daerah tepi/marjinal sehingga *educational usability* nya juga menurun. Sehingga sebaiknya dilakukan pengembangan terhadap aplikasi ini lagi.

Hal ini diperkuat kajian tematik dari hasil dari open question, didapatkan bahwa hanya 52 responden yang menggunakan aplikasi lain sebagai media pembelajaran jarak jauhnya. Dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran jarak jauh lainnya, aplikasi Edmodo memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dikatakan user adalah kemudahan penggunaannya, namun memiliki beberapa kekurangan seperti seringnya postingan user menghilang, notifikasi lambat dan sering tidak muncul, *error* aplikasi sering terjadi dan jika dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran jarak jauh lainnya, UI di aplikasi lain lebih baik dari Edmodo, semisal pada ui tugas dan absen, pada aplikasi lain ia tampil terpisah sehingga tidak menyusahkan pengguna untuk mencari tugas dan absen tersebut.

Jumlah kata postif dan negatif yang dominan dapat dilihat pada gambar 5, yang menampilkan wordcloud berdasarkan analisa tematik yang didapatkan penulis.

Acceptability

Nilai sus

0%

10%

20%

30%

40%

50%

60%

70%

80%

90%

100%

Not Acceptable Marginal Low Score Acceptable

Gambar 4. Nilai SUS



Gambar.5 Word Cloud

# Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Edmodo masih bisa digunakan untuk proses PJJ pada Universitas X. Namun, penelitian mendalam diperlukan untuk menemukan efektifitas dan kendala yang dihadapi oleh Mahasiswa dalam kegiatan PJJ ini dan diperlukannya penggunaan aplikasi lain atau pengembangan dari aplikasi ini agar proses belajaar dan mengajar dapat menjadi lebih baik. Penggunaan SUS sebagai alat untuk meneliti hanya menjadi titik acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya, dari penelitian ini didapatkan gambaran akan seperti apa penelitian selanjutnya akan dilakukan terkait aplikasi pembelajaran jarak jauh yang nantinya akan dikembangkan di Universitas X.

# Daftar Pustaka

Al-kathiri, F. (2015). Beyond the Classroom Walls : Edmodo in Saudi Secondary School EFL Instruction , Attitudes and Challenges, *8*(1). https://doi.org/10.5539/elt.v8n1p189

Al-naibi, I., Al-Jabri, M., & Al-Kabani, I. (2018). Promoting Students ’ Paragraph Writing Using EDMODO : An Action Research, *17*(1), 130–143.

Alharbi, N. M., & Chiong, R. (2014). A Survey of CSCL Script Tools that Support Designing Collaborative Scenarios.

Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Nitin, L. (2014). A Study on “ Student Preference towards the Use of Edmodo as a Learning Platform to Create Responsible

Learning Environment ” A study on “ Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment .” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *144*(February 2015), 416–422.

https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.311 Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., Miller, J., & Staff, T.

(2009). Determining What Individual SUS Scores Mean : Adding an Adjective Rating Scale, *4*(3), 114– 123.

Batanero, C., Karhu, M., Holvikivi, J., Otón, S., & Amado- salvatierra, H. R. (2014). A method to evaluate accessibility in e-learning education systems, 2–6. https://doi.org/10.1109/ICALT.2014.163

Bicen, H. (2015). The Role of Social Learning Networks in Mobile Assisted Language Learning : Edmodo as a Case, (January).

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, *3*(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Brooke, J. (1996). SUS : A quick and dirty usability scale SUS. *Usability Evaluation in Industry. London, UK: Taylor & Francis.*, (November 1995), 189–194.

Brooke, J. (2013). SUS : A Retrospective, *8*(2), 29–40. Charoenwet, S., & Christensen, A. (2016). The Effect of

Edmodo Learning Network on Students ’ Perception , Self-Regulated Learning Behaviors and Learning Performance, (Imsci), 297–300.

Clarke, V., & Braun, V. (2013). Teaching thematic analysis: Over- coming challenges and developing strategies for effective learning. *The Psychologist*, *26*(2), 120–123. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Davids, M. R., Chikte, U. M. E., & Halperin, M. L. (2014).

Effect of improving the usability of an e-learning resource : a randomized trial, (June). https://doi.org/10.1152/advan.00119.2013

Emiroğlu, B. G. (2019). Investigating Faculty Members’ Perceived Usability of Edmodo Learning Management System. *Adıyaman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, *9*(1), 159–176.

https://doi.org/10.17984/adyuebd.533131

Heim, S. (2008). *The Resonant Interface: HCI Foundations for Interaction Design*. Pearson/Addison Wesley.

Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=z%5C\_UkAQAA IAAJ

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020, Mendikbud RI § (2020). Retrieved from https[://www.](http://www.kemdikbud.go.id/)kem[dikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id/)

Kongchan, C. (2008). How a Non-Digital-Native Teacher Makes Use of Edmodo.

Lam, Y. W., Hew, K. F., & Chiu, T. K. F. (2017).

gamification Improving argumentative writing : Effects of a blended learning approach and gamification. *Language Learning & Technology*, *22*(1), 97–118. Retrieved from https://dx.doi.org/10125/44583

Lewis, J. J. R. (2017). Revisiting the Factor Structure of the System Usability Scale, *12*(4), 183–192.

Lewis, J. R., & Sauro, J. (2014). The Factor Structure of the System Usability Scale The Factor Structure of the System Usability Scale, (July 2009). https://doi.org/10.1007/978-3-642-02806-9

Mayring, P. (2000). FORUM : QUALITATIVE SOCIAL RESEARCH SOZIALFORSCHUNG 2 . History of

Content Analysis, (December).

MOAWAD, R. A. (2020). Online Learning during the COVID- 19 Pandemic and Academic Stress in University Students. *Revista Românească Pentru Educaţie Multidimensională*, *12*(1), 100–107. https://doi.org/10.1145/3406601.3406632

Nakamura, W. T., Marques, L. C., Rivero, L., De Oliveira,

E. H. T., & Conte, T. (2019). Are scale-based techniques enough for learners to convey their UX when using a Learning Management System? *Revista Brasileira de Informática Na Educação*, *27*(01), 104. https://doi.org/10.5753/rbie.2019.27.01.104

Sahu, P. (2020). Closure of Universities Due to Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Impact on Education and Mental Health of Students and Academic Staff.

*Cureus*, *2019*(4), 4–9.

https://doi.org/10.7759/cureus.7541

Sauro, J. (2011). DOES PRIOR EXPERIENCE AFFECT PERCEPTIONS OF USABILITY?

Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the User Experience*. Elsevier Inc.

Sultan, N. A., Al-Othman, M. S., & Warttan, H. A. (2020). Exploring student’s acceptance of an edmodo learning management system in advanced mobile applications course. *PervasiveHealth: Pervasive Computing Technologies for Healthcare*, *2*, 974–982. https://doi.org/10.4108/eai.28-6-2020.2298085

Trust, T. (2012). Professional Learning Networks Designed for Teacher Learning, *28*(4), 133–138.

UNICEF. (2019). *State of the World’s Children 2019: Children, food and nutrition*.