



EVALUASI KUALITAS PENGGUNAAN *PLATFORM* RUANG GTK OLEH GURU DI SMP NEGERI 1 LONG BAGUN MENGGUNAKAN MODEL *WEBQUAL 4.0*

Rika Herlina¹⁾, Margareta Dew Liah²⁾, Rosa Virginia Setiawati Hangin³⁾, Ramadiani⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Mahasiswa Magister Manajemen Pendidikan Universitas Mulawarman

E-mail: rika.herlina92@gmail.com¹⁾, margaret dew88@gmail.com²⁾,

rosavirginiahangin@gmail.com³⁾, ilkom.ramadiani@gmail.com⁴⁾

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital dalam sektor pendidikan menjadi elemen penting dalam mendukung peningkatan mutu layanan, termasuk dalam hal pengelolaan data, administrasi dan kinerja guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas penggunaan *Platform* Ruang GTK oleh guru di SMP Negeri 1 Long Bagun, Kabupaten Mahakam Ulu, Kalimantan Timur. Evaluasi dilakukan dengan menitikberatkan pada empat aspek utama, yaitu *usability* (kemudahan penggunaan), *kepuasan pengguna* (tingkat penerimaan dan kenyamanan), *efisiensi* (penghematan waktu dan sumber daya), dan *efektivitas* (kemampuan mencapai tujuan kerja). Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang diisi oleh 31 guru di SMP Negeri 1 Long Bagun. Hasil menunjukkan bahwa aspek *usability* dinilai baik, dengan tampilan *Platform* yang mudah dipahami dan fitur yang relatif cepat dikuasai. Pada aspek *efisiensi*, guru merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas dengan waktu lebih singkat dan tanpa membebani perangkat. Aspek *efektivitas* juga menunjukkan hasil positif, karena *Platform* mendukung pencapaian tujuan administratif dan pembelajaran. Sementara itu, tingkat *kepuasan pengguna* tergolong tinggi, meskipun masih ditemukan kendala pada navigasi dan pencarian fitur tertentu. Penelitian ini merekomendasikan perbaikan antarmuka dan peningkatan fitur navigasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh, terutama bagi guru di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital.

Kata kunci: Ruang GTK, *usability*, efisiensi, efektivitas, kepuasan pengguna,

Abstract

*The utilization of digital technology in the education sector has become a crucial element in improving service quality, including in data management, administration, and teacher performance. This study aims to evaluate the quality of the Ruang GTK Platform usage by teachers at SMP Negeri 1 Long Bagun, Mahakam Ulu Regency, East Kalimantan. The evaluation focused on four main aspects: **usability** (ease of use), **user satisfaction** (level of acceptance and comfort), **efficiency** (time and resource savings), and **effectiveness** (ability to achieve work goals). This research employed a qualitative descriptive approach with data collection through questionnaires filled out by 31 teachers at SMP Negeri 1 Long Bagun. The results indicate that the **usability** aspect was rated as good, with a Platform interface that was easy to understand and features that were relatively quick to master. Regarding **efficiency**, teachers felt helped in completing tasks in a shorter time without burdening their devices. The **effectiveness** aspect also showed positive results, as the Platform supported the achievement of administrative and learning objectives. Meanwhile, the level of **user satisfaction** was high, although some difficulties were still found with navigation and searching for specific features. This study recommends improving the interface and enhancing navigation features to improve the overall user experience, especially for teachers in areas with limited digital infrastructure.*

Keywords: Ruang GTK, *usability*, efficiency, effectiveness, user satisfaction



I. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam sektor pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam cara guru menjalankan tugas profesionalnya. Salah satu bentuk transformasi ini adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam manajemen data dan pengembangan kompetensi guru melalui *Platform* digital seperti Ruang GTK (Guru dan Tenaga Kependidikan) atau dulu yang disebut dengan PMM (*Platform* Merdeka Mengajar). *Platform* ini dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Ruang GTK menyediakan berbagai layanan, seperti pengelolaan data kepegawaian, pelatihan mandiri, serta pelaporan kinerja guru. Namun, efektivitas dan kualitas penggunaan *Platform* ini masih menjadi pertanyaan penting, terutama bagi guru-guru di wilayah Mahakam Ulu yang masih dalam tahap pengembangan fasilitas sarana dan prasarana sekolah, seperti di SMP Negeri 1 Long Bagun.

SMP Negeri 1 Long Bagun terletak di Kabupaten Mahakam Ulu, Kalimantan Timur, sebuah wilayah yang menghadapi tantangan geografis dan infrastruktur yang memengaruhi implementasi teknologi pendidikan. Di tengah keterbatasan akses dan sumber daya, *Platform* digital seperti Ruang

GTK menjadi alat yang sangat potensial, namun sekaligus menuntut kualitas yang tinggi dari segi aksesibilitas, keandalan, dan kemudahan penggunaan. Dalam konteks inilah penting untuk melakukan evaluasi kualitas *Platform* Ruang GTK berdasarkan persepsi para penggunanya, yaitu para guru yang menjadi aktor utama dalam transformasi pendidikan di daerah tersebut. Apalagi saat ini *Platform* Ruang GTK digunakan untuk melakukan penilaian kinerja guru yang nilainya akan langsung terintegrasi dengan E-Kinerja BKN setiap bulannya.

Ruang GTK merupakan salah satu *Platform* digital yang dikembangkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia untuk mendukung pengelolaan dan penilaian kinerja guru. Pemanfaatan *Platform* ini telah menunjukkan peran signifikan dalam membantu guru menyusun laporan kinerja, mengakses data kepegawaian, serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam manajemen guru (Hafiz, 2024). *Platform* ini juga dinilai mempercepat proses administratif dan mampu mendukung kegiatan supervisi serta monitoring guru oleh kepala sekolah maupun dinas pendidikan melalui fitur pengelolaan kinerja.

Untuk menilai kualitas suatu situs web atau *Platform* digital, diperlukan kerangka evaluasi yang sistematis dan komprehensif.



Salah satu model yang banyak digunakan dalam evaluasi kualitas website berbasis pengguna (*user-based evaluation*) adalah Webqual 4.0, yang dikembangkan dari model sebelumnya untuk menilai kualitas website berdasarkan tiga dimensi utama: *usability*, *information quality*, dan *service interaction quality*. Menurut (Ramadhan & Hartomo, 2022), model Webqual 4.0 sangat efektif dalam menilai kualitas sistem informasi berbasis web karena mampu menangkap persepsi pengguna terhadap pengalaman penggunaan, informasi yang tersedia, serta interaksi layanan yang diberikan. Evaluasi dengan pendekatan ini menjadi semakin relevan mengingat keberhasilan adopsi teknologi pendidikan sangat ditentukan oleh kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

WebQual 4.0 adalah salah satu kerangka kerja yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas sebuah situs web atau *Platform* digital. Model ini menilai tiga dimensi utama yaitu *usability*, *information quality*, dan *service interaction quality*. Aspek *usability* mengukur kemudahan penggunaan antarmuka sistem, *information quality* berkaitan dengan relevansi dan keakuratan informasi yang ditampilkan, dan *service interaction quality* mengkaji sejauh mana interaksi antara pengguna dan sistem dapat memenuhi harapan pengguna (Rahmadan,

2024; Ramadhan & Hartomo, 2022). Penerapan WebQual 4.0 pada situs pembelajaran atau administrasi pendidikan seperti Ruang GTK menjadi penting untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem dari perspektif pengguna.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Rahmadan, 2024) terhadap *Platform* Virtual Class Universitas Lampung menunjukkan bahwa kualitas informasi dan interaksi layanan merupakan dua dimensi yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan sebuah *Platform* pendidikan digital tidak hanya bergantung pada kelengkapan fitur atau kecepatan sistem, tetapi juga pada bagaimana pengguna memahami, memanfaatkan, dan merasa terbantu oleh *Platform* tersebut. Oleh karena itu, evaluasi berbasis Webqual 4.0 sangat relevan untuk menilai kualitas Ruang GTK dari sudut pandang guru, terutama dalam konteks pendidikan menengah pertama di daerah terpencil.

Penggunaan Ruang GTK di sekolah-sekolah negeri, termasuk SMP Negeri 1 Long Bagun, menjadi bagian integral dari manajemen sumber daya manusia di bidang pendidikan. (Hafiz, 2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi melalui *Platform* GTK telah meningkatkan efisiensi manajemen data kepegawaian, terutama dalam aspek kehadiran, kinerja, serta



pengembangan profesional guru. Namun, tantangan utama dalam penerapan teknologi ini adalah kesiapan dan pemahaman pengguna terhadap sistem digital. Kualitas *Platform* harus benar-benar mendukung kenyamanan guru dalam mengakses dan memanfaatkan fitur yang tersedia.

Pengukuran kualitas penggunaan *Platform* digital oleh guru juga erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam aktivitas keseharian mereka, baik dalam hal administratif maupun pembelajaran. Tantangan akses internet, ketersediaan perangkat, dan kemampuan literasi digital menjadi faktor penting yang tidak dapat diabaikan. Penelitian Pratiwi, Hidayat, dan (Pratiwi et al., 2023) menyoroti bahwa penyediaan *Platform* digital saja tidak cukup tanpa adanya pendampingan teknis, pelatihan intensif, serta perbaikan berkelanjutan berdasarkan feedback pengguna.

PMM (*Platform Merdeka Mengajar*) atau sekarang disebut Ruang GTK juga digunakan sebagai instrumen penilaian kinerja guru yang bersifat real-time dan berbasis bukti. Supriati dan Astuti (2025) menekankan bahwa penerapan sistem ini di lingkungan sekolah membantu meningkatkan akuntabilitas guru, memperjelas indikator kinerja, serta memudahkan proses pelaporan dan validasi dari kepala sekolah. Integrasi

sistem ini dalam praktik keseharian memperkuat fungsi Ruang GTK sebagai alat evaluasi yang terstruktur dan terstandar. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, Hidayat, dan Suherman (2023) menyoroti pentingnya kesesuaian antara *Platform* teknologi pendidikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Dalam konteks Ruang GTK, kesesuaian ini meliputi kemudahan navigasi, keterbacaan tampilan, serta ketersediaan fitur yang benar-benar mendukung tugas guru. Apabila desain sistem tidak selaras dengan ekspektasi pengguna, maka akan mengurangi tingkat kepuasan dan efektivitas pemanfaatan *Platform* tersebut.

Melihat urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas penggunaan *Platform* Ruang GTK oleh guru di SMP Negeri 1 Long Bagun dengan menggunakan model Webqual 4.0 sebagai kerangka analisis. Fokus penelitian diarahkan pada tiga dimensi utama yaitu usability (kemudahan penggunaan dan navigasi *Platform*), information quality (kelengkapan, kejelasan, dan relevansi informasi), dan service interaction quality (interaksi dan respon sistem terhadap pengguna). Evaluasi ini tidak hanya diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas *Platform*, tetapi juga menjadi dasar rekomendasi bagi pengembang sistem dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan



mutu layanan digital bagi guru, khususnya di wilayah terpencil.

Penelitian ini juga diharapkan dapat mengisi kesenjangan dalam literatur terkait evaluasi kualitas sistem digital berbasis pendidikan di tingkat SMP di daerah Kabupaten pengembangan seperti Mahakam Ulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pendidikan tinggi atau wilayah perkotaan dengan infrastruktur digital yang lebih baik. Oleh karena itu, dengan mengambil studi kasus di SMP Negeri 1 Long Bagun, penelitian ini dapat memberikan kontribusi empirik yang lebih representatif terhadap kondisi nyata di lapangan, serta memperkuat argumen bahwa keberhasilan digitalisasi pendidikan tidak bisa dilepaskan dari aspek kualitas sistem yang mendukungnya.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data utama berupa kuesioner. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena sesuai untuk menggambarkan dan menginterpretasikan fenomena yang sedang berlangsung secara apa adanya, tanpa memanipulasi variabel. Penelitian jenis ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap persepsi, pengalaman, atau penilaian subjek terhadap suatu objek atau situasi

tertentu, dalam hal ini adalah kualitas penggunaan *Platform* Ruang GTK oleh para guru. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mendeskripsikan secara sistematis dan faktual kondisi di lapangan berdasarkan data yang diperoleh langsung dari informan.

Teknik pengambilan data dilakukan secara langsung kepada para guru melalui pengisian kuesioner secara daring (online) melalui *google form*. Pengumpulan data dilaksanakan selama 5 hari, dengan distribusi kuesioner kepada seluruh guru yang aktif menggunakan *Platform* Ruang GTK di sekolah tempat penelitian berlangsung, yaitu SMP Negeri 1 Long Bagun. Sebelum disebarkan, instrumen kuesioner telah diuji secara terbatas melalui uji coba (try out) kepada beberapa guru di luar lokasi penelitian untuk mengetahui kejelasan, keterbacaan, dan kesesuaian pertanyaan. Hasil uji coba tersebut kemudian digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan pertanyaan agar lebih mudah dipahami dan mampu menggali informasi yang dibutuhkan secara maksimal.

Proses pengumpulan data juga dibarengi dengan observasi langsung dan pencatatan konteks lingkungan yang memengaruhi pengalaman pengguna dalam mengakses *Platform*, seperti kondisi jaringan internet, ketersediaan perangkat, dan tingkat literasi digital guru. Hal ini bertujuan untuk



memberikan data kontekstual yang memperkuat temuan dari kuesioner. Selain itu, selama pengisian kuesioner, peneliti juga memberikan ruang bagi responden untuk menyampaikan pengalaman secara naratif, termasuk kendala atau saran terkait peningkatan kualitas *Platform* Ruang GTK.

Adapun subjek penelitian ini adalah guru-guru SMP Negeri 1 Long Bagun yang telah menggunakan *Platform* Ruang GTK minimal selama enam bulan terakhir. Jumlah responden disesuaikan dengan populasi guru yang tersedia, dan pemilihan dilakukan secara total sampling, mengingat jumlah guru yang tidak terlalu besar sehingga memungkinkan seluruh populasi dilibatkan. Kriteria inklusi lainnya adalah guru yang secara aktif melakukan pengisian data, mengikuti pelatihan melalui Ruang GTK, atau

menggunakan layanan digital lainnya dalam *Platform* tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penyebaran kuesioner terhadap 31 responden menunjukkan tanggapan mereka terhadap aspek *usability* pada *Platform* Ruang GTK. Aspek *usability* dalam penelitian ini mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, kemudahan menemukan fitur, serta kecepatan dalam memahami fungsi-fungsi yang tersedia di *Platform*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan distribusi persentase pada masing-masing skala Likert, sehingga dapat memberikan gambaran tingkat kenyamanan dan efektivitas penggunaan *Platform* oleh para pengguna, khususnya para guru.

ASPEK: USABILITY (KEMUDAHAN PENGGUNAAN)						
NO	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Tampilan pada <i>Platform</i> Ruang GTK mudah dipahami guru	0%	0%	10%	54,8%	35,5%
2.	Menemukan menu atau fitur yang dibutuhkan pada <i>Platform</i> Ruang GTK Sulit	25,8%	3,2%	12,9%	22,6%	35,5%
3.	Ikon dan tombol di <i>Platform</i> Ruang GTK jelas dan memudahkan saya dalam penggunaannya	0%	3,2%	12,9%	51,6%	32,3%
4.	Saya dapat belajar menggunakan <i>Platform</i> Ruang GTK dengan cepat tanpa mengalami kesulitan berarti.	0%	3,2%	22,6%	51,6%	22,6%
5.	Informasi yang ditampilkan di <i>Platform</i> Ruang GTK tersusun secara sistematis dan mudah dipahami.	0%	3,2%	12,9%	61,3%	22,6%



Hasil penyebaran kuesioner terhadap 31 responden memberikan gambaran mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap *Platform* Ruang GTK. Aspek kepuasan pengguna dalam penelitian ini mencakup persepsi terhadap manfaat *Platform*, pengalaman penggunaan secara keseluruhan, serta sejauh

mana *Platform* mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Analisis data dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengguna merasa puas terhadap layanan dan fitur yang tersedia, yang selanjutnya menjadi dasar dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas *Platform* ke depannya.

ASPEK: KEPUASAAN PENGGUNA						
NO	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa puas dengan performa <i>Platform</i> Ruang GTK secara keseluruhan.	0%	3,2%	6,5%	74,2%	16,1%
2.	<i>Platform</i> Ruang GTK memenuhi harapan saya dalam mendukung tugas saya sebagai guru.	0%	3,2%	6,5%	71,0%	19,4%
3.	Saya cenderung merekomendasikan penggunaan Ruang GTK kepada rekan kerja karena pengalaman penggunaan yang baik.	0%	3,2%	22,6%	58,1%	16,1%
4.	Fitur-fitur di dalam Ruang GTK membuat saya senang dan puas dalam menjalankan tugas harian.	0%	0%	16,1%	74,2%	9,7%
5.	Saya merasa nyaman dan puas saat menggunakan Ruang GTK dalam pekerjaan saya.	0%	0%	9,7%	71,0%	19,4%

Hasil penyebaran kuesioner terhadap 31 responden memberikan informasi mengenai tingkat efektivitas penggunaan *Platform* Ruang GTK. Aspek efektivitas dalam penelitian ini mencakup sejauh mana *Platform* membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas, meningkatkan kinerja, serta mencapai tujuan pembelajaran atau

administrasi secara efisien. Data yang dikumpulkan dianalisis untuk menilai bagaimana persepsi pengguna terhadap kemampuan *Platform* dalam memberikan hasil yang sesuai harapan, sehingga dapat menjadi indikator penting dalam evaluasi fungsionalitas sistem.

ASPEK: EFEKTIVITAS						
NO	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Ruang GTK sangat membantu saya menyelesaikan tugas administratif dengan benar dan lengkap.	0%	0%	19,4%	64,5%	16,1%
2.	Fitur - fitur di Ruang GTK mendukung saya mencapai tujuan pembelajaran atau administrasi yang diinginkan.	0%	0%	22,6%	58,1%	19,4%



3.	Informasi yang tersedia di Ruang GTK mendukung saya mencapai tujuan pembelajaran atau administrasi yang diinginkan.	0%	0%	12,9%	74,2%	12,9%
4.	Menggunakan <i>Platform</i> Ruang GTK membuat saya mampu mencapai hasil kerja yang diharapkan.	0%	0%	12,9%	71,0%	16,1%
5.	Ruang GTK meminimalkan kesalahan dalam pelaksanaan tugas administrasi sekolah.	0%	0%	25,8%	64,5%	9,7%

Hasil penyebaran kuesioner kepada 31 responden menunjukkan tanggapan mereka terhadap aspek efisiensi dalam penggunaan *Platform* yang diteliti. Aspek ini mencakup sejauh mana pengguna merasakan kemudahan, kecepatan, dan penghematan sumber daya dalam menjalankan aktivitas

melalui *Platform* tersebut. Temuan dari responden memberikan gambaran mengenai tingkat efisiensi yang dirasakan serta potensi perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

ASPEK: EFISIENSI						
NO	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Ruang GTK memungkinkan saya menyelesaikan tugas dengan waktu yang lebih singkat.	0%	0%	25,8%	54,8%	19,4%
2.	Respon sistem Ruang GTK cepat sehingga saya tidak perlu menunggu lama.	0%	3,2%	22,6%	54,8%	19,4%
3.	Sistem Ruang GTK memerlukan sedikit sumber daya perangkat (misalnya kuota internet atau memori) dalam penggunaannya.	0%	0%	19,4%	54,8%	25,8%
4.	Fitur-fitur otomatisasi di Ruang GTK mengurangi beban kerja saya.	0%	0%	19,4%	64,5%	16,1%
5.	Menggunakan Ruang GTK mengurangi langkah-langkah kerja yang perlu saya lakukan dibanding cara sebelumnya.	0%	0%	22,6%	58,1%	19,4%

B. Pembahasan

Aspek *usability* menjadi komponen krusial dalam menilai keberhasilan suatu *Platform* digital, khususnya dalam konteks pendidikan seperti Ruang GTK. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner terhadap 31 responden yang merupakan guru pengguna

aktif Ruang GTK, dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum *Platform* ini telah menunjukkan tingkat *usability* yang baik, walaupun masih terdapat beberapa catatan penting untuk peningkatan. Dimensi *usability* yang dievaluasi dalam penelitian ini mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan



tampilan, kemudahan dalam menemukan fitur, serta kecepatan pengguna dalam memahami fungsi-fungsi *Platform*. Seluruh dimensi ini dianalisis menggunakan skala Likert dan hasilnya memperlihatkan dominasi respon positif terhadap berbagai indikator *usability*.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmadan (2024) yang mengevaluasi kualitas website Virtual Class Universitas Lampung menggunakan pendekatan Webqual 4.0. Dalam penelitiannya, Rahmadan menekankan bahwa aspek *usability* harus menjadi titik fokus dalam pengembangan sistem karena berhubungan langsung dengan persepsi pengguna terhadap kemudahan navigasi, kejelasan antarmuka, serta kemudahan dalam menyelesaikan tugas melalui *Platform*. Dalam konteks Ruang GTK, mayoritas guru menyatakan bahwa tampilan *Platform* mudah dipahami (54,8% setuju dan 35,5% sangat setuju), menunjukkan bahwa prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik telah diterapkan. Ini memperkuat argumen bahwa tampilan visual yang jelas dan terstruktur dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, sebagaimana juga dijelaskan oleh Ramadhan & Hartomo (2022) dalam studi mereka mengenai evaluasi kualitas website kebencanaan.

Namun demikian, terdapat tantangan pada aspek navigasi yang tercermin dari pernyataan kedua dalam kuesioner, yaitu "Menemukan menu atau fitur yang dibutuhkan pada *Platform* Ruang GTK sulit." Dalam hal ini, 35,5% responden menyatakan "Sangat Setuju" dan 22,6% "Setuju", yang berarti lebih dari separuh responden mengalami kendala dalam menemukan fitur tertentu. Temuan ini mengindikasikan bahwa struktur navigasi dalam *Platform* masih memerlukan optimalisasi. Menurut Supriati dan Astuti (2025) yang meneliti implementasi penilaian kinerja guru menggunakan PMM/Ruang GTK di SMPN 2 Pamotan, salah satu hambatan yang dirasakan guru adalah kesulitan dalam menjelajahi fitur-fitur tertentu yang tersebar dalam banyak submenu. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa pengembangan sistem tidak cukup hanya menghadirkan fitur yang lengkap, namun juga harus mempertimbangkan ketersediaan sistem navigasi yang intuitif dan responsif terhadap pola pencarian pengguna.

Lebih lanjut, aspek kejelasan ikon dan tombol mendapat tanggapan positif dari responden, dengan 51,6% menyatakan setuju dan 32,3% sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa desain elemen visual dalam Ruang GTK cukup memudahkan dalam pengoperasian. Kesesuaian antara ikon dan fungsinya adalah faktor penting dalam



meminimalkan kebingungan pengguna. Temuan ini mendukung pernyataan Hafiz (2024) bahwa penggunaan teknologi informasi dalam manajemen GTK di SMPN 40 Surabaya berhasil mengurangi beban administratif guru berkat tampilan sistem yang bersih dan logis. Dengan demikian, tampilan visual yang terorganisasi dengan baik bukan hanya meningkatkan kenyamanan pengguna, tetapi juga mempercepat waktu adaptasi terhadap *Platform* digital baru.

Jika ditinjau dari keseluruhan data, terlihat bahwa mayoritas responden menunjukkan sikap positif terhadap aspek *usability Platform* Ruang GTK. Namun, aspek pencarian fitur masih menjadi titik lemah yang perlu diperbaiki. Dalam konteks desain sistem berbasis pengguna (*user-centered design*), respons ini dapat dijadikan bahan evaluasi bagi pengembang *Platform* untuk memperkuat sisi navigasi, misalnya dengan menambahkan fitur pencarian cepat, penyederhanaan menu, atau penyusunan ulang struktur halaman yang lebih intuitif. Sebagaimana diuraikan oleh Rahmadan (2024), keberhasilan sistem digital tidak hanya diukur dari keberadaan fitur, tetapi juga dari sejauh mana pengguna dapat menjangkaunya dengan mudah dan cepat.

Penting juga untuk dicatat bahwa *usability* bukan sekadar aspek teknis, tetapi juga berkaitan erat dengan persepsi dan

kepuasan pengguna. Pengalaman negatif dalam penggunaan fitur bisa menurunkan kepuasan pengguna secara keseluruhan, meskipun fitur tersebut sebenarnya fungsional. Oleh sebab itu, evaluasi menyeluruh terhadap pengalaman pengguna menjadi keharusan dalam konteks *Platform* pendidikan yang digunakan secara massal, seperti Ruang GTK. Evaluasi ini dapat dilakukan secara berkala dengan melibatkan pengguna melalui survei dan uji coba lapangan untuk mengidentifikasi secara dini titik-titik friksi dalam penggunaan sistem.

Dengan mengacu pada keseluruhan temuan dan literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa *usability* dari *Platform* Ruang GTK berada dalam kategori baik namun belum optimal. Kejelasan tampilan, kecepatan adaptasi, dan sistem informasi yang sistematis telah memberikan dampak positif terhadap kenyamanan pengguna, sebagaimana disoroti oleh mayoritas responden dan didukung oleh berbagai literatur. Akan tetapi, kendala dalam menemukan fitur menjadi tantangan nyata yang harus segera ditangani. Peningkatan pada area ini tidak hanya akan meningkatkan *usability*, tetapi juga akan berdampak positif pada aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, perbaikan berkelanjutan berbasis evaluasi pengalaman pengguna merupakan



langkah strategis yang perlu diambil oleh pengembang dan pemangku kepentingan dalam mengelola *Platform* Ruang GTK sebagai bagian dari transformasi digital di sektor pendidikan.

Setelah meninjau aspek *usability*, dimensi penting lainnya dalam evaluasi *Platform* digital pendidikan adalah kepuasan pengguna. Kepuasan merupakan indikator utama yang merefleksikan seberapa baik sebuah sistem dapat memenuhi harapan dan kebutuhan penggunanya. Dalam hal ini, responden (guru) diminta menilai sejauh mana mereka merasa puas dengan performa, manfaat, dan kenyamanan penggunaan *Platform* Ruang GTK. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat kepuasan yang tinggi. Pada pernyataan "Saya merasa puas dengan performa *Platform* Ruang GTK secara keseluruhan", sebanyak 74,2% menyatakan "Setuju" dan 16,1% "Sangat Setuju". Hal ini memperlihatkan bahwa persepsi guru terhadap kualitas sistem cukup positif dan mengindikasikan bahwa *Platform* sudah mampu memenuhi sebagian besar ekspektasi dasar pengguna.

Lebih lanjut, kepuasan pengguna juga terkait dengan seberapa baik fitur-fitur dalam *Platform* mampu menciptakan pengalaman positif selama proses kerja. Pada pernyataan "Fitur-fitur di dalam Ruang GTK membuat saya senang dan puas dalam menjalankan

tugas harian", sebanyak 74,2% menyatakan "Setuju", meskipun hanya 9,7% yang "Sangat Setuju". Hal ini bisa mencerminkan bahwa meskipun fitur berjalan dengan baik, masih ada ruang untuk meningkatkan kenyamanan dan mungkin estetika atau desain interaktif dari *Platform*. Dalam konteks ini, Rahmadan (2024) mengingatkan bahwa *user experience* harus menjadi bagian integral dari pengembangan *Platform*, karena kepuasan pengguna akan membentuk persepsi jangka panjang terhadap keberlanjutan penggunaan sistem.

Aspek berikutnya yang dianalisis adalah efektivitas, yaitu sejauh mana *Platform* membantu pengguna dalam mencapai hasil kerja yang diharapkan, baik dalam bentuk penyelesaian tugas administratif maupun pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa Ruang GTK dinilai cukup efektif. Pada pernyataan "Ruang GTK sangat membantu saya menyelesaikan tugas administratif dengan benar dan lengkap", sebanyak 64,5% menyatakan "Setuju" dan 16,1% "Sangat Setuju". Ini menandakan bahwa fungsi utama *Platform* sebagai alat bantu administrasi telah berjalan optimal. Hafiz (2024) menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pengelolaan GTK, karena sistem digital memungkinkan konsistensi



data, kecepatan pemrosesan, dan pelaporan yang transparan.

Efektivitas *Platform* juga dapat dilihat dari kemampuannya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran atau administrasi. Pada pernyataan “Fitur-fitur di Ruang GTK mendukung saya mencapai tujuan pembelajaran atau administrasi yang diinginkan”, mayoritas responden menyatakan “Setuju” (58,1%) atau “Sangat Setuju” (19,4%). Ini menunjukkan bahwa Ruang GTK bukan sekadar alat administratif, melainkan juga mendukung manajemen pembelajaran yang terarah. Dalam penelitian Amin et al. (2025) mengenai pemanfaatan Ruang GTK di Kabupaten Maros, ditemukan bahwa adanya integrasi sistem ini turut berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru. Dengan fitur yang mendukung pencatatan kinerja, pelaporan capaian, dan pelatihan daring, guru lebih terbantu dalam perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran.

Dimensi terakhir yang tidak kalah penting adalah efisiensi, yakni kemampuan *Platform* untuk meminimalkan waktu, tenaga, dan sumber daya dalam pelaksanaan tugas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 54,8% responden menyatakan “Setuju” dan 19,4% “Sangat Setuju” pada pernyataan “Ruang GTK memungkinkan saya menyelesaikan tugas dengan waktu yang lebih singkat.” Hal

ini mencerminkan bahwa efisiensi waktu telah dirasakan oleh mayoritas pengguna. Sistem digital yang baik memang seharusnya mendukung proses kerja yang cepat dan bebas hambatan, sesuatu yang ditegaskan oleh Ramadhan & Hartomo (2022) dalam evaluasi Webqual 4.0 terhadap sistem informasi publik. Mereka menyimpulkan bahwa kecepatan sistem dan penghematan waktu adalah faktor penentu keberhasilan sistem berbasis web.

Lebih jauh, efisiensi juga dapat diukur dari penggunaan sumber daya seperti kuota internet atau kapasitas memori perangkat. Pada pernyataan “Sistem Ruang GTK memerlukan sedikit sumber daya perangkat dalam penggunaannya”, 25,8% menyatakan “Sangat Setuju” dan 54,8% “Setuju”. Ini merupakan sinyal positif bahwa sistem ini relatif ringan dan tidak membebani perangkat guru. Pratiwi et al. (2023) menyarankan bahwa *Platform* pendidikan yang ringan namun kaya fitur akan lebih disukai, terutama dalam konteks daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital. Oleh karena itu, desain efisien menjadi keunggulan kompetitif tersendiri bagi *Platform* seperti Ruang GTK.

Fitur otomatisasi yang tersedia juga terbukti mendukung efisiensi kerja guru. Sebanyak 64,5% responden menyatakan setuju bahwa fitur-fitur otomatisasi di Ruang



GTK mengurangi beban kerja mereka. Selain itu, 58,1% menyatakan bahwa penggunaan *Platform* mengurangi langkah kerja dibandingkan metode manual. Dengan otomatisasi pelaporan, rekap data, dan penilaian kinerja guru, *Platform* ini telah mengurangi kerumitan administratif. Hal ini selaras dengan hasil studi Hafiz (2024) yang mencatat bahwa transformasi digital dalam manajemen GTK dapat mengurangi beban administratif guru hingga 40% jika sistemnya dirancang dengan baik.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 31 responden yang merupakan pengguna *Platform* Ruang GTK, dapat disimpulkan bahwa *Platform* ini secara umum telah memenuhi harapan pengguna dalam empat aspek utama, yaitu *usability*, *kepuasan pengguna*, *efektivitas*, dan *efisiensi*. Pada aspek *usability*, mayoritas responden menyatakan bahwa tampilan *Platform* mudah dipahami, ikon dan tombol jelas, serta fungsi-fungsi dapat dipelajari dengan cepat. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian pengguna yang mengalami kesulitan dalam menemukan menu atau fitur tertentu, sehingga aspek navigasi menjadi salah satu area yang perlu diperbaiki. Dalam aspek *kepuasan pengguna*, sebagian besar responden merasa puas terhadap kinerja dan

manfaat yang diberikan oleh *Platform*. Mereka juga menyatakan bahwa penggunaan Ruang GTK memberikan pengalaman positif dan layak untuk direkomendasikan kepada rekan sejawat. Kepuasan ini menunjukkan bahwa *Platform* telah berhasil memenuhi sebagian besar ekspektasi guru dalam menjalankan tugas-tugas administrasi dan pembelajaran.

Aspek *efektivitas* juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. *Platform* dinilai membantu guru dalam menyelesaikan tugas administratif dengan lebih baik, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, serta memberikan akses terhadap informasi yang relevan dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa Ruang GTK telah berfungsi secara optimal dalam mendukung proses kerja guru di lingkungan sekolah. Sementara itu, dari sisi *efisiensi*, responden menyatakan bahwa *Platform* membantu mempercepat penyelesaian tugas, menghemat waktu, dan mengurangi beban kerja administratif. *Platform* juga dinilai tidak terlalu membebani perangkat dalam penggunaannya, baik dari sisi kuota maupun memori. Ini menunjukkan bahwa desain sistem sudah cukup ringan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara keseluruhan, Ruang GTK telah memberikan kontribusi yang positif dalam mendukung transformasi digital di bidang pendidikan, khususnya



dalam pengelolaan kinerja guru dan pelaksanaan tugas administrasi. Namun, untuk memastikan *Platform* ini semakin optimal dan inklusif, perbaikan terus-menerus berdasarkan umpan balik pengguna tetap diperlukan, terutama dalam hal kemudahan akses fitur dan peningkatan kualitas tampilan antarmuka. Dengan begitu, *Platform* ini dapat terus menjadi sarana yang efektif, efisien, dan memuaskan bagi seluruh guru di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin, A., Sahabuddin, E. S., & Makkasau, A. (2025). Pengaruh Pemanfaatan *Platform* Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) dan Motivasi Guru terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Turikale Kabupaten Maros. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 301–316.
<https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.
- Hafiz. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Manajemen GTK di SMPN 40 Surabaya. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 6.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.376>.
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman. (2023). Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 10, No. 1 Tahun 2023. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 10(1), 80–90.
- Rahmadan, B. S. (2024). Evaluasi Kualitas Situs Web Virtual Class Universitas Lampung Menggunakan Metode
- Webqual 4.0: Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Lampung. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 1778–1788.
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4439>.
- Ramadhan, M. R., & Hartomo, K. D. (2022). Evaluasi Kualitas Website Menggunakan Webqual 4.0 (Studi Kasus: Sistem Informasi Kebencanaan Kabupaten Boyolali). *Jurnal Transformatika*, 19(2), 138–143.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v19i2.4195>.
- Supriati, A., & Astuti, Y. Y. (2025). The Implementation of Teacher Performance Assessment Using PMM/Ruang GTK at SMP Negeri 2 Pamotan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 17(1), 75–86.