



SURVEY OF STUDENT SATISFACTION TOWARDS THE USE OF LEARNING APPLICATIONS DURING COURSE ONLINE

**Veramyta Maria Martha Flora Babang¹⁾, Maria Andriani Barek Ladjar²⁾
Katharina Edeltrudis Perada Korohama³⁾**

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusa Cendana NTT Indonesia

Email: ¹ flora.babang@staf.undana.ac.id, ² maria.ladjar@staf.undana.ac.id,

³ katharina.korohama@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the level of student satisfaction with the use of learning applications during the online lecture period. The learning applications used are E-Learning, Edmodo, and Zoom. These three learning applications are given during the even semester of the 2019/2020 academic year to students of the Penjaskesrek and Guidance and Counseling study program in courses that are managed by the research team. This research is an experimental study using a 3x3 factorial design and data collection techniques using a questionnaire filled out via google form. The level of satisfaction is divided into three indicators, namely usability dimensions, information quality dimensions and service interaction dimensions. The results showed that there are differences in each learning application on the indicators of satisfaction. In the Usability Dimension, Edmodo application has the highest Mean Ranking of 36.86, and in the Information quality dimension the E-learning application has the highest Mean Ranking of 38.72, while the service interaction dimension of the E-learning application has the highest Mean Ranking of 36.92. So it can be concluded from these three learning applications that E-learning applications have the most significant influence on student satisfaction.

Keywords: Student Satisfaction, E-Learning, Edmodo, Zoom, and Learning Applications

SURVEI TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI BELAJAR SELAMA PERKULIAHAN DARING

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi belajar selama masa perkuliahan daring. Aplikasi belajar yang digunakan yaitu *E-Learning*, *Edmodo*, dan *Zoom*. Ketiga aplikasi belajar ini diberikan selama semester genap tahun ajaran 2019/2020 kepada mahasiswa prodi Penjaskesrek dan Bimbingan dan Konseling dalam mata kuliah yang diampu oleh tim peneliti. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan *factorial design* 3x3 dan teknik pengambilan data menggunakan kuisioner yang diisi melalui *google form*. Tingkat kepuasan dibagi menjadi tiga indikator yaitu *dimensi usability*, *dimensi information quality* dan *dimensi service interaction*. Hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat perbedaan tiap-tiap aplikasi belajar terhadap indikator kepuasaan. Pada *Dimensi Usability* aplikasi *Edmodo* memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 36.86, dan pada *dimensi Information quality* aplikasi *E-learning* memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 38.72, sedangkan pada *Dimensi service interaction* aplikasi *E-learning* pun memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 36.92. Maka dapat disimpulkan dari ketiga aplikasi belajar ini aplikasi E-learning memiliki pengaruh yang paling signifikan terhadap kepuasan mahasiswa.

Kata Kunci: Kepuasan Mahasiswa, *E-Learning*, *Edmodo*, *Zoom*, dan Aplikasi Belajar

© 2020 Universitas Nusa Cendana

Info Artikel

Dikirim : 25 September 2020

Diterima : 25 September 2020

Dipublikasikan : 30 September 2020

E-ISSN 2723-7923

Alamat korespondensi: flora.babang@staf.undana.ac.id

Universitas Nusa Cendana, Jl. Adisucipto, Penfui Kota Kupang-NTT .,

PENDAHULUAN

Berawal dari fenomena pandemi Covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia dan menerpa seluruh aspek kehidupan menyebabkan terjadinya *social distance* atau pembatasan sosial untuk meminimalisir kontak fisik dan tatap muka antara satu sama lain. Kebijakan pemerintah guna memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 yaitu menerapkan *Work Form Home* bagi Aparatur Sipil Negara. Oleh karena itu, peneliti yang merupakan staf pengajar di salah satu perguruan tinggi negeri diwajibkan untuk bekerja dari rumah. Ini pun berdampak pada mahasiswa yang harus mengikuti perkuliahan secara daring. Media yang dapat digunakan baik bagi peneliti selaku dosen pengampu mata kuliah dan baik bagi mahasiswa agar perkuliahan dapat tetap berlangsung dengan situasi pembatasan sosial dan bekerja dari rumah ini adalah salah satunya menggunakan aplikasi belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi belajar selama masa perkuliahan daring. Aplikasi belajar yang digunakan yaitu *E-Learning*, *Edmodo*, dan *Zoom*. Ketiga aplikasi belajar ini diberikan selama semester genap tahun ajaran 2019/2020 kepada mahasiswa prodi Penjaskesrek dan Bimbingan dan Konseling dalam mata kuliah yang diampu oleh tim peneliti. Doni Marlius (2017) meneliti pengaruh dimensi kualitas pelayanan website akademik terhadap kepuasan mahasiswa pada STIE “KBP”. Hasil penelitian menemukan bahwa 1) Variabel *tangible*, 2) variabel *reliability*, 3) variabel *responsibility*, 4) variabel *assurance*, 5) variabel *emphaty* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa (Y), dan 6) variabel (*tangible, reliability, responsibility, assurance, dan emphaty* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa pada website akademik Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi “KBP” (Y). Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019) meneliti Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring. Hasil penelitian menemukan bahwa pembelajaran daring berbantuan *web blog* tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Inggris mahasiswa. Monalisa, S. (2016) meneliti mengenai kualitas layanan website terhadap kepuasan mahasiswa dengan penerapan metode *webqual*. Hasil penelitian menemukan bahwa dimensi *usability* dan *information quality* tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap kepuasan mahasiswa. Pengaruh dominan Kualitas layanan Website terhadap kepuasan mahasiswa adalah variabel *interaction quality*. Abbas, W. (2013) meneliti tentang Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Hasil penelitian menemukan bahwa dimensi *usability*nya sebesar 2,78, *information quality* sebesar 2,86 dan

interaction quality sebesar 2,75 dengan total akhir 2,8 yang berarti bahwa mahasiswa merasa puas terhadap website tersebut. Manik, A., Salamah, I., & Susanti, E. (2017) meneliti mengenai Pengaruh Metode Webqual 4.0 Terhadap Kepuasan Pengguna Website Politeknik Negeri Sriwijaya. Hasil yang ditemukan bahwa kualitas kegunaan dan kualitas informasi berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. Kualitas layanan interaksi berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna website Politeknik Negeri Sriwijaya. Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kepuasan mahasiswa dapat ditentukan melalui metode webqual 4.0 yang didalamnya terdapat tiga dimensi yaitu kualitas website *e-commerce*, yaitu: kegunaan (*usability*), kualitas informasi (*information quality*) dan kualitas layanan interaksi (*service interaction quality*).

Indikator Kepuasan Mahasiswa

Indikator tingkat kepuasan mahasiswa diukur menggunakan Metode Webqual 4.0. Manik, A., Salamah, I., & Susanti, E. (2017) *WebQual* 4.0 merupakan hasil analisis pada WebQual 3.0 yang membawa pada identifikasi tiga dimensi dari kualitas website *e-commerce*, yaitu: kegunaan (*usability*), kualitas informasi (*information quality*) dan kualitas layanan interaksi (*service interaction quality*).

Usability Quality

Usability adalah mutu yang berhubungan dengan rancangan aplikasi, sebagai contoh penampilan, kemudahan penggunaan, navigasi dan gambaran yang disampaikan kepada pengguna. Menurut Barnes, kualitas informasi meliputi hal – hal seperti informasi yang akurat, informasi yang bisa di percaya, informasi yang up to date atau terbaru, informasi yang sesuai dengan topik bahasan, informasi yang mudah dimengerti, informasi yang sangat detail dan mendalam, dan informasi yang disajikan dalam format desain yang sesuai Sekaran (2003).

Berikut ini tiga komponen umum *usability* :

1. Adanya keterlibatan seorang pengguna,
2. Pengguna melakukan suatu pekerjaan, dan
3. Pengguna melakukan sesuatu dengan adanya produk, sistem atau hal

B. Information Quality

Kualitas informasi dari penelitian sistem informasi (*Information Quality*) *Information Quality* adalah mutu dari isi yang terdapat pada aplikasi,

pantas tidaknya informasi untuk tujuan pengguna seperti akurasi, format dan keterkaitannya.

C. Service Interaction Quality

Service Interaction Quality adalah mutu dari interaksi pelayanan yang dialami oleh pengguna ketika mereka menyelidiki kedalam site lebih dalam, yang terwujud dengan kepercayaan dan empati, sebagai contoh isu dari keamanan transaksi dan informasi, pengantaran produk, personalisasi dan komunikasi dengan pemilik site.

METODE

Penelitian ini termasuk studi eksperimen dengan menggunakan faktorial desain 3x3 sebagai desain penelitiannya. Desain penelitian akan dapat dilihat pada tabel 1.1

Kepuasan Mahasiswa (Y)	dimensi <i>usability</i> (Y ¹)	dimensi information quality (Y ²)	dimensi <i>interaction quality</i> (Y ³)	
E-Learning (X ¹)	X ¹ Y ¹	X ¹ Y ²	X ¹ Y ³	
Aplikasi Belajar (X)	Edmodo (X ²)	X ² Y ¹	X ² Y ²	X ² Y ³
	Zoom (X ³)	X ³ Y ¹	X ³ Y ²	X ³ Y ³

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

	Jumlah Sampel	Skor Minimal	Skor Tertinggi	Simpangan Baku
Valid <i>Edmodo</i>	29	33.7	33.7	33.7
<i>E-learning</i>	30	34.9	34.9	68.6
<i>Zoom</i>	27	31.4	31.4	100.0
Total	86	100.0	100.0	

Interpretasi:

Berdasarkan hasil dari analisis deskripsi data menggunakan SPSS diperoleh hasil seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.2 Dimana jumlah sampel

mahasiswa yang menggunakan aplikasi Edmodo sebanyak 29 orang, Elearning sebanyak 30 orang dan Zoom sebanyak 27 orang.

Tabel 3. Validitas Data

no Item	Indikator	r_{xy}	t_{tabel}	keterangan
5	Dimensi usability1	0.7990	0.2764	valid
6	Dimensi usability2	0.8600	0.2764	valid
7	Dimensi usability3	0.8220	0.2764	valid
8	Dimensi information quality1	0.9080	0.2764	valid
9	Dimensi information quality2	0.9050	0.2764	valid
10	Dimensi information quality3	0.8660	0.2764	valid
11	Dimensi information quality4	0.8960	0.2764	valid
12	Dimensi information quality5	0.9010	0.2764	valid
13	Dimensi information quality6	0.8860	0.2764	valid
14	Dimensi information quality7	0.8880	0.2764	valid
15	Dimensi service interaction1	0.8260	0.2764	valid
16	Dimensi service interaction2	0.7840	0.2764	valid
18	Dimensi service interaction3	0.9070	0.2764	valid
19	Dimensi service interaction4	0.8230	0.2764	valid
20	Dimensi service interaction5	0.8770	0.2764	valid
21	Dimensi service interaction6	0.9270	0.2764	valid
1	Dimensi usability4	0.3690	0.4869	tidak valid
2	Dimensi usability5	0.3610	0.4869	tidak valid
3	Dimensi usability6	0.2360	0.4869	tidak valid
4	Dimensi usability1	0.3150	0.4869	tidak valid
17	Dimensi service interaction7	0.3720	0.4869	tidak valid

Interpretasi:

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan SPSS diperoleh hasil bahwa nomor item 1,2,3,4, dan 17 tidak valid sehingga nomor item tersebut tidak digunakan untuk pengolahan data selanjutnya.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Data

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.963	16

Interpretasi:

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.96. Nilai tingkat keandalan Cronbach's Alpha minimum adalah 0,60. Maka nilai reliabilitas data $0,96 > 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut Reliabel (memiliki tingkat kehandalan dan konsisten)

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

1) Hipotesis:

H_0 = Distribusi Data Normal

H_1 = Distribusi Data Tidak Normal

2) Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak sehingga H_1 diterima

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality	
Indikator	Kolmogorov-Smirnov Sig.
Dimensi Usability	.000
Dimensi Information quality	.000
Dimensi service interaction	.000

3) Keputusan:

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS dengan Uji Kolmogorov-Smirnov didapatkan nilai Sig. dari semua indikator sebesar $0.000 < 0,005$ maka H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Dengan kata lain,

Distribusi Data Tidak Normal. Maka untuk selanjutnya uji statistik yang digunakan adalah Statistik Non Parametrik dengan Uji Kruskal Wallis.

3. Statistik Non Parametrik Uji Kruskal Wallis

a. Uji Pengaruh penggunaan aplikasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa

1) Hipotesis:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa yang signifikan

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa yang signifikan

2) Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima

Jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima

Tabel 6. Hasil Uji Statistik

Kruskal Wallis Test			
	Dimensi Usability	Dimensi Information quality	Dimensi service interaction
Asymp. Sig.	.000	.000	.000

3) Keputusan:

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS dengan Uji Kruskal Wallis didapatkan nilai Asymp. Sig. dari semua indikator sebesar $0.000 < 0,005$ maka H_0 ditolak sehingga H_1 diterima. Dengan kata lain, **Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa yang signifikan**. Selanjutnya akan dilakukan uji lanjutan dengan Uji Mann-Whitney untuk mengetahui perbedaan tiap-tiap aplikasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa.

b. Uji Mann-Whitney

Tabel 7. Hasil Uji Mann-Whitney

Indikator	Aplikasi Belajar	Mean Rank
Dimensi Usability	EDMODO	32.02
	ELEARNING	28.05
Dimensi Usability	EDMODO	36.86
	ZOOM	19.52
Dimensi Usability	ELEARNING	35.30

	ZOOM	22.00
Dimensi Information quality	EDMOD0	26.66
	ELEARNING	33.23
Dimensi Information quality	EDMOD0	35.60
	ZOOM	20.87
Dimensi Information quality	ELEARNING	38.72
	ZOOM	18.20
Dimensi service interaction	EDMOD0	28.45
	ELEARNING	31.50
Dimensi service interaction	EDMOD0	35.28
	ZOOM	21.22
Dimensi service interaction	ELEARNING	36.92
	ZOOM	20.20

Interpretasi:

Berdasarkan hasil Uji Mann-Whitney didapatkan perbedaan tiap-tiap aplikasi belajar terhadap indikator kepuasan. Pada Dimensi Usability aplikasi Edmodo memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 36.86, dan pada dimensi Information quality aplikasi Elearning memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 38.72, sedangkan pada Dimensi service interaction aplikasi Elearning pun memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 36.92. Maka dapat disimpulkan dari ketiga aplikasi belajar ini aplikasi Elearning memiliki pengaruh yang paling signifikan terhadap kepuasan mahasiswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Uji Mann-Whitney didapatkan perbedaan tiap-tiap aplikasi belajar terhadap indikator kepuasan. Pada Dimensi Usability aplikasi Edmodo memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 36.86, dan pada dimensi Information quality aplikasi Elearning memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 38.72, sedangkan pada Dimensi service interaction aplikasi Elearning pun memiliki Mean Rangking tertinggi sebesar 36.92. Maka dapat disimpulkan dari ketiga aplikasi belajar ini aplikasi Elearning memiliki pengaruh yang paling signifikan terhadap kepuasan mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, W. (2013). Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). *Prosiding SNST Fakultas Teknik, 1*(1).
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif, 17*(1), 19-33.
- Manik, A., Salamah, I., & Susanti, E. (2017). Pengaruh Metode Webqual 4.0

Terhadap Kepuasan Pengguna Website Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal Elektro Dan Telekomunikasi Terapan*, 4(1), 477-477.

Marlius, D. (2018). Pengaruh Dimensi Kualitas Pelayanan Website Akademik Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada STIE “KBP”. *Jurnal Ipteks Terapan*, 12(2), 116-128.

Monalisa, S. (2016). Analisis kualitas layanan website terhadap kepuasan mahasiswa dengan penerapan metode webqual (Studi Kasus: UIN Suska Riau). *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, 13(2), 181-189.

Sekaran.2003. *Metode Penelitian*. Edisi Kelima. Jakarta. Ghalia Indonesia.