



Analisis Kepuasan Mahasiswa Pengguna *E-Learning* Mata Kuliah Statistika Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Ilham Putra Suardi, Rosmawati, Kamal Firdaus, Sepriadi

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
ilhamsuardi163@gmail.com rosmawati00@gmail.com, dr.kamalfirdaus.mkes.aifo@gmail.com
sepriadi@fik.unp.ac.id

Kata kunci : *E-learning*, kepuasan, EUCS

Abstrak : Perkembangan teknologi internet memunculkan berbagai aplikasi baru termasuk dibidang pendidikan yang dikenal dengan *Elektronik learning (e-learning)*. *E-learning* merupakan mediator yang dapat menghubungkan sumber informasi dan layanan dengan pengguna yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan *E-learning* mata kuliah statistik jurusan pendidikan olahraga fakultas ilmu olahraga Universitas Negeri Padang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, dalam pengukuran tingkat kepuasan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*, yang terdiri dari 5 faktor yaitu isi (*content*), akurasi (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan dalam penggunaan (*ease to use*); dan ketepatan waktu (*timeliness*). Populasi dan sampel penelitian bersumber dari mahasiswa pengguna *e-learning*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dengan evaluasi didapatkan hasil nilai evaluasi kelima indikator sudah sesuai, hal ini menunjukkan secara keseluruhan mahasiswa cukup puas dengan *e-learning* yang digunakan di Universitas Negeri Padang.

Keywords : *E-learning*, Satisfaction, EUCS

Abstrack : The development of internet technology has led to various new applications, including in the field of education known as electronic learning (e-learning). E-learning is a mediator that can connect information sources and services with users who can be accessed from anywhere and anytime. This study aims to determine the level of student satisfaction in attending E-learning lectures for statistics courses majoring in sports education, Faculty of Sports Science, Padang State University. This study is a descriptive study, in measuring the level of satisfaction using the End User Computing Statistics (EUCS) method, which consists of 5 factors, namely content, accuracy, format, ease of use; and timeliness. The population and sample of the study were sourced from students using e-learning. Based on the research that has been done, the evaluation results obtained that the evaluation scores of the five indicators are appropriate, this shows that overall students are quite satisfied with the e-learning used at Padang State University.

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran mengalami perubahan.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung tetapi melalui platform yang telah tersedia,

Komarudin (2020). Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah e-learning. E-learning merupakan sistem pembelajaran elektronik yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mengeksplorasi pembelajaran secara online (Sepriani, 2021). Saat ini pembelajaran di perguruan tinggi dikenalkan dengan istilah *electronic learning (e-learning)*, di mana proses pembelajaran yang dilakukan melalui internet. Melalui sistem *e-learning*, mahasiswa memiliki akses yang lebih luas pada berbagai *data base on-line* dan keadaan ini akan membantu mahasiswa untuk mencari sumber belajar terkait dengan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Wagimin, 2014). Pembelajaran daring dapat menjadikan peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam suatu proses pembelajaran tertentu (Maulana & Hamidi, 2020).

Universitas Negeri Padang juga menerapkan pembelajaran DARING melalui berbagai media yang berpusat kepada *e-learning* UNP, menurut Jayul (2020) minat belajar siswa dapat meningkat dengan pemilihan media yang tepat sesuai, dengan perkembangan teknologi dan dukungan berbagai media seperti *Webconverence, Zoom, Skype, Whatsapp, Googlemeet*, dll. Seluruh perkuliahan yang dilakukan baik itu praktek atau teori dilakukan secara *on-line* dengan dukungan jaringan atau koneksi yang kuat dalam pelaksanaan perkuliahan. Biasanya dalam pembelajaran dari mahasiswa diberikan keleluasaan terhadap waktu yang telah ditentukan. Jadi mahasiswa diberikan kebebasan waktu

kepun dan dimanapun dalam mengerjakan tugas yang diberikan dengan cara memahami materi yang diberikan yang disesuaikan dengan tenggat waktu yang telah diberikan.

Kualitas web akan sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna itu sendiri. Semakin tinggi kualitas suatu web, maka akan semakin banyak pengguna yang mengakses web tersebut. Keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan teknologi sistem informasi sangat menentukan akan keberhasilan sebuah kualitas dan informasi yang diproduksinya. Kualitas informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keperluan pengguna, akan menumbuhkan suatu tingkat kepuasan bagi pengguna itu sendiri (Ramadhan, 2009). Tingkat kepuasan penggunaan terhadap website *e-learning* merupakan hal penting dalam menilai tingkat kebergunaan dan tingkat keberhasilan kualitas suatu sistem.

Beberapa komponen yang akan menjadi penilaian terhadap kepuasan pengguna dalam penelitian ini adalah, kemudahan pengguna dalam menggunakan website *e-learning*, akses pengukuran tingkat kepuasan pengguna dengan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* sebagai alat bantu dalam mengevaluasi tingkat kepuasan penggunaan. Dari hasil evaluasi inilah yang akan menjadi pedoman untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan sistem agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Rekreasi Universitas Negeri Padang. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Program

Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi Angkatan 2019 sebanyak 124 orang. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari kusioner online tentang E-learning yang diisi oleh mahasiswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif, analisis ini merupakan metode untuk menganalisis data kuantitatif sehingga diperoleh gambaran mengenai penerapan *e-learning* yang di gunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

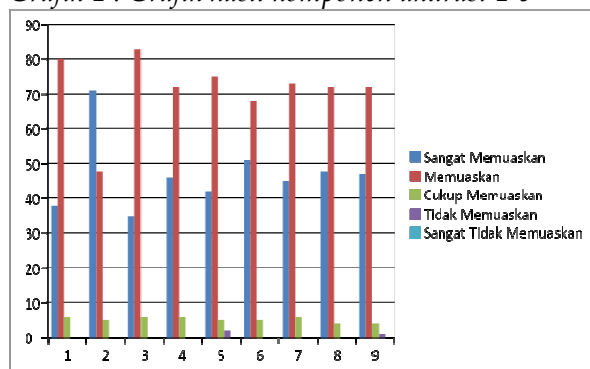
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket berupa pertanyaan yang mengacu pada empat komponen utama yaitu akurasi (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*easy of use*), dan ketepatan waktu (*timeliness*). Data diperoleh dari 124 mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Padang terhadap penggunaan *E-learning* dalam perkuliahan statistika, akan dideskripsikan sesuai komponen sebagai berikut:

1. Akurasi (*Accuracy*)

Pada komponen akurasi terdiri dari sembilan (9) butir pertanyaan terkait dengan ketepatan dan sasaran dalam perkuliahan dengan grafik berikut :

Grafik 1 : Grafik hasil komponen akurasi 1-9

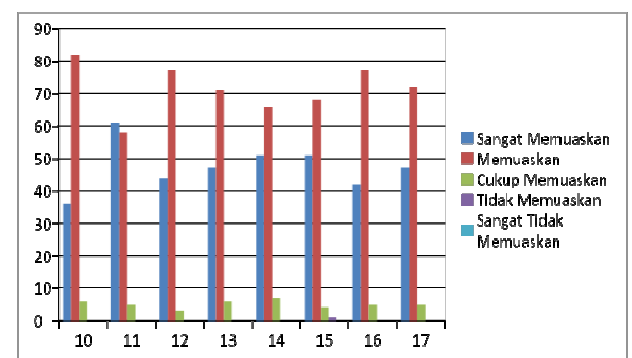


Jawaban mahasiswa secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik 1, dimana responden menjawab cukup memuaskan. Dan tidak ada responden yang memberikan jawaban sangat tidak memuaskan

2. Bentuk(*Format*)

Komponen format dalam pembelajaran *e-learning* ada sebanyak delapan pertanyaan yakni butir 10-17, dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini;

Grafik 2 : Grafik hasil komponen format pertanyaan 10-17

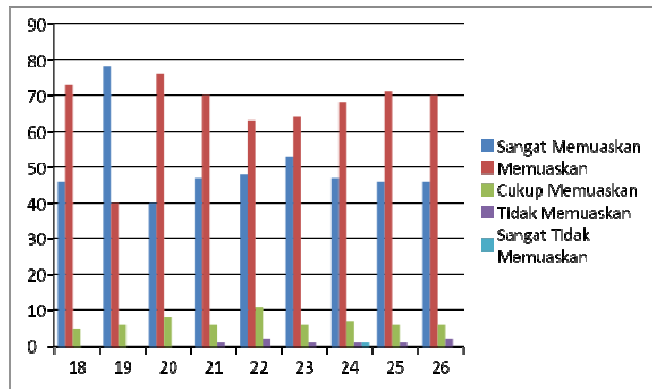


Jawaban mahasiswa secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik 2, dimana responden menjawab cukup memuaskan. Dan tidak ada responden yang memberikan jawaban sangat tidak memuaskan.

3. Kemudahan dalam Penggunaan (*Easy of Use*)

Penggunaan *e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan merupakan hal yang sangat krusial dan pada komponen ini terdiri dari 9 pertanyaan yang terdapat pada No. 18-26 yaitu;

Grafik 3 : Grafik kemudahan penggunaan pertanyaan 18-26

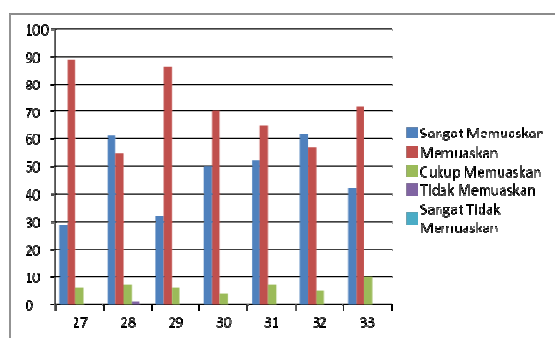


Jawaban mahasiswa secara keseluruhan dapat dilihat pada Grafik 3, dimana responden menjawab cukup memuaskan. Dan tidak ada responden yang memberikan jawaban sangat tidak memuaskan.

4. Ketepatan Waktu (*Timeliness*)

Kemudahan pengguna merupakan hal yang tidak kalah penting yang merupakan komponen terakhir yang akan diberikan dengan sebaran pertanyaan sebanyak 7 butir dengan No. 27-33 dapat di dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4 : Grafik ketepatan waktu pertanyaan 27-33



Jawaban mahasiswa secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik 4, dimana responden menjawab cukup

memuaskan. Dan tidak ada responden yang memberikan jawaban tidak memuaskan dan sangat tidak memuaskan.

PEMBAHASAN

Analisis dan pengolahan data terhadap jawaban dari komponen yang tersebar menjadi beberapa butir pertanyaan yang diperoleh dari responden. Dimensi akurasi mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi informasi. Pada pengguna *e-learning* mata kuliah statistika berada dikategori rata-rata memuaskan. Sesuai dengan hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* pada mata kuliah statistika jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang secara keseluruhan dalam hal penggunaan *e-learning* dapat sangat membantu mahasiswa, baik dalam tampilan informasi yang benar dan akurat. Dimensi bentuk (*Format*) bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa pengguna *e-learning* terhadap tampilan, desain ukuran, ketersediaan forum diskusi dan penggunaan media yang dipergunakan dalam perkuliahan. Secara keseluruhan jawaban dari responden berada pada kategori memuaskan. Penggunaan *e-learning* bagi seluruh responden tergolong mudah dan gampang untuk dipahami dan digunakan. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan data hasil penelitian pada dimensi yang ketiga yang terdiri dari beberapa butir pertanyaan. Secara keseluruhan responden memberikan respon memuaskan dan pada pertanyaan butir ke 19 lebih dari setengah responden menjawab sangat memuaskan. Operasionalisasi penggunaan waktu dalam perkuliaha *on-line* dengan menggunakan *e-*

learning bersifat lebih fleksibel. Secara keseluruhan responden memberikan jawaban rata-rata memuaskan dengan rentangan jawaban yang merata pada kategori sangat memuaskan, memuaskan dan cukup memuaskan. Hal ini menunjukkan tingkat komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penyajian data dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan terhadap kepuasan mahasiswa pengguna E-Learning dalam perkuliahan statistika Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Negeri Padang. Keseluruhan dalam hal penggunaan *e-learning* dapat sangat membantu mahasiswa, baik dalam tampilan informasi yang benar dan akurat, tautan pada *e-learning* sudah sesuai dan memudahkan siswa serta menampilkan halaman web yang sesuai, dalam segi bentuk (*format*) telah memenuhi persyaratan dalam pelaksanaan perkuliahan. Tingkat kepuasan mahasiswa pengguna *e-learning* terhadap tampilan, desain ukuran, ketersediaan forum diskusi dan penggunaan media yang dipergunakan dalam perkuliahan. Penggunaan *e-learning* bagi seluruh responden tergolong mudah dan gampang untuk dipahami dan digunakan. Operasionalisasi penggunaan waktu dalam perkuliaha *on-line* dengan menggunakan *e-learning* bersifat lebih fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

Doll, W.J., and G. Torkzadeh. 1988. "The Measurement of End-User Computing

Satisfaction". *MIS Quarterly*. 12 (June). pp. 259-274.

Jayul, A., Irwanto. E. 2020. Model Pembelajaran Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. Vol. 6. No. 2.

Komarudin, & Prabowo, M. 2020. Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Olahraga (MAJORA)*. Vol. 26(2)

Maulana, H. A., & Hamidi, M. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring pada mata kuliah praktik di pendidikan vokasi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 224-231.

Marlindawati, & Indriani, P. (2016). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna *E-learning* dengan Penerapan Model End Using Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 18(1), 55-66.

Panduan E-Learning Universitas Negeri Padang. UPT Pusat Komputer Universitas Negeri Padang.

Pratama, J. G., dkk. 2012 *Analisa Sistem Informatika Entri KRS Online pada Universitas Bina Darma Dengan Menggunakan Metode END-USER Computing (EUC) Satisfaction*. *Jurnal Ilmiah Fak. Ilkom Vo*, 1(1), 1-20.

Ramadhan, E. (2009). Analisis Kepuasan Konsumen Terhadap Kualitas

Pelayanan Dengan Penerapan Importance Performance Analisis (IPA) dan Model Kano (Studi kasus pada asrama mahasiswa griya brawijaya Universitas B rawijaya Malang). Universitas Brawijaya Malang.

Sepriani, rika. Ambyar, Aziz. I. 2021. Evaluasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Kuliah Fisiologi Olahraga. *Jurnal MensSana*. Edisi November. Vol 6, Nomor 1.

Wangimin. Ign., dkk. 2014. Model Kesuksesan Pembelajaran dengan *E-learning* di Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, Vol. 16, No 1.

Wijaya, I. G. N. S., & Suwastika, I. W. K. *Analisis Kepuasan Pengguna Elearning Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction*. E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali, 558-562. 2017.