

EVALUASI PENGGUNAAN PLATFORM MERDEKA MENGAJAR (PMM) UNTUK MENINGKATKAN KINERJA GURU DI KOTA DENPASAR DENGAN METODE UEQ

Ni Putu Eva Yuliawati ^{*1)}, Ni Kadek Mely Triastuti ²⁾, Komang Aditya Pratama ³⁾, Gede Rasben Dantes⁴⁾, Gede Indrawan⁵⁾, I Made Agus Oka Gunawan⁶⁾

1. Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Jln. Udayana No. 11, Singaraja, Bali, Indonesia
2. Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Ganesha, Jln. Udayana No. 11, Singaraja, Bali, Indonesia
3. Universitas Tabanan, Jln. Wagimin No.8, Tabanan, Bali, Indonesia

Article Info

Kata Kunci:

Kinerja Guru; Metode UEQ; Platform Merdeka Mengajar (PMM)

Keywords:

Performance of teachers; UEQ Method; Platform Merdeka Mengajar (PMM)

Article history:

Received 23 Desember 2024

Revised 28 January 2025

Accepted 12 February 2025

Available online 1 March 2026

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jupi.v11i1.7150>

* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

vaayuliawati@gmail.com

ABSTRAK

Platform Merdeka Mengajar (PMM) merupakan bagian dari program Merdeka Belajar. Platform ini dirancang untuk memfasilitasi guru dalam mengakses materi ajar, modul pelatihan, serta kolaborasi dengan sesama tenaga pendidik secara daring dan dapat mendukung guru dalam memenuhi tuntutan kurikulum baru, yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan pemanfaatan teknologi serta mampu meningkatkan kinerja guru. Evaluasi dalam penelitian ini berbasis kuesioner dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pada kuesioner ini terdapat 6 indikator yang dinilai dan dibagi ke dalam 26 butir item pernyataan. Dari 80 responden, dapat disimpulkan bahwa secara umum Platform Merdeka Mengajar (PMM) dinilai positif yang dapat dilihat dari aspek attractiveness 1,577 dengan kategori baik, aspek perspicuity dengan kategori di atas rata-rata sebesar 1,481, aspek efficiency sebesar 1,513 dengan kategori baik, aspek dependability sebesar 1,444 dengan kategori di atas rata-rata, aspek stimulation sebesar 1,553 dengan kategori sangat baik, dan novelty sebesar 1,253 dengan kategori baik sehingga Platform Merdeka Mengajar ini dapat digunakan para pendidik untuk meningkatkan kinerjanya melalui pelatihan secara mandiri. Penelitian selanjutnya dapat melakukan gabungan dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka (*open-ended questions*) untuk mendapatkan pendapat dari para pengguna mengenai sistem dan saran pengembangannya.

ABSTRACT

Platform Merdeka Mengajar (PMM) is part of the Merdeka Belajar program. This platform is designed to facilitate teachers in accessing teaching materials, training modules, and collaboration with fellow educators online and can support teachers in meeting the demands of the new curriculum, which emphasizes competency-based learning and technology utilization and is able to improve teacher performance. The evaluation in this study is questionnaire-based using user experience questionnaire (UEQ). In this questionnaire there are 6 indicators that are assessed and divided into 26 statement items. Of the 80 respondents, it can be concluded that in general, Platform Merdeka Mengajar (PMM) is positively assessed, which can be seen from attractiveness aspect of 1.577 with a good category, perspicuity aspect with an above-average category of 1.481, efficiency aspect of 1.513 with an good category, dependability aspect of 1.444 with an above-average category, stimulation aspect of 1.553 with an excellent category, and novelty of 1.253 with a good category so that the Merdeka Mengajar Platform can be used by educators to improve their performance through independent training. Future research can conduct a combination of open-ended questions to get opinions from users about the system and suggestions for development.

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan semakin penting untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Peran teknologi sangat krusial dalam menyediakan akses terhadap sumber daya belajar yang lebih mudah dan efisien, serta dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar [1]. Salah satu inisiatif penting dari pemerintah Indonesia dalam mendukung digitalisasi pendidikan adalah peluncuran Platform Merdeka Mengajar (PMM) sebagai bagian dari program Merdeka Belajar. Platform ini dirancang untuk memfasilitasi guru dalam mengakses materi ajar, modul pelatihan, serta kolaborasi dengan sesama tenaga pendidik secara daring [2].

PMM diharapkan dapat mendukung guru dalam memenuhi tuntutan kurikulum baru, yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan pemanfaatan teknologi. Berdasarkan laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, platform ini juga diharapkan mampu meningkatkan kinerja guru dengan menyediakan sumber daya yang relevan dan akses terhadap komunitas pembelajaran yang lebih luas [3]. Guru dapat mengakses materi pembelajaran yang terstandarisasi, mengikuti pelatihan berbasis video, dan berbagi praktik terbaik dalam pengajaran di antara sesama pendidik. Dalam konteks ini, PMM memegang peranan penting dalam memperkuat kemampuan guru untuk merespon perubahan dinamika pendidikan yang kian kompleks [4].

Penggunaan teknologi pendidikan, seperti PMM, terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap kinerja guru. Penelitian yang dilakukan oleh [5] menemukan bahwa guru yang terlibat aktif dalam penggunaan platform digital cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyusun perencanaan pembelajaran, menguasai materi ajar, serta mengevaluasi hasil belajar siswa. Studi lainnya juga menunjukkan bahwa adopsi teknologi dalam proses pembelajaran membantu guru untuk lebih mudah menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan [6]. Di Kota Denpasar, platform ini telah diimplementasikan di berbagai sekolah baik sekolah negeri maupun sekolah swasta sebagai bagian dari upaya pemerintah daerah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Namun, meskipun potensi penggunaan PMM cukup besar, diperlukan evaluasi menyeluruh untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan kinerja guru baik dari profesionalisme maupun inovasi dalam pembelajaran [7]. Beberapa daerah khususnya di Kota Denpasar masih terdapat kendala dalam penerapannya, seperti kurangnya fasilitas yang memadai serta tingkat literasi teknologi yang masih beragam di kalangan guru. Oleh karena itu, evaluasi sistematis terhadap pengalaman pengguna PMM menjadi sangat penting untuk memahami sejauh mana platform ini dapat memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan kinerja mereka.

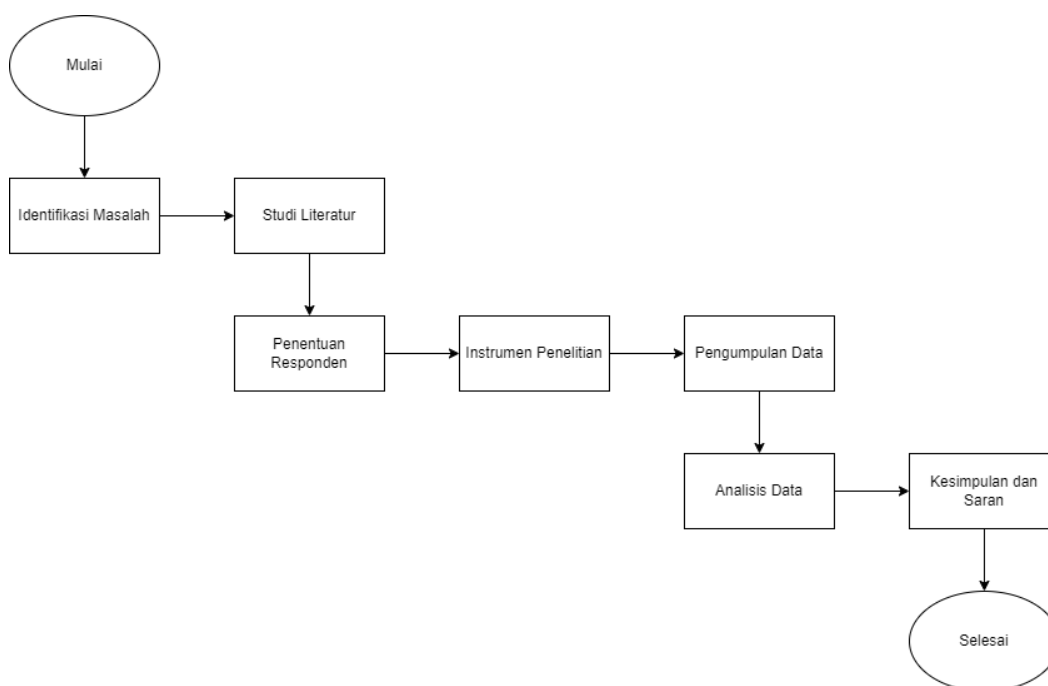
Untuk menilai pengalaman pengguna, salah satu metode yang sering digunakan dalam evaluasi teknologi adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan alat evaluasi kuantitatif yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap berbagai aspek teknologi yang dimana pengguna memberikan tanggapan berdasarkan pernyataan yang berkaitan dengan efisiensi, daya tarik, kemudahan penggunaan, serta keandalan [8]. Pemilihan UEQ dikarenakan kemampuannya untuk melakukan sebuah pengukuran terhadap pengalaman pengguna suatu aplikasi menggunakan kuesioner dengan 26 item pertanyaan yang dikelompokkan kedalam 6 skala pengukuran. Penggunaan UEQ dalam evaluasi PMM akan memberikan gambaran komprehensif mengenai persepsi guru terhadap platform ini, serta area-area yang memerlukan perbaikan. Metode UEQ digunakan karena merupakan salah satu kuesioner yang efektif dan mudah digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna sebuah aplikasi khususnya PMM [9]. Dalam konteks pendidikan, evaluasi semacam ini sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar efektif dalam mendukung tugas pengajaran guru [10].

Metode UEQ memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi aspek-aspek dari PMM yang memerlukan peningkatan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [11]. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kepuasan pengguna terhadap platform digital berhubungan erat dengan seberapa baik platform tersebut dapat membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan [12]. Di Kota Denpasar, evaluasi ini menjadi penting mengingat PMM digunakan sebagai salah satu strategi utama dalam meningkatkan kompetensi guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan PMM dengan menggunakan metode UEQ, serta memberikan rekomendasi strategis yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pemanfaatan PMM di masa mendatang.

Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan platform digital untuk pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kinerja guru di Kota Denpasar. Rekomendasi yang dihasilkan dari evaluasi ini juga diharapkan dapat digunakan oleh pemerintah daerah serta pengembang PMM untuk memastikan bahwa platform ini terus relevan dan dapat memenuhi kebutuhan pengajaran di masa depan.

II. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan survei yang dianalisis secara kuantitatif, dengan kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* sebagai alat pengumpulan data. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

A. Identifikasi Masalah Penelitian

Langkah awal dari penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yaitu Platform Merdeka Mengajar (PMM) yang belum pernah dilakukan evaluasi pengalaman pengguna untuk mengetahui bagaimana PMM digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kinerja guru di Kota Denpasar khususnya. Tidak hanya identifikasi terhadap obyek evaluasi, tetapi metode yang digunakan untuk mengevaluasi juga diidentifikasi agar sesuai dengan luaran yang diharapkan dan sesuai dengan kondisi pendidik.

B. Studi Literatur

Dalam tahap studi literatur, penulis menelaah metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang diterapkan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada Platform Merdeka Mengajar (PMM). Metode UEQ terdiri dari tiga komponen utama, yaitu daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis. UEQ mencakup 26 item pernyataan yang dibagi dalam enam skala pengukuran [13] sebagai berikut:

- 1) Daya Tarik (attractiveness): Menggambarkan kesan keseluruhan pengguna terhadap suatu produk, dengan indikator seperti Menyenangkan/Menyusahkan, Baik/Buruk, dan Atraktif/Tidak Atraktif.
- 2) Efisiensi (efficiency): Mengukur seberapa efisien pengguna menyelesaikan tugas, dengan aspek seperti Cepat/Lambat, Efisien/Tidak Efisien, dan Terorganisasi/Berantakan.
- 3) Kejelasan (perspicuity): Menilai kemudahan penggunaan produk, termasuk indikator seperti Dapat Dipahami/Tidak Dapat Dipahami, Mudah Dipelajari/Sulit Dipelajari.
- 4) Ketepatan (dependability): Mengukur kemampuan pengguna dalam mengontrol interaksi, dengan elemen seperti Dapat Diprediksi/Tidak Dapat Diprediksi dan Aman/Tidak Aman.
- 5) Stimulasi (stimulation): Melihat seberapa baik produk memotivasi pengguna, mencakup indikator seperti Menarik/Tidak Menarik dan Memotivasi/Tidak Memotivasi.
- 6) Kebaruan (novelty): Mengukur kreativitas dan inovasi produk, dengan aspek seperti Kreatif/Monoton dan Inovatif/Konservatif.

Pernyataan tersebut sudah tersedia dalam website resmi yang disusun oleh Schrepp (<http://www.ueq-online.org/>). Kuesioner UEQ juga sudah dikembangkan ke dalam Bahasa Indonesia sehingga responden tidak harus memiliki kriteria bisa berbahasa Inggris untuk dapat mengisi kuesioner tersebut [13]. Butir-butir pernyataan pada kuesioner UEQ dapat dilihat pada Gambar 2.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 2. Pernyataan Kuesioner UEQ

C. Penentuan Populasi dan Sampel

Penentuan sampel dari populasi yang ada digunakan dengan menggunakan rumus Slovin. Platform Merdeka Mengajar (PMM) merupakan platform yang memudahkan guru dan kepala sekolah dalam menentukan sasaran kinerja yang lebih kontekstual sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan dan pengembangan karir, oleh karena itu populasi dari penelitian ini berfokus pada seluruh guru yang bekerja di wilayah Kota Denpasar. Rumus Slovin adalah sebagai berikut [14].

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{100}{1 + 100 \times 0,05^2} = \frac{100}{1,25} = 80$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = margin error

D. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dengan berbantuan *google form* sehingga penyebaran kuesioner UEQ lebih praktis dan efisien. Responden dapat melakukan pengisian kuesioner dengan mudah.

E. Analisis Hasil

Langkah selanjutnya setelah pengumpulan data kuesioner diperoleh adalah dengan pengolahan dan melakukan analisis data menggunakan **UEQ Data Analysis Tool** [15]. Hasil analisis ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai **pengalaman pengguna** pada Platform Merdeka Mengajar (PMM). Hasil akhir dari UEQ diinterpretasikan ke dalam lima kategori *benchmark*, yaitu: *excellent* (sangat baik), *good* (baik), *above average* (di atas rata-rata), *below average* (di bawah rata-rata), dan *bad* (buruk) [16]. Nilai untuk masing-masing kategori tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

TABEL 1.
 BENCHMARK INTERVAL SKALA UEQ

Aspek	Kategori				
	I	II	III	IV	V
Daya Tarik	>1.75	>1.52	>1.17	>0.7	<=0.7
Kejelasan	>1.9	>1.56	>1.08	>0.64	<=0.64
Efisiensi	>1.78	>1.47	>0.98	>0.54	<=0.54
Ketepatan	>1.65	>1.48	>1.14	>0.78	<=0.78
Stimulasi	>1.55	>1.31	>0.99	>0.5	<=0.5
Kebaruan	>1.4	>1.05	>0.71	>0.3	<=0.3

Interpretasi masing-masing kategori adalah

- I. Sangat Baik : skor tertinggi dari rangkaian produk adalah 10%
- II. Baik : 10% produk dengan skor lebih tinggi, sementara 50% lebih rendah
- III. Diatas rata-rata : 25% kumpulan data produk lebih tinggi, 50% lebih rendah
- IV. Dibawah rata-rata : 50% kumpulan data produk lebih tinggi, 25% lebih rendah
- V. Buruk : 25% memiliki skor rendah

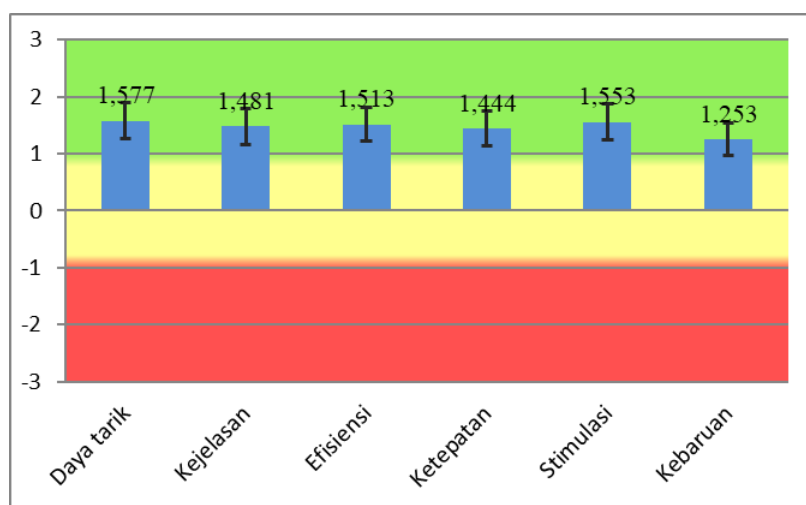
F. Penarikan Kesimpulan

Setelah diperoleh hasil analisis kuesioner, maka kesimpulan dapat ditarik yang didasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian. Selain itu, akan diberikan saran berupa usulan perbaikan untuk Platform Merdeka Mengajar (PMM) maupun usulan perbaikan untuk penelitian di masa mendatang juga akan diberikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 80 responden dengan melakukan evaluasi terhadap penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) dengan menggunakan metode evaluasi UEQ. Responden ini terdiri dari guru yang mengajar khususnya di Kota Denpasar. Platform Merdeka Mengajar atau yang disingkat dengan PMM ini dirancang untuk menunjang implementasi Kurikulum Merdeka agar dapat membantu guru dalam mendapatkan referensi guna meningkatkan kinerja serta melakukan pelatihan secara mandiri. Platform Merdeka Mengajar dapat diakses oleh para pendidik yang telah memiliki id belajar. Oleh karena itu, latar belakang responden adalah guru yang bekerja di Kota Denpasar baik sekolah swasta maupun sekolah negeri.

User Experience Questionnaire (UEQ) memiliki 26 butir pernyataan yang didasarkan pada 6 aspek butir soal [17]. Secara keseluruhan, hasil evaluasi PMM digambarkan pada Gambar 4 dari aspek aspek attractiveness sebesar 1,577 dengan kategori baik, aspek perspicuity dengan kategori di atas rata-rata sebesar 1,481, aspek efficiency sebesar 1,513 dengan kategori di atas rata-rata, aspek dependability sebesar 1,444 dengan kategori di atas rata-rata, aspek stimulation sebesar 1,553 dengan kategori sangat baik, dan novelty sebesar 1,253 dengan kategori baik. Grafik jawaban responden ditunjukkan pada Gambar 3.

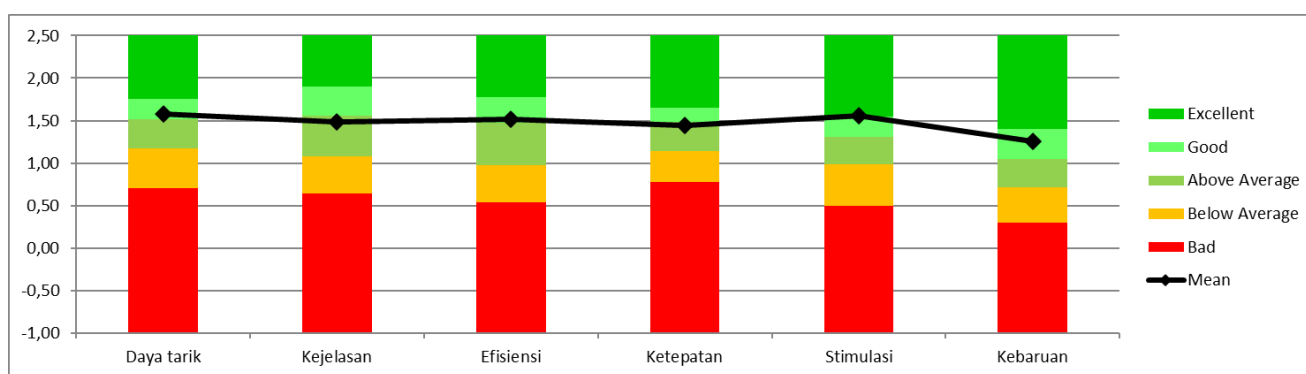


Gambar 3 . Rata-rata Skor UEQ Platform Merdeka Mengajar (PMM)

Berdasarkan gambar 3 dapat disimpulkan bahwa semua nilai pada aspek memiliki nilai lebih dari 0,8, dalam UEQ Handbook yang disusun oleh Schreep [18] dikatakan bahwa nilai yang berada pada rentang lebih dari 0,8 merupakan nilai yang positif. Dimensi daya tarik mendapatkan skor tertinggi dengan nilai 1,577. Hal ini

menunjukkan bahwa secara umum, guru merasa PMM merupakan platform yang menyenangkan dan menarik untuk digunakan. Daya tarik yang tinggi menunjukkan bahwa antarmuka dan keseluruhan tampilan PMM telah dirancang dengan baik, sehingga memberikan pengalaman positif secara emosional kepada pengguna. Dimensi stimulasi memperoleh skor yang juga cukup tinggi, yaitu 1,553. Stimulasi mengukur seberapa jauh platform memberikan motivasi dan kesenangan kepada penggunanya. Dengan skor yang tinggi, hal ini mengindikasikan bahwa PMM mampu mendorong guru untuk terus mengeksplorasi dan belajar melalui platform tersebut. Aspek stimulasi yang kuat sangat penting dalam mempertahankan minat dan semangat guru dalam menggunakan teknologi baru untuk meningkatkan kinerja dan pembelajaran. Dimensi daya tarik dan stimulasi memperoleh skor tinggi, dikarenakan PMM sebagai wadah bagi para guru untuk berkolaborasi dalam mengembangkan konten-konten edukasi yang relevan dan inovatif. Skor efisiensi sebesar 1,513 menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa PMM memungkinkan mereka menyelesaikan tugas dengan cepat dan mudah. Efisiensi yang baik pada platform ini penting karena dapat memengaruhi tingkat produktivitas guru. Guru-guru di Denpasar dapat menggunakan PMM untuk mempersiapkan bahan ajar atau mendapatkan sumber daya pendidikan tanpa memerlukan banyak waktu atau usaha ekstra, yang selaras dengan tujuan meningkatkan kinerja mereka.

Dimensi kejelasan memperoleh skor sebesar 1,481. Skor ini menunjukkan bahwa PMM cukup mudah dipahami dan dioperasikan oleh penggunanya. Kejelasan yang baik mengindikasikan bahwa antarmuka dan fitur-fitur di PMM telah didesain secara intuitif, sehingga guru tidak merasa kesulitan dalam mempelajari cara menggunakan platform ini. Meski demikian, ada potensi untuk meningkatkan panduan pengguna atau menyediakan dukungan tambahan agar pengalaman pengguna menjadi lebih mulus. Dengan skor 1,444, dimensi ketepatan mengukur sejauh mana pengguna merasa platform ini dapat diandalkan dan berfungsi sesuai harapan mereka. Meskipun skor ini cukup positif, ini juga menjadi salah satu dimensi yang dapat lebih diperhatikan. Hal ini dikarenakan adanya beberapa gangguan teknis atau kurangnya fitur yang dibutuhkan oleh guru dapat menyebabkan penurunan persepsi keandalan. Dimensi kebaruan memperoleh skor terendah, yaitu 1,253. Ini menunjukkan bahwa sebagian guru merasa bahwa inovasi atau fitur-fitur baru di PMM mungkin masih belum terlalu terasa. Berdasarkan hal tersebut ada beberapa langkah yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kebaruan dari platform yaitu (1) Integrasi Kecerdasan Buatan (AI) : Menambahkan fitur berbasis AI seperti saran otomatis untuk materi pelatihan atau analisis kinerja guru. AI membantu memberikan rekomendasi yang dipersonalisasi berdasarkan preferensi dan kebutuhan setiap pengguna, (2) Pengembangan Modul Interaktif: Mengembangkan modul pelatihan berbasis gamifikasi dengan tantangan dan pencapaian. Hal ini meningkatkan partisipasi dan motivasi guru saat menggunakan PMM, (3) Fitur Inovasi Kolaborasi: Menambahkan ruang virtual untuk kolaborasi. Forum diskusi atau sesi webinar langsung dengan pakar pendidikan. Guru dapat berbagi praktik terbaik, materi, dan pengalaman mengajar dan (4) Pembaruan konten rutin: Jadwalkan pembaruan rutin untuk menambahkan materi, studi kasus, atau fitur baru sehingga pengguna selalu merasa mendapatkan sesuatu yang baru dan berguna.



Gambar 4. Diagram UEQ Benchmark dari Platform Merdeka Mengajar (PMM)

Gambar 4 di atas menunjukkan hasil perbandingan dengan skala benchmark aspek daya tarik (attractiveness), efisiensi (efficiency), dan kebaruan (novelty) menunjukkan hasil dengan kategori baik (*good*) serta aspek kejelasan (perspicuity) dan ketepatan (dependability) hasilnya adalah diatas rata-rata (*above average*). Sedangkan untuk aspek stimulasi menunjukkan hasil yang sangat baik (*excellent*). Hasil ini menunjukkan bahwa Platform Merdeka Mengajar (PMM) ini sudah baik, namun masih perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan daya tarik, pragmatic quality dan hedonic quality dengan menyediakan fitur yang dapat membantu untuk menyelesaikan pekerjaan para pendidik khususnya serta menyenangkan untuk digunakan. Sehingga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan Platform Merdeka Mengajar (PMM) yang lebih inovatif. Jika dilihat skor PMM

dalam konteks UEQ dibandingkan dengan platform digital pendidikan lainnya memiliki nilai tersendiri yang dimana PMM terdiri dari berbagai macam fitur diantaranya video inspirasi, pelatihan mandiri, bukti karya, asesmen murid, dan perangkat ajar.

Penggunaan metode UEQ dalam penelitian ini karena memberikan penilaian yang komprehensif dan terukur terhadap pengalaman pengguna teknologi. UEQ bertujuan untuk mengevaluasi berbagai aspek pengalaman pengguna di aspek utama: daya tarik, efisiensi, kejelasan, keandalan, kegembiraan, dan kebaruan serta setiap aspek elemen memiliki saran spesifik yang memungkinkan analisis statistik mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan platform [19] UEQ memberikan gambaran komprehensif yang berupa kualitas realistik dan hedonis serta data kuantitatif yang dapat ditindaklanjuti. Hasil yang diperoleh dapat dianalisis kemudian digunakan untuk perbaikan lebih lanjut yang dimana dapat dilihat dari skor yang diperoleh, jika skor yang diperoleh dibawah rata-rata maka perlu untuk menambahkan fitur atau mengoptimalkan sistem keamanan data sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Lena et al [20] menemukan bahwa 96,7 persen guru yang disurvei telah mengetahui PMM dan merasakan manfaat besar dari fitur-fiturnya yang memungkinkan pelatihan mandiri, pembelajaran interaktif, dan kolaborasi serta lebih menekankan peran PMM dalam inovasi dan kolaborasi pendidikan sehingga dalam penelitian tersebut menyarankan pengembangan fitur offline agar guru di daerah dengan akses jaringan terbatas tetap dapat menggunakan PMM secara optimal. Di sisi lain, penelitian ini mengevaluasi PMM berdasarkan pengalaman pengguna yang didapat bahwa nilai daya tarik pengguna sebesar 1,577, nilai efisiensi sebesar 1,513, nilai kejelasan sebesar 1,481, nilai ketepatan sebesar 1,444, nilai stimulasi sebesar 1,553, dan nilai dengan skor terendah yaitu nilai novelty sebesar 1,253, ini menunjukkan bahwa perlu lebih banyak inovasi dalam platform tersebut sehingga disarankan pengembangan fitur berbasis AI, gamifikasi, atau integrasi data real-time untuk meningkatkan aspek novelty dan ketepatan. Rekomendasi berbasis UEQ menawarkan strategi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, yang dapat digunakan oleh pengembang PMM.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini mengevaluasi penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) dalam meningkatkan kinerja guru di Kota Denpasar. Instrumen yang digunakan dalam evaluasi ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), yang terdiri dari 26 item pernyataan dan disebarikan kepada responden melalui Google Form.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari enam aspek yang dinilai, rata-rata skor pada aspek *attractiveness* mencapai 1,577 dengan kategori baik, aspek *perspicuity* sebesar 1,481 dengan kategori di atas rata-rata, aspek *efficiency* sebesar 1,513 dengan kategori baik, aspek *dependability* sebesar 1,444 dengan kategori di atas rata-rata, aspek *stimulation* sebesar 1,553 dengan kategori sangat baik, dan aspek *novelty* sebesar 1,253 dengan kategori baik.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan yang baik ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para Dosen pengampu mata kuliah Komputer Masyarakat yang telah memberikan masukan yang positif untuk penelitian ini dan seluruh guru se-Kota Denpasar yang telah bersedia untuk mengisi kuesioner penelitian mengenai penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setiawan, R. A., & Kusuma, H, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*," 17(1), 23-34, 2021.
- [2] Kemendikbud, Platform Merdeka Mengajar: Inovasi untuk Guru Indonesia, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022.
- [3] Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T, "Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>, 2023.
- [4] Sudirman, M., & Wulandari, P, "Teknologi dan Kinerja Guru" *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 112-120, 2020.
- [5] Wahyuni, S, "Inovasi Teknologi di Kota Denpasar: Studi Kasus Penggunaan PMM," *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 45-56, 2023.
- [6] Putri, D. S., & Utami, L, "Penggunaan Platform Digital untuk Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 78-89, 2023.
- [7] Prabowo, D. A., Fathoni, M. Y., Toyib, R., & Sunardi, D, "Sosialisasi Aplikasi Merdeka Mengajar dan Pengisian Konten Pembelajaran Pada Smkn 3 Selama Untuk Mendukung Program Smk-Pk Tahun 2021," *Jpmmt (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(2), 55–60. <https://Jurnal.Ikhafi.Or.Id/Index.Php/Jpmmt/Article/View/410>, 2021.
- [8] Putra, I. G. P. A. A., Juiantara, KW, P. P. O., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G, "Evaluasi Usability Website Bukalapak dan Tokopedia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)," *Inti Nusa Mandiri*, 18(2), 166–175. <https://doi.org/10.33480/inti.v18i2.5023>, 2024.
- [9] unita Maulani, T., Suprpto, & Reza Perdanakusuma, A, "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645. <http://j-ptiik.ub.ac.id>, 2021.
- [10] Fathoni, A, "Evaluasi Penggunaan Sistem E-Learning dengan Metode UEQ," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 123-134, 2021.

- [11] Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A., "User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn. 442." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>, 2023.
- [12] Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M, Konstruk dan Evaluasi Kuesioner Pengalaman Pengguna. *Usability and HCI*, 9(2), 63-76, 2008.
- [13] Santoso, H., Schrepp, M., Kartono Isal, R. Y., Yudha Utom, A., & Priyogi, B, "Measuring the User Experience," *The Journal of Educators Online*, 13(1). <https://doi.org/10.9743/jeo.2016.1.5>, 2016.
- [14] Sadewa, M., Sujaya, M., Gunawan, I., & Indrawan, G, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Website PPID Undiksha Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*. , 5(1), 1–11, 2024.
- [15] Ardi Herdiana, G., Bagus, I., Swarmardika, A., & Hartati, R. S, "Pengukuran User Experience (UX) Desain Aplikasi Trouble Ticket Menggunakan Metode Supergolden Ratio," <https://doi.org/10.31598>, 2022.
- [16] Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P, "Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(4), 1019–1029. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v4i4.394>, 2022.
- [17] Made, P., Pramadewi, M., Supanji, I. K. D., Agus, I. M., & Gunawan, O, "Analisis Pengalaman Pengguna Platform Merdeka Mengajar Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) User Experience," *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 9(1), 73–83, 2024.
- [18] Schrepp, M, *User Experience Questionnaire Handbook* (11 ed.). www.ueq-online.org, 2023.
- [19] M. Rauschenberger, M. Schrepp, M. Perez-Cota, S. Olschner, and J. Thomaschewski, "Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ).Example: Spanish Language Version," *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 2, no. 1, 2013, doi: 10.9781/ijimai.2013.215.
- [20] Lena, Mai Sri, et al, "Penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 1-3, 177-185, 2023.