

Efektifitas Dan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Media E-learning

¹⁾Erwin Purwaningsih,²⁾Sintia Sari,³⁾Intan Nur Azizah,⁴⁾Nurinda Triaswati,⁵⁾Ela Ardawati⁶⁾Cahaya Rio Nur Rahman

¹⁾²⁾S1 Administrasi Rumah Sakit,Stikes Mutiara Mahakam,Samarinda,Indonesia
Email Corresponding: nindatriaswati@gmail.com dan sintiasari16024@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

E-learning
Efektifitas
Kepuasan mahasiswa
Diagram
Media

Efektifitas dan kepuasan adalah kemampuan menghasilkan hasil yang di inginkan dengan kondisi dimana perasaan seseorang merasa senang,begitu pula dengan efektifitas dan kepuasan mahasiswa terhadap media *e-learning* merupakan suatuperasaan senang yang di alami oleh mahasiswa terhadap efektifitas media *e-learning*.Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa serta efektifitas media *e-learning*.Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif dan mengidentifikasi penyebab masalah dengan menggunakan diagram.Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cukup puas dengan penggunaan *e-learning*,namun ada beberapa masalah terkait jaringan dan fasilitas yang perlu ditingkatkan. Saran yang diberikan adalah meningkatkan kualitas jaringan dan fasilitas seperti laptop atau komputer yang memadai.Pengetahuan,pandangan pragmatisme,dan kemampuan untuk mengonsepsi konsep universal juga mempengaruhi efektifitas dan kepuasan mahasiswa terhadap media *e-learning*.

ABSTRACT

Keywords:

E-learning
Effectiveness
Student Satisfaction
Diagram
Media

Effectiveness and satisfaction are the ability to produce the desired results under conditions where a person feels happy.Likewise,student effectiveness and satisfaction with e-learning media is a feeling of pleasure experienced by students regarding the effectiveness of e-learning media.The aim of this research is to determine the level of student satisfaction and the effectiveness of e-learning media.The research was carried out using quantitative descriptive methods and identified the causes of problems using diagrams.The results of the research show that students are quite satisfied with the use of e-learning,but there are several problems related to networks and facilities that need to be improved.The advice given is to improve the quality of networks and facilities such as adequate laptops or computers.Knowledge,pragmatic views,and the ability to conceptualize universal concepts also influence student effectiveness and satisfaction with e-learning media.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Menurut Cheng (2005:30) salah satu cara menuju paradigma baru tersebut melalui life skill,career dan *e-learning* skill serta penguasaan informasi teknologi multimedia.Oleh karenanya,penting memadukan skill dengan peng-gunaan teknologi informasi dalam belajar untuk mengembangkan skill,sebab keterampilan dibutuhkan oleh mahasiswa dalam mempersiapkan diri menuju masuk ke dunia kerja.

Menurut Catts,dkk.(2011:170) pada pendidikan kejuruan adanya fitur kontekstual dalam membangun keterampilan melalui karakteristik tempat kerja,penyampaian pelatihan,dan ketepatan penggunaan teknologi.Metodologi pembelajaran yang dipilih oleh dosen untuk menunjang pembelajaran seperti didukung dengan pembelajaran kontekstual yaitu membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dari lapangan dengan belajar ditempat kerja,melalui pelatihan keterampilan,menggunakan *e-learning* untuk meningkatkan akses pembelajaran secara luas agar efektif,efisien,dan fleksibel.

Sejalan dengan Kemajuan ilmu pengetahuan dan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) di era ini sudah memberikan banyak kemudahan,khususnya pada bidang Pendidikan.Salah satu bentuk perkembangan TIK di bidang pendidikan adalah *e-learning* sebagai instrumen pembelajaran.*E-learning* dirancang dan digunakan untuk membantu proses pembelajaran berjalan lebih efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Munir (2009) Proses pembelajaran dengan

memanfaatkan teknologi informasi dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif. Media pembelajaran yang beraneka ragam dibutuhkan supaya pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran terrealisasi (Nurrita,2018).

Menurut Allan J.Henderson,*E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer,atau biasanya Internet.Definisi dari *E-Learning* adalah proses instruksi yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan,menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana mahasiswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun. Karakteristik *e-learning* yang dijelaskan (Wibowo,2020) mengenai kemudahan bagi pendidik dan peserta didik sebagai pengakses dan pengelola pembelajaran serta bisa mengakses dan melakukan pembelajaran interaktif kapanpun dan dimanapun.Banyak juga macam-macam dari media *e-learning* seperti berikut:Google Classrom,Moodle,Edmododan masih banyak lagi dan pada media pembelajaran tersebut sudah memiliki fitur yang lengkap dari Forum diskusi hingga sistem penilaian yang otomatis.

Pada tahun 2020,Nadiem Makarim selaku Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menetapkan Kebijakan Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease(Covid-19).Kebijakan tersebut tercantum dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 dan di dukung dengan pembahasan perihal pedoman pelaksanaan belajar dari rumah selama pandemi Covid-19 yang tercantum secara rinci dalam Surat Edaran Sekjen Nomor 15 tahun 2020.Kondisi seperti ini mengharuskan pendidik dan mahasiswa melakukan *distance learning*(pembelajaran jarak jauh) via media internet dan alat penunjang lainnya seperti smartphone dan komputer atau yang dikenal sebagai *e-learning*. Sarana pembelajaran sebagai media pendukung dalam mahasiswa pada saat ini.Oleh karena itu,fokus penelitian ini untuk melihat efektifitas dan kepuasan media *e-learning* terhadap pembelajaran mahasiswa perguruan tinggi di samarinda.

Tujuan dari analisis ini adalah sebagai bahan evaluasi terhadap media *e-learning* dan fasilitas universitas terkait pentingnya suatu kepuasan mahasiswa dengan kebutuhannya agar dapat meningkatkan sebuah efektifitas dan kepuasan pada media dan universitasnya.

II. MASALAH

Berdasarkan hasil survei,penelitian ini mencoba menganalisis efektifitas dan kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning* pada saat melakukan ujian.

Berikut merupakan table tingkat kepuasan mahasiswa pada *e-learning* berdasarkan pertanyaan yang ada pada kuesioner :

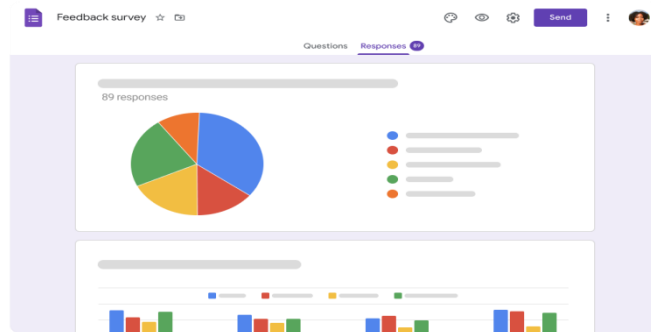
Tabel.1Hasil Survei Kepuasan Mahasiswa 2023

No	Kategori	F	%
1	Sangat Puas	4	19%
2	Puas Sekali	7	33,3%
3	Puas	7	33,3%
4	Kurang Puas	3	14,3%
5	Sangat Tidak Puas	0	0%
	Total	21	100%

Sumber : Data Primer,2023

Dari Tabel 1.Menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan mahasiswa terhadap *E-learning* berada pada kategori puas sekali dan puas dengan persentase sebesar 33,3%,diikuti kategori sangat puas sebesar 19%,dan kategori kurang puas sebesar 14,3%.

Penelitian ini dilakukan secara kuesioner dengan menggunakan aplikasi yang bernama google form dengan memberikan sebuah link kepada mahasiswa atau mahasiswi yang telah menggunakan media *e-learning* selama pembelajaran.Google form merupakan layanan dari google yang memudahkan pengguna dalam membuat kuesioner,formulir,atau sejenisnya dengan berbasis online atau digital.



Gambar 1. Aplikasi Yang Di Gunakan

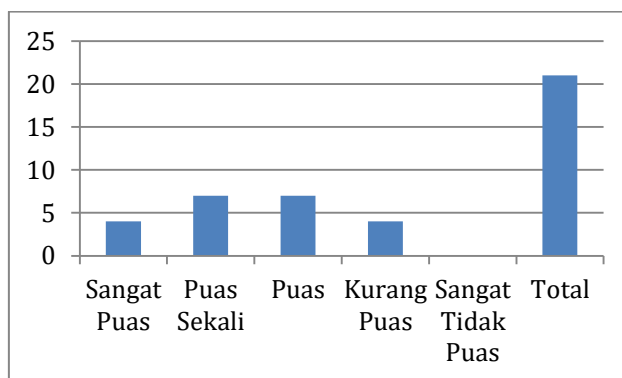
III. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian metode deskriptif kuantitatif yang kemudian mengidentifikasi penyebab masalah dengan menggunakan diagram. Sebelum mengidentifikasi penyebab masalah, pertama peneliti melakukan survei terkait efektifitas dan kepuasan mahasiswa terhadap media e-learning. Setelah dilakukan survei, selanjutnya peneliti melakukan identifikasi terhadap masalah dan saran terhadap media e-learning. Terakhir, mengidentifikasi solusi ataupun alternatif bagi masalah yang telah ditemukan dan solusi tersebut menjadi bahan evaluasi serta masukan bagi universitas atau institusi untuk lebih meningkatkan dalam kelengkapan kedepannya.

Deskriptif kuantitatif adalah suatu metode dalam meneliti sekelompok manusia, atau obyek tertentu dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang menggunakan media e-learning. Sampel penelitian berjumlah 21 Mahasiswa yg ikut dalam pengambilan pendapat melalui link kuesioner.

Kepuasan mahasiswa diukur dengan membandingkan antara persepsi mahasiswa dengan ekspektasi terhadap kualitas layanan akademik. Untuk pengukuran jawaban responden digunakan link kuesioner yang berisikan; kurang puas, puas, puas sekali, sangat puas, beserta saran dari mahasiswa. Pendapat tersebut dilakukan secara nyata yang dialami mahasiswa sehingga dapat membantu perkembangan sistem kampus yang lebih maju yang efektif dan lebih efisien.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Diagram Kepuasan Mahasiswa

Berdasarkan gambar 2. Pada Indikator efektifitas dan kepuasan mahasiswa terhadap media *e-learning* cukup memuaskan, dengan adanya media *e-learning* mahasiswa dapat lebih efektif dalam melakukan tugas-tugas yang di berikan oleh dosen. Media *e-learning* dapat memudahkan pembelajaran jarak jauh di saat mahasiswa mempunyai tugas di luar kota. Kepuasan mahasiswa itu sendiri terhadap media *e-learning* bermacam-macam yaitu seperti memudahkan dalam melakukan ulangan atau ujian, memudahkan dalam mengumpulkan tugas, website dapat dibuka kapan saja, mempersingkat waktu dalam memberikan informasi tentang perkuliahan, dan memberi kemudahan dalam komunikasi terhadap dosen.

Ada beberapa mahasiswa yang memiliki kepuasan yang tidak cukup dengan alasan seperti masalah jaringan atau wifi yang kurang ditingkatkan, karena hal itu dapat mengakibatkan jawaban-jawaban yang telah di ketik hilang dan saat melakukan pengiriman jawaban kata-kata dalam ujian hilang atau kurang. Jika seperti itu maka akan menghambat ujian. Berdasarkan perbedaan dalam efektifitas dan kepuasan bahwa mahasiswa mempunyai kepuasan tersendiri terhadap media *e-learning* yang sering di gunakan, sehingga dapat mempengaruhi efektifitas media *e-learning* pada mahasiswa lainnya.

Berdasarkan penyebab masalah yang telah teridentifikasi, ada beberapa saran yang dapat di berikan terhadap institusi yaitu meningkatkan wifi dan jaringan di kampus dan memberikan fasilitas seperti laptop atau komputer yang memadai.

Studi menunjukkan bahwa efektifitas dan kepuasan siswa terhadap media *e-learning* sangat bergantung pada pengetahuan yang mereka miliki dan kemampuan untuk mengidentifikasi secara benar. Setiap kali pengetahuan seseorang bertambah luas dan kemampuan untuk mendapatkan pengetahuan yang pasti bertambah besar, maka kemampuan dalam memanfaatkan sumber-sumber tersebut bagi peraih kesempurnaan yang akan menjadi semakin besar dan semakin terbuka lebar. Selain itu, pandangan pragmatisme juga menekankan bahwa perolehan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam berteknologi, termasuk penggunaan media *e-learning*, tidak dapat dianggap memiliki nilai mutlak. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan dan kepuasan siswa terhadap media *e-learning* juga dipengaruhi oleh pandangan pragmatisme terhadap nilai ilmu pengetahuan. Dengan demikian, temuan ilmiah menunjukkan bahwa efektifitas dan kepuasan siswa terhadap media *e-learning* dipengaruhi oleh pengetahuan, pandangan pragmatisme, dan kemampuan untuk mengonsepsi konsep universal. Pengetahuan yang luas, pandangan pragmatisme yang terbuka, dan kemampuan untuk mengonsepsi konsep-konsep universal dapat mempengaruhi efektifitas dan kepuasan siswa terhadap media *e-learning*.

Kita perlu menanyakan terhadap penambahan efektifitas dan kepuasan siswa terhadap media *e-learning* karena hal tersebut dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana media *e-learning* dapat mempengaruhi pembelajaran dan pengalaman belajar siswa. Dengan efektifitas dan kepuasan siswa yang kurang, kita dapat bertanya-tanya apakah media *e-learning* telah memberikan manfaat yang diharapkan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, efektifitas dan kepuasan siswa juga dapat membantu dalam pengembangan dan peningkatan media *e-learning* agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mahasiswa.

Efektifitas dan kepuasan siswa terhadap media *e-learning* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perkembangan teknologi, perubahan preferensi mahasiswa, dan peningkatan pemahaman tentang pembelajaran online. Seiring dengan perkembangan teknologi, media *e-learning* juga terus mengalami perubahan dan peningkatan, yang dapat mempengaruhi efektifitas dan kepuasan mahasiswa. Selain itu, perubahan preferensi mahasiswa terhadap metode pembelajaran dan penggunaan teknologi juga dapat mempengaruhi variabel tren dalam efektifitas dan kepuasan mahasiswa terhadap media *e-learning*. Peningkatan pemahaman tentang pembelajaran online juga dapat mempengaruhi cara setiap mahasiswa merespons dan menggunakan media *e-learning* tersebut.

V. KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah efektifitas dan kepuasan mahasiswa terhadap media *e-learning* sangat penting untuk dipahami. Faktor-faktor seperti perkembangan teknologi, perubahan preferensi mahasiswa, dan pemahaman tentang pembelajaran online dapat mempengaruhi efektifitas dan kepuasan siswa terhadap media *e-learning*. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa puas dengan penggunaan *e-learning*, namun masih terdapat beberapa masalah yang perlu diperbaiki, seperti masalah jaringan dan fasilitas komputer. Oleh karena itu, perbaikan infrastruktur teknologi seperti jaringan Wi-Fi kampus dan fasilitas komputer yang memadai perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektifitas dan kepuasan mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan, A., Nurlaela, L., & Yundra, E. (2019, November). Pengembangan e learning sebagai media pembelajaran pendidikan vokasi. In Prosiding Seminar Nasional SANTIKA Ke-1 2019 (pp. 52-56).
- Supriyanto, E. E. (2021, August). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Dimasa Pandemi Menggunakan Portal Elearning dan Youtube Chanel (Studi Kasus di STKIP NU Kabupaten Tegal). In UrbanGreen Conference Proceeding Library (pp. 138-142).

- Safitri, N. A., & Adistana, G. A. Y. P. (2021). Efektivitas Implementasi Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan: Studi Meta-Analisis. *Jurnal Pendidikan tambusai*, 5(2), 4021-4031.
- Faizal, M. Z., & Kusuma, W. A. (2021). Keefektifan E-Learning Dalam Pembelajaran Mahasiswa Pada Masa Pandemi. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(8), 1570-1579.
- T. Belawati, "Penerapan e-learning dalam pendidikan jarak jauh di Indonesia," *Cakrawala Pendidik. E-learning*, pp. 398–418, 2003.
- M. R. Affandi, M. Widyawati, and Y. B. Bhakti, "Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika," *J. Pendidik. Fis.*, vol. 8, no. 2, p. 150, 2020, doi: 10.24127/jpf.v8i2.2910.
- R. H. Mustofa and H. Riyanti, "Perkembangan e-learning sebagai inovasi pembelajaran di era digital [The development of e-learning as a learning innovation in the digital era]," *Wahana Didakt. J. Ilmu Kependidikan*, vol. 17, no. 3, p. 379, 2019.
- L. Chairael, M. E. Y. Fitri, and L. Y. Hastini, "Persepsi Mahasiswa tentang Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi," *AMAR (Andalas Manag. Rev.)*, vol. 4, no. 1, pp. 82–99, 2020, doi: 10.25077/amar.4.1.82-99.2020.