

Website: <https://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/JPMP>

Naskah Masuk	Direvisi	Diterbitkan
		01-12-2025

Evaluasi Kegunaan Teknologi Terhadap Kualitas Pembelajaran Di MA Miftahul Huda Kecamatan Enok

Syafria Dodi

Universitas Islam Indragiri
syafriadodi@gmail.com

Zuliana

Universitas Islam Indragiri
zulianaa464@gmail.com

Nur Kumaya Sari

Universitas Islam Indragiri
norkhumayasari@gmail.com

Agung Setiabudi

Universitas Islam Indragiri
agung.setiabudi18@gmail.com

Abstract

This study aims to evaluate the use of technology in learning at MA Miftahul Huda, Enok District, using the System Usability Scale (SUS) method. This evaluation was conducted to measure the usability, efficiency, and level of acceptance of learning technology by users. This study is a qualitative study involving 31 respondents consisting of students and teachers, with an age range ranging from 20 to 70 years. The analysis results show that the average SUS score obtained was 84.76, which is included in the "Excellent" category. This score reflects a high level of acceptance of the learning technology used. Although overall the learning technology is considered effective, there are several challenges, especially for more senior users who require additional training. This study recommends improving accessibility and regular technology training to ensure that all users can utilize learning technology optimally. These findings provide important insights into the effectiveness of learning technology at MA Miftahul Huda and serve as a basis for further development in improving the quality of education.

Keyword: *Learning Technology, Usability, System Usability Scale, Education,*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran di MA Miftahul Huda Kecamatan Enok dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur kegunaan, efisiensi, dan tingkat penerimaan teknologi pembelajaran oleh pengguna. Penelitian merupakan penelitian kualitatif dengan melibatkan 31 responden yang terdiri dari siswa dan guru, dengan rentang usia yang bervariasi antara 20 hingga 70 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah 84,76, yang termasuk dalam kategori "Excellent". Skor ini mencerminkan tingkat penerimaan yang tinggi terhadap teknologi pembelajaran yang digunakan. Meskipun secara keseluruhan teknologi pembelajaran dianggap efektif, terdapat beberapa tantangan, terutama pada pengguna yang lebih senior yang membutuhkan pelatihan tambahan. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan aksesibilitas dan pelatihan teknologi secara berkala untuk memastikan bahwa semua pengguna dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Temuan ini memberikan wawasan penting mengenai efektivitas teknologi pembelajaran di MA Miftahul Huda dan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: *Teknologi Pembelajaran, Usability, System Usability Scale, Pendidikan,*

Pendahuluan

MA Miftahul Huda Kecamatan Enok adalah lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada para siswa, dengan jumlah 65 siswa dan 10 guru yang profesional dan berdedikasi. Sekolah ini terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pengajaran serta

menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk perkembangan akademik dan karakter siswa. Di bawah kepemimpinan K.H. Mahmud AM sebagai pengasuh dan Ahmad Baidlowi sebagai ketua, MA Miftahul Huda terus berupaya untuk mengembangkan sistem pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam era yang semakin didominasi oleh teknologi, penerapan alat dan aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting. MA Miftahul Huda telah mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran. Penggunaan teknologi di sekolah ini meliputi berbagai perangkat seperti komputer, proyektor, dan aplikasi pembelajaran daring yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah. Teknologi juga digunakan untuk memperkuat interaksi antara guru dan siswa, serta untuk menyediakan berbagai sumber daya belajar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Meskipun teknologi telah diterapkan dalam pembelajaran, penting untuk mengevaluasi seberapa besar dampaknya terhadap kualitas pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan teknologi dalam pembelajaran di MA Miftahul Huda Kecamatan Enok dan mengevaluasi sejauh mana teknologi ini memberikan manfaat terhadap kualitas pembelajaran. Evaluasi ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur kegunaan dan efektivitas teknologi yang diterapkan. Hasil dari evaluasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai seberapa efektif teknologi ini digunakan, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan dan perbaikan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ini.

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi telah memberikan kemudahan bagi siswa dan tenaga pendidik dalam mengakses sumber daya pembelajaran. Digitalisasi dalam dunia pendidikan tidak hanya mencakup penggunaan perangkat keras seperti komputer dan proyektor, tetapi juga pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring yang mendukung fleksibilitas belajar. Eugenia et al menyoroti bahwa dengan penerapan teknologi yang efektif, pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif¹.

Namun, dalam implementasinya, tidak semua teknologi pembelajaran berjalan sesuai harapan. Banyak sistem yang belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi kemudahan akses, navigasi, maupun efektivitas penyampaian materi. Oleh karena itu, evaluasi terhadap kegunaan teknologi menjadi langkah penting dalam pengembangan sistem pembelajaran yang lebih baik. Salah satu metode yang umum digunakan dalam menilai kegunaan sistem pembelajaran berbasis teknologi

¹ Migunani Puspita Eugenia et al., "Pendekatan Metode User-Centered Design Dan System Usability Scale Dalam Redesain Dan Evaluasi Antarmuka Website," *Seminar Nasional Official Statistics 2022*, no. 1 (2022): 573–84, <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>.

adalah *System Usability Scale (SUS)*. Kesuma menekankan bahwa usability adalah faktor utama dalam menentukan keberhasilan sistem pembelajaran berbasis teknologi. Dengan evaluasi *usability*, pengembang dapat mengetahui sejauh mana sistem dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik serta mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki².

Penelitian sebelumnya telah banyak menerapkan metode SUS untuk mengevaluasi *usability* berbagai sistem pembelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari et al mengenai aplikasi pembelajaran seni tari berbasis Android menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan skor *usability* sebesar 79,37. Hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran³. Studi lain oleh Mulyodiputro & Ardhana yang mengevaluasi *usability* Sistem Informasi Akademik (SISKA) di Universitas Qamarul Huda Badaruddin juga menunjukkan hasil positif. Dengan skor *usability* sebesar 75,58, sistem ini dianggap cukup baik dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam mengelola informasi akademik⁴.

Selain itu, evaluasi *usability* juga penting dalam sistem berbasis web. Kurniawan et al. meneliti *usability* website akademik di STMIK Royal dan menemukan bahwa sistem yang kurang ramah pengguna dapat menghambat aksesibilitas informasi bagi mahasiswa. Oleh karena itu, navigasi dan antarmuka pengguna menjadi aspek yang sangat krusial dalam desain sistem pendidikan berbasis teknologi⁵. Dalam konteks lain, Putra et al. melakukan studi tentang evaluasi *usability* aplikasi layanan telekomunikasi dan menemukan bahwa tingkat kepuasan pengguna sangat dipengaruhi oleh kemudahan navigasi aplikasi. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa desain yang *user-friendly* dapat meningkatkan efektivitas teknologi, termasuk dalam sistem pembelajaran daring⁶.

Selain pada sistem akademik, penelitian *usability* juga diterapkan dalam berbagai sistem informasi lainnya. Misalnya, Ardhana meneliti *usability* SITIDES, yaitu sistem informasi desa berbasis website, menggunakan metode SUS dan *PIECES Framework*. Penelitian ini menunjukkan bahwasistem

² Dorie P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 8, no. 3 (2021): 1615–26, <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>.

³ Ade Irma Purnamasari, Andi Setiawan, and . Kaslani, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal ICT: Information Communication & Technology* 19, no. 2 (2021): 70–75, <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.274>.

⁴ M Dermawan Mulyodiputro, Valian Yoga, and Pudya Ardhana, "Pengujiian Usability Sistem Informasi Akademik (SISKA) Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *SIJ (Sainstech Innovation Journal)* 6, no. 2 (2023): 421–27.

⁵ Edi Kurniawan, Nofriadi Nofriadi, and Andri Nata, "Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal," *Journal of Science and Social Research* 5, no. 1 (2022): 43, <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>.

⁶ Nyoman Tri et al., "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Digital Transformation Technology (Digitech)* 3, no. 1 (2023): 49–57, <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>.

berbasis teknologi dapat berkontribusi dalam pengelolaan data yang lebih efisien apabila usability-nya dioptimalkan ⁷.

Dalam konteks aplikasi *e-learning*, Huda et al. melakukan studi mengenai pengalaman pengguna dalam aplikasi Shopee dan menemukan bahwa kecepatan akses serta kualitas informasi sangat mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Dalam dunia pendidikan, faktor-faktor ini juga menjadi krusial karena akses cepat terhadap materi pembelajaran dan navigasi yang mudah akan meningkatkan efektivitas sistem *e-learning* ⁸. Selain itu, penelitian oleh Kosim et al. mengenai aplikasi PeduliLindungi menunjukkan bahwa skor *usability* aplikasi ini meningkat dari 65 menjadi 81 setelah dilakukan perbaikan berbasis feedback pengguna. Studi ini menegaskan bahwa evaluasi *usability* secara berkala dapat meningkatkan kualitas sistem dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik ⁹.

Dampak usability yang tinggi terhadap kualitas pembelajaran juga telah dikaji dalam beberapa penelitian lainnya. Habrizons et al. menemukan bahwa *usability* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi *e-learning*. Kemudahan navigasi, kecepatan akses, serta kualitas informasi menjadi faktor utama dalam mendukung pengalaman belajar yang lebih baik ¹⁰. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fatah *pendekatan Human-Centered Design (HCD)* digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengujian *usability* berbasis SUS dapat membantu mengidentifikasi kelemahan dalam desain aplikasi, sehingga pengembang dapat melakukan perbaikan yang sesuai dan meningkatkan kualitas sistem pembelajaran berbasis teknologi ¹¹.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *System Usability Scale (SUS)* merupakan alat yang efektif dalam mengevaluasi *usability* sistem pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya evaluasi *usability*, pengembang dapat memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, serta memperbaiki aspek yang masih kurang optimal. Selain itu, penelitian juga menegaskan bahwa *usability* yang baik dalam teknologi pendidikan dapat meningkatkan pengalaman belajar, mempercepat akses terhadap informasi, serta memastikan bahwa teknologi benar-benar membantu dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

⁷ Valian Yoga Pudya Ardhana, "Analisis Usability Testing Pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale Dan PIECES Framework," *Bulletin of Informatics and Data Science* 1, no. 2 (2022): 89, <https://doi.org/10.61944/bids.v1i2.41>.

⁸ Nurul Huda et al., "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee," *Simkom* 8, no. 2 (2023): 208–20, <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>.

⁹ Mochammad Alvian Kosim, Setiawan Restu Aji, and Muhammad Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)," *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi* 4, no. 2 (2022): 1–7, <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>.

¹⁰ Huda et al., "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee."

¹¹ Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ."

Metode

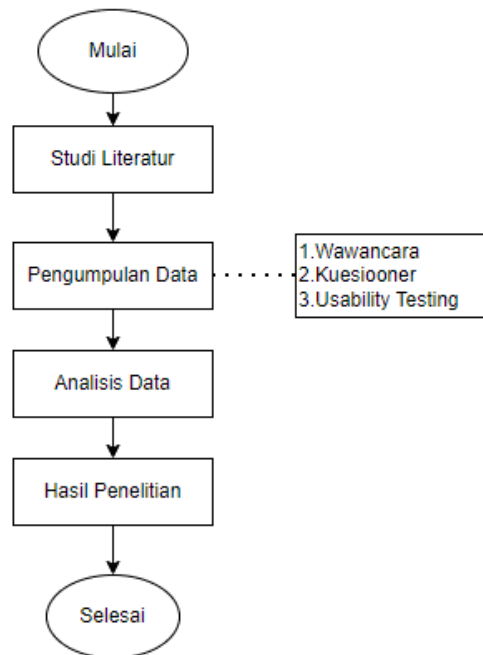
Metodologi penelitian merupakan tahapan tahapan yang akan dilakukan selama penelitian, tahapan yang dilakukan mulai dari tahap perencanaan hingga tahap hasil penelitian. Jenis dari penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk mempelajari fenomena atau menjawab pertanyaan penelitian.¹²

1. Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengguna teknologi dalam pembelajaran di MA Miftahul Huda Kecamatan Enok. Objek yang dijadikan bahan evaluasi adalah berbagai teknologi pembelajaran digital, seperti *Learning Management System (LMS)*, platform *e-learning*, dan alat bantu teknologi lainnya yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Evaluasi *usability* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem ini efektif dalam mendukung pembelajaran di sekolah tersebut.

2. Tahap Penelitian

Berikut merupakan metodologi penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

Pada gambar 1 merupakan metode penelitian yang digunakan dalam studi ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkaitan.

¹² Yira Dianti, *Metode Penelitian Kuantitatif, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017, http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf.

- a. Studi Literatur Tahap ini merupakan langkah awal penelitian di mana peneliti mengkaji berbagai sumber literatur terkait topik penelitian, termasuk teori-teori yang relevan dan penelitian sebelumnya.
- b. Pengumpulan Data Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian. Metode pengumpulan data dapat berupa observasi, wawancara dan kuesioner.
- c. Pengolahan Data Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan data.
- d. Analisa Tahap ini melibatkan interpretasi hasil pengolahan data. Peneliti menganalisis temuan-temuan dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah.
- e. Hasil Penelitian Tahap terakhir adalah menyajikan hasil penelitian. Ini mencakup penarikan kesimpulan akhir, penyusunan rekomendasi, dan penulisan laporan penelitian.

3. Usability Testing

Adapun pendekatan yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi *usability*, yaitu dengan menggunakan metode *usability testing*. Deni Kurniawan Deni, *Usability testing* merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi suatu produk atau layanan dengan mengujinya kepada pengguna yang diwakilkan¹³. Untuk itu, terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam *usability testing* yang terdiri dari empat langkah, yaitu antara lain

- a. Mengidentifikasi target pengujian.
- b. Membuat *usability testing task*.
- c. Melakukan *usability testing*.
- d. Analisis *usability testing*.

4. System Usability Testing

System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi kegunaan yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu, dan biaya. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode SUS akan dikonversi ke dalam sebuah nilai, yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diterapkan¹⁴.

Tabel 1 Pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya merasa teknologi yang digunakan dalam pembelajaran di MA Miftahul Huda sangat mudah dipelajari.	1 s/d 5

¹³ Deni Kurniawan Deni and Ferida Yuamita Ferida, "Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta," *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan* 2, no. I (2023): 41–52, <https://doi.org/10.55826/tmit.v2ii.57>.

¹⁴ Sistem Informasi and Fakultas Sains dan Teknologi, "Evaluasi Usability Aplikasi Spotify Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) 1 Nuryasin, 2 Annisa Tasya Ferina" 6, no. 2 (2024): 245–51.

2	Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran sering kali sulit digunakan dan tidak efisien.	1 s/d 5
3	Saya merasa nyaman dan percaya diri saat menggunakan teknologi ini untuk pembelajaran.	1 s/d 5
4	Teknologi ini menyebabkan lebih banyak kebingungan daripada manfaat bagi saya.	1 s/d 5
5	Saya merasa teknologi ini sangat mendukung saya dalam memahami materi pembelajaran.	1 s/d 5
6	Saya merasa kesulitan saat mengakses dan menggunakan teknologi ini selama pembelajaran.	1 s/d 5
7	Saya merasa teknologi ini sangat efektif dalam mempermudah komunikasi antara guru dan siswa.	1 s/d 5
8	Teknologi yang digunakan sering mengalami gangguan atau masalah teknis yang mengganggu pembelajaran.	1 s/d 5
9	Saya merasa teknologi yang digunakan membantu saya untuk belajar lebih cepat dan efisien.	1 s/d 5
10	Saya merasa bahwa teknologi yang digunakan tidak memberikan nilai tambah bagi proses pembelajaran.	1 s/d 5

Tabel 2 menerangkan bahwa SUS memiliki 10 pertanyaan dan memiliki 5 pilihan jawaban. Mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Skor masing-masing jawabannya mulai dari 1 sampai 5. Berikut pilihan jawaban beserta skornya.

Tabel 2. Jawaban dan Skor Metode SUS

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3 menunjukkan penilaian SUS dengan detail sebagai berikut:

1. Skala yang digunakan adalah sangat tidak setuju (*strongly disagree*) sampai sangat setuju (*strongly agree*) bernilai 1 sampai 5.
2. Untuk pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan cara: nilai dari respon pengguna dikurangi dengan nilai 1.

3. Untuk pernyataan bernomor genap dihitung dengan cara: nilai 5 dikurangi dengan nilai dari respon pengguna.

Jumlahkan nilai respon yang telah dihitung pada poin 2 dan 3 diatas, dan kalikan hasilnya dengan nilai 2.5 yang merupakan ketentuan dari metode. Hasil perhitungan ini akan mengkonversi rentang nilai menjadi antara 0–100. Penilaian SUS diatas dapat dilihat pada persamaan di bawah ini:

$$\text{Skor R} = (P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10) * 2,5$$

Keterangan:

Skor R: Skor yang di dapat dari responden.

P1...P10: Pertanyaan untuk responden

Berikut rumus untuk menghitung SUS:

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{n}$$

x = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah Responden

Tabel 3 Acceptable Ranges

No	Acceptability	Range
1	Acceptable (High)	62-100
2	Acceptable (Low)	49-61
3	Not Acceptable	0-50

Pada tabel 4. merupakan cara membaca skor untuk mengetahui kisaran penerimaan terhadap sistem dan peringkat hasil penilaian pada sistem.

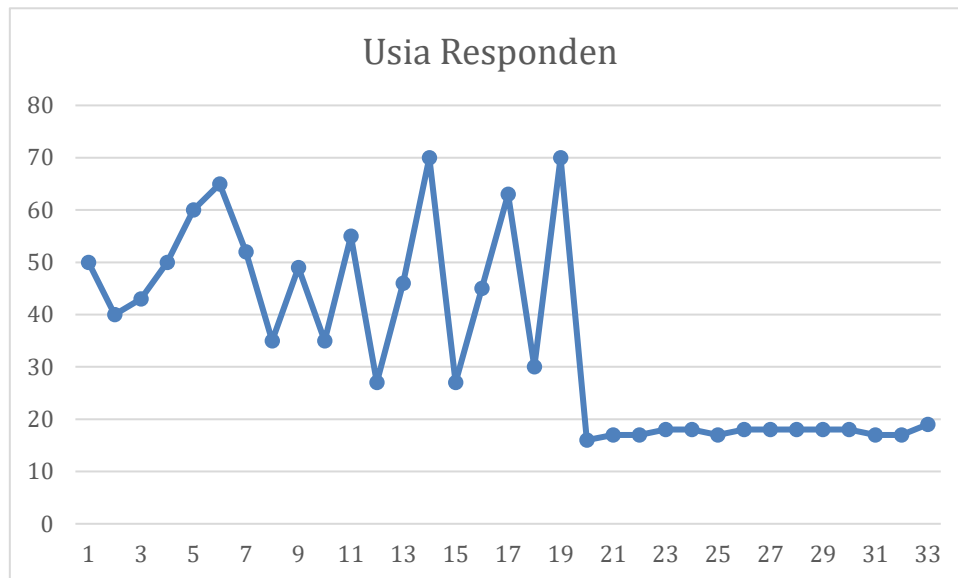
Tabel 4 Skor SUS

No	Skor	Pringkat	Grade
1	Skor ≥ 86	Best Imaginable	A
2	Skor ≥ 72 dan < 86	Excellent	B
3	Skor ≥ 52 dan < 72	Good	C
4	Skor ≥ 38 dan < 52	Ok/Fair	D
5	Skor ≥ 25 dan < 38	Poor	E
6	< 2	Worst Imaginable	F

Tabel 5 untuk menyatakan peringkat skala grade berdasarkan hasil penilaian menggunakan SUS.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 31 responden dengan variasi usia yang cukup signifikan, mulai dari 20 hingga 70 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata usia responden adalah 35,1 tahun. Grafik distribusi usia menunjukkan adanya perbedaan yang mencerminkan keberagaman populasi responden.



Gambar 2 Grafik Usia Responden

Pada Gambar 2 dapat dilihat bahwa Usia responden sebanyak 31 orang.

Keragaman usia ini memiliki implikasi penting terhadap pengalaman dan tingkat kemudahan dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Responden yang lebih muda cenderung memiliki adaptasi lebih baik terhadap teknologi, sementara responden yang lebih tua mungkin memerlukan pendekatan khusus untuk memanfaatkan teknologi secara efektif.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Metode SUS

No	Responden	Usia	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q12	Jumlah	Jumlah 2x5
1	R1	50	5	2	4	2	4	2	4	4	4	1	32	80
2	R2	40	5	2	4	2	4	2	4	4	4	1	32	80
3	R3	43	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87.5
4	R4	50	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	31	77.5
5	R5	60	3	2	4	4	2	2	4	4	4	2	31	77.5
6	R6	65	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	32	80
7	R7	52	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
8	R8	35	4	2	4	2	4	2	5	3	4	5	35	87.5
9	R9	49	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
10	R10	35	4	2	4	2	5	2	5	2	4	1	31	77.5
11	R11	55	3	4	3	2	3	4	4	3	4	2	32	80
12	R12	27	5	2	4	1	4	2	5	2	4	1	30	75
13	R13	46	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87.5
14	R14	70	2	4	2	4	4	4	4	3	4	2	33	82.5
15	R15	27	5	1	4	1	4	2	4	2	4	1	28	70
16	R16	45	4	2	4	2	4	2	5	2	4	1	30	75
17	R17	63	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	32	80
18	R18	30	4	2	3	2	4	2	4	2	4	1	28	70
19	R19	70	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5	33	82.5
20	R20	16	4	2	5	2	5	2	5	4	5	5	39	97.5
21	R21	17	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	32	80
22	R22	17	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	32	80
23	R23	18	4	2	4	2	4	2	4	3	4	1	30	75
24	R24	18	4	2	4	1	4	2	4	1	4	1	27	67.5
25	R25	17	4	2	4	2	4	3	4	3	5	1	32	80
26	R26	18	4	2	4	2	4	3	5	3	4	1	32	80
27	R27	18	4	2	4	2	4	4	4	3	4	2	33	82.5
28	R28	18	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	31	77.5
29	R29	18	4	2	4	2	4	2	4	3	4	1	30	75
30	R30	18	4	2	4	2	4	3	5	3	4	1	32	80
31	R31	17	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	29	72.5
32	R32	17	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	29	72.5
33	R33	19	4	2	5	1	5	2	5	2	5	1	32	80
Rata Rata Umur		35.1											Rata-Rata Jumlah	83.870968

Berdasarkan hasil evaluasi usability teknologi pembelajaran di MTS Miftahul Huda menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan 41 responden, dapat diidentifikasi beberapa temuan penting. Rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah sebesar 84,76, yang menurut skala penilaian SUS pada Tabel 4 termasuk dalam kategori "*Excellent*" (peringkat B), karena berada di antara 72 dan 86. Selain itu, berdasarkan Tabel 3 tentang *Acceptable Ranges*, skor 84,76 juga termasuk dalam kategori "*Acceptable (High)*", yang menunjukkan tingkat penerimaan pengguna yang tinggi terhadap teknologi pembelajaran tersebut.

Responden yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari siswa dan guru, dengan rata-rata usia 27,95 tahun, mencerminkan keragaman demografi pengguna teknologi di MTS Miftahul Huda. Skor

tertinggi yang diberikan oleh responden mencapai 102,5, sementara skor terendah adalah 77,5. Sebagian besar responden memberikan skor di atas 80, yang mengindikasikan kepuasan pengguna yang tinggi terhadap teknologi pembelajaran yang diterapkan.

Hasil ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran di MTS Miftahul Huda memiliki tingkat *usability* yang sangat baik menurut standar SUS. Sistem yang digunakan berhasil mendukung proses pembelajaran dengan baik, sebagaimana terlihat dari mayoritas responden yang memberikan respons positif. Meskipun demikian, masih terdapat peluang perbaikan untuk lebih meningkatkan pengalaman pengguna, terutama dalam aspek navigasi dan aksesibilitas. Selain itu, diperlukan upaya untuk mengatasi tantangan teknis yang mungkin timbul serta memberikan pelatihan tambahan bagi pengguna, khususnya untuk guru senior yang membutuhkan adaptasi lebih lanjut dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran di MA Miftahul Huda Kecamatan Enok memiliki tingkat *usability* yang sangat baik berdasarkan metode *System Usability Scale (SUS)*, dengan rata-rata skor 84,76 yang termasuk dalam kategori "*Excellent*". Temuan ini mencerminkan tingkat penerimaan dan kepuasan yang tinggi dari pengguna terhadap teknologi pembelajaran yang diterapkan. Teknologi ini dinilai efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar, meningkatkan aksesibilitas terhadap materi pembelajaran, dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Namun, penelitian juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, terutama oleh pengguna dengan usia lebih senior yang memerlukan dukungan pelatihan tambahan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Oleh karena itu, disarankan untuk menyediakan pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan, serta memperbaiki aspek navigasi dan aksesibilitas teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Secara keseluruhan, teknologi pembelajaran di MA Miftahul Huda telah berhasil mendukung proses pendidikan dengan baik. Dengan upaya pengembangan dan perbaikan berkelanjutan, teknologi ini dapat memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan di masa depan.

Daftar Isi

- Ardhana, Valian Yoga Pudya. "Analisis Usability Testing Pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale Dan PIECES Framework." *Bulletin of Informatics and Data Science* 1, no. 2 (2022): 89. <https://doi.org/10.61944/bids.v1i2.41>.
- Deni, Deni Kurniawan, and Ferida Yuamita Ferida. "Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta." *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan* 2, no. I (2023): 41–52. <https://doi.org/10.55826/tmit.v2ii.57>.

- Dermawan Mulyodiputro, M, Valian Yoga, and Pudya Ardhana. "Penguujian Usability Sistem Informasi Akademik (SISKA) Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan System Usability Scale (SUS)." *SIJ (Sainstech Innovation Journal)* 6, no. 2 (2023): 421–27.
- Dianti, Yira. *Metode Penelitian Kuantitatif. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).
- Eugenia, Migunani Puspita, Muhammad Abdurrofi, Bagus Almahenzar, and Ardita Khoirunnisa. "Pendekatan Metode User-Centered Design Dan System Usability Scale Dalam Redesain Dan Evaluasi Antarmuka Website." *Seminar Nasional Official Statistics 2022*, no. 1 (2022): 573–84. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>.
- Huda, Nurul, Frans Habrizons, Andre Satriawan, Muhammad Iranda, and Tintou Pramuda. "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee." *Simkom* 8, no. 2 (2023): 208–20. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>.
- Informasi, Sistem, and Fakultas Sains dan Teknologi. "Evaluasi Usability Aplikasi Spotify Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) 1 Nuryasin, 2 Annisa Tasya Ferina" 6, no. 2 (2024): 245–51.
- Kesuma, Dorie P. "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 8, no. 3 (2021): 1615–26. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>.
- Kosim, Mochammad Alvian, Setiawan Restu Aji, and Muhammad Darwis. "Penguujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)." *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi* 4, no. 2 (2022): 1–7. <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>.
- Kurniawan, Edi, Nofriadi Nofriadi, and Andri Nata. "Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal." *Journal of Science and Social Research* 5, no. 1 (2022): 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>.
- Purnamasari, Ade Irma, Andi Setiawan, and . Kaslani. "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)." *Jurnal ICT : Information Communication & Technology* 19, no. 2 (2021): 70–75. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.274>.
- Tri, Nyoman, Anindia Putra, I Gede, Iwan Sudipa, Ni Made, Sri Dadi Sukerthi, and Ni Putu Yuniawati. "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)." *Digital Transformation Technology (Digitech)* 3, no. 1 (2023): 49–57. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>.