

## ANALISA KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN SISTEM E-LEARNING

Suzana Dewi<sup>1\*</sup>, Suryo Atmojo<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Teknik Informatika, Universitas Wijaya Putra  
Email: <sup>1</sup>suzanadewi@uwp.ac.id, <sup>2</sup>suryoatmojo@uwp.ac.id

### ABSTRAK

Pada era teknologi informasi yang sangat berkembang pesat belakangan ini, membuat *kegiatan E-Learning* juga makin meningkat. Sehingga kegiatan E-Learning makin bervariasi bentuknya dan frekuensi penggunaannya juga mengalami peningkatan yang signifikan. Berbagai bidang studi maupun keilmuan mengadopsi sistem ini, karena praktis dan efisien, bisa dilakukan kapanpun, dimanapun dan berulang kali. Beda dengan sistem konvensional yang harus di jam tertentu dan lokasi tertentu dan tidak bisa diulang – ulang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan karena adanya kegiatan *E-Learning* bagi pembelajaran mahasiswa menggunakan statistik deskriptif. Adapun dari hasil pengujian statistik perhitungan kuisioner dari 136 mahasiswa diperoleh bahwa dari pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa didapatkan rata-rata jawaban terbanyak untuk nilai baik adalah pada pertanyaan nomor 6, yakni lama waktu tatap muka dan daring/online(1 sks = 30 menit). Sedangkan rata-rata untuk nilai sangat baik ada pada pertanyaan kuisioner nomor 1, 2 dan 3 yaitu mengenai kesiapan dosen memberikan kontrak kuliah dan RPS di awal kuliah, kesiapan dosen memberikan kuliah dana tau praktikum, serta kesiapan dosen menyampaikan bahan ajar perkuliahan yang sesuai dengan RPS dan di upload di SIM.

**Kata Kunci:** *E-Learning*; statistik deskriptif.

### PENDAHULUAN

Saat ini, *E-Learning* mulai berkembang dan meningkat frekuensi penggunaannya. Oleh karena itu, maka perlu diukur dengan benar dan akurat, apa saja pengaruh dengan adanya *E-Learning* bagi para mahasiswa.

Guna memudahkan kegiatan mengukur kepuasan tersebut, maka akan diberikan batasan untuk memudahkan pengukuran, yaitu diukur berdasarkan pengaruh apa saja yang diberikan oleh kegiatan *E-Learning* bagi para mahasiswa.

Dengan adanya penelitian ini, maka akan diketahui apa saja pengaruh dengan diadakannya kegiatan *E-Learning* yang dilakukan oleh kampus tersebut. Selain itu, penelitian ini akan memberikan informasi mengenai berapa nilai kepuasan mahasiswa terhadap kegiatan belajar *E-Learning* yang sedang berlangsung di kampus. Sehingga diharapkan kegiatan *E-Learning* akan semakin bervariasi bentuk dan frekuensi penggunaannya. Dan mahasiswa dapat memperoleh manfaat sebesar-besarnya dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kampus tersebut.

### METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan statistika deskriptif yang dilakukan di Universitas Wijaya Putra untuk program studi Teknik Informatika.

Menurut [1] statistika deskriptif adalah bagian dari statistik yang mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga memudahkan untuk dipahami. Statistik Deskriptif hanya berhubungan dengan hal untuk menguraikan atau memberikan berbagai keterangan mengenai suatu data atau keadaan atau fenomena.

Sedangkan menurut [2] statistika deskriptif adalah sebuah fase statistika dimana hanya berupaya untuk melukiskan atau menganalisa kelompok yang diberikan tanpa membuat atau menarik kesimpulan tentang populasi atau kelompok yang lebih besar.

Menurut [3] mengungkapkan bahwa penggunaan kedua pendekatan dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang baik terhadap permasalahan penelitian. Metode kualitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh *E-Learning* pada proses pembelajaran dengan cara wawancara mendalam dan observasi. Sedangkan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk menganalisis, menghitung,

dan mengolah pengaruh positif dari penerapan E-Learning pada proses pembelajaran.

Beberapa studi pustaka yang dikaji berkaitan dengan judul penelitian mengenai Pengaruh E-Learning adalah sebagai berikut :

1. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Euis Karwati [4] berjudul "*Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa*". Pada penelitian disebutkan diperoleh temuan bahwa pembelajaran elektronik memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran di FKIP UNINUS. Dengan demikian, pembelajaran elektronik perlu ditingkatkan karena terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di FKIP UNINUS.
2. Penelitian yang dilakukan Caka Gatot Priambodo [5] yang berjudul "*Pengaruh penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi dan Efektivitas Belajar Menurut Keragaman Siswa dan Orang Tua : Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta.*" Pada Penelitian tersebut disebutkan bahwa penggunaan E-Learning dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar menurut keragaman siswa dan orang tua sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.

Tabel 1. Pertanyaan Kuisisioner E-Learning

ASPEK YANG DINILAI	NILAI			
	1	2	3	4
Kesiapan dosen memberikan kontrak kuliah dan RPS di awal kuliah	0	0	96	38
Kesiapan dosen memberikan kuliah dan atau praktikum	0	0	96	38
Kesiapan dosen dalam menyampaikan bahan ajar perkuliahan yang sesuai dengan RPS dan di upload di SIM	0	0	96	38
Kemampuan dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan dengan menggunakan metode tatap muka dan daring/online	0	0	91	37
Ketepatan waktu dosen dalam memberikan perkuliahan baik secara	0	0	109	25

tatap muka dan daring/online				
Lama waktu tatap muka dan daring/online(1 sks = 30 menit)	0	1	94	24
Kemampuan dosen dalam menghidupkan suasana kelas dalam proses belajar mengajar baik dengan menggunakan metode tatap muka dan daring/online	0	6	92	36
Kemampuan dosen dalam melakukan diskusi (tanya jawab) dalam perkuliahan baik dengan metode tatap muka dan daring/online	0	1	98	36
Kemampuan dosen dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (PPT, Handout, Modul)	0	1	98	36
Kemampuan dosen dalam memberikan keragaman sumber bacaan/referensi mata kuliah (buku, jurnal, hasil penelitian dosen pribadi dan lain-lain)	0	1	98	36
Kemampuan dosen dalam memberikan tugas terstruktur ( paper/ makalah, rangkuman, latihan soal/problem solving, dan lain-lain)	0	0	98	36
Kemampuan dosen dalam memberikan umpan balik terhadap tugas yang sudah dikembalikan/dikirimkan melalui e-mail/manual/SIM	0	0	98	36
Kesesuaian materi ujian dengan materi perkuliahan yang telah diberikan dalam perkuliahan baik dengan metode tatap muka dan daring/online	0	0	98	36
Kesesuaian memberikan nilai dengan komponen/elemen pengukuran yang telah disepakati dalam kontrak kuliah	0	0	98	36

Keterangan :

1 = sangat tidak baik ; 2 = tidak baik ; 3 = baik ; 4 = sangat baik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan disini melibatkan 136 mahasiswa, yang terdiri dari 4 tahun angkatan masuk program studi dari angkatan tahun masuk 2016, 2017,2018, 2019 pada program studi Teknik Informatika Universitas Wijaya Putra. Para mahasiswa akan mengisi kuisisioner dengan Kriteria Pedagogik yang terdiri dari 14 pertanyaan seputar kepuasan mahasiswa menggunakan pembelajaran *E-Learning* yang sudah diterapkan di Universitas Wijaya Putra tahun ajaran semester ganjil 2019/2020

Berikut ini adalah hasil analisa deskriptif yang diperoleh dari kuisisioner yang telah dibagikan kepada mahasiswa.

Tabel 2. Hasil Analisa Deskriptif Statistik Kepuasan Mahasiswa.

**Statistics**

N	Va	P													
		1	2	P1	P4	P5	6	7	8	9	0	1	1	1	1
Mean	3.2	3.2	3.2	3.2	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1
Std. Error of Mean	.039	.044	.035	.040	.040	.040	.040	.040	.040	.040	.040	.040	.040	.040	.040
Median	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Mode	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Tabel diatas merupakan hasil analisa statistik deskriptif jawaban dari 14 pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa program studi Teknik Informatika. Untuk setiap pertanyaan akan diwakili oleh P. P1 satu untuk pertanyaan yang diberikan pertanyaan 1 pada kuisisioner. Begitu juga selanjutnya sampai dengan P14 untuk pertanyaan nomor 14 pada kuisisioner.

Pada analisa hasil statistika deskriptif menghasilkan nilai rata-rata tertinggi 3.28

untuk pertanyaan kuisisioner P1, P2 dan P3.

Std. Error of Kurtosis	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41	.41
Range	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
Minimum	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Maximum	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Sum	44	43	43	44	43	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44
Perc 1	3.0	3.0	3.0	2.0	3.0	2.0	2.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
4	3.0	3.0	3.0	2.0	3.0	2.0	2.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
25	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
50	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
75	4.0	4.0	4.0	4.0	3.0	3.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0

Adapun hasil analisa statistic deskriptif untuk standart error kurang dari 0.5.

## KESIMPULAN

Dari hasil pengujian statistik perhitungan kuisioner dari 136 mahasiswa diperoleh bahwa dari pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa didapatkan rata-rata jawaban terbanyak untuk nilai baik adalah pada pertanyaan nomor 6, yakni lama waktu tatap muka dan daring/online(1 sks = 30 menit). Sedangkan rata-rata untuk nilai sangat baik ada pada pertanyaan kuisioner nomor 1, 2 dan 3 yaitu mengenai kesiapan dosen memberikan kontrak kuliah dan RPS di awal kuliah, kesiapan dosen memberikan kuliah dan tau praktikum, serta kesiapan dosen menyampaikan bahan ajar perkuliahan yang sesuai dengan RPS dan di upload di SIM.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasan, Iqbal, 2001. *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferentif)*. Edisi kedua. Jakarta: PT Bumi Aksara. n. California: Wadsworth Thomson Learning.
- [2] Sudjana. 1996. *Metode Statistik*. Jakarta: Erlangga
- [3] Creswell, J. W. 2009. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Approaches*. Sage. Los Angeles .
- [4] Hadiana Aminudin, Adam., Dirgantara, Yudi., dan Rusnayati, Heni. 2016. *Didactical Design Research (DDR) Pada Hukum Pascal Berdasarkan Kesulitan Belajar Siswa Kelas X man Cililin Kabupaten Bandung Barat*.
- [5] Gatot Priambodo, Caka . 2013. *Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Efektivitas Belajar Menurut Keragaman Siswa dan Orang Tua : Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta*.