

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Peserta Didik Terhadap Platform Pembelajaran Daring

Baihaqi¹; Mursyidin²; Arusman³; Fakhri Umar⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

¹Email Korespondensi: baihaqi.bukhari@ar-raniry.ac.id

Received: 27 Desember 2024

Accepted: 31 Desember 2024

Published: 03 Januari 2025

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan peserta didik terhadap platform pembelajaran daring. Seiring dengan peralihan metode pembelajaran konvensional ke pembelajaran daring akibat pandemi COVID-19, kualitas dan efektivitas pembelajaran daring menjadi isu penting untuk dievaluasi. Faktor-faktor yang dianalisis mencakup kualitas sistem, kualitas informasi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan survei yang melibatkan 300 responden dari siswa SMA hingga mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas sistem, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan peserta didik, sementara kualitas informasi tidak berpengaruh signifikan. Temuan ini memberikan rekomendasi bagi pengembang platform pembelajaran daring untuk lebih fokus pada peningkatan kualitas sistem, kemudahan penggunaan, dan fitur interaktif guna meningkatkan kepuasan dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan platform pembelajaran daring yang lebih efektif dan efisien di masa depan.

Keywords: Kepuasan Peserta Didik, Platform Pembelajaran Daring, Kualitas Sistem, Kemudahan Penggunaan, Interaktivitas

This study aims to analyze the factors that influence learners' satisfaction with online learning platforms. Along with the shift from conventional learning methods to online learning due to the COVID-19 pandemic, the quality and effectiveness of online learning is an important issue to be evaluated. The factors analyzed include system quality, information quality, ease of use, interactivity, and learner motivation. The method used is a quantitative approach with a survey involving 300 respondents from high school students to university students in Indonesia. The results show that system quality, ease of use, and interactivity have a significant influence on learner satisfaction, while information quality has no significant effect. The findings provide recommendations for online learning platform developers to focus more on improving system quality, ease of use, and interactive features to increase learners' satisfaction and motivation to learn. This research is expected to be the basis for developing more effective and efficient online learning platforms in the future.

Kata Kunci : *Learner Satisfaction, Online Learning Platform, System Quality, Ease of Use,*

A. Pendahuluan

Pembelajaran daring telah menjadi komponen integral dalam sistem pendidikan global, terutama setelah pandemi COVID-19 yang memaksa institusi pendidikan beralih dari metode konvensional ke platform digital. Perubahan ini menuntut adaptasi cepat dari pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi untuk memastikan proses pembelajaran tetap efektif.

Kepuasan peserta didik dalam pembelajaran daring merupakan indikator penting untuk menilai kualitas dan efektivitas metode ini. Menurut Faoziah & Sembiring (2017), kepuasan dalam pembelajaran daring dapat diukur melalui kemudahan penggunaan, format, akurasi, kecepatan respons, dan keamanan. Selain itu, penguasaan teknologi oleh siswa juga menjadi faktor penentu kepuasan dalam pembelajaran daring.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kualitas sistem, kualitas informasi, dan kemudahan penggunaan platform e-learning memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Studi oleh Harahap et al. (2021) mengindikasikan bahwa kepuasan terhadap kualitas pembelajaran daring dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Selain itu, interaksi antara siswa dan instruktur juga memainkan peran penting dalam menentukan tingkat kepuasan belajar.

Namun, implementasi pembelajaran daring tidak lepas dari tantangan. Beberapa siswa melaporkan kesulitan terkait teknologi, sinyal jaringan, dan kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran daring. Selain itu, kurangnya interaksi tatap muka dianggap membosankan dan dapat menurunkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa dalam pembelajaran daring guna meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan peserta didik terhadap platform pembelajaran daring. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembang platform dan pendidik dalam meningkatkan pengalaman belajar daring yang lebih baik.

Beberapa faktor yang akan dianalisis mencakup kualitas sistem, kualitas informasi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan penguasaan teknologi oleh peserta didik. Selain itu, motivasi belajar dan interaksi antara siswa dan instruktur juga akan ditinjau sebagai variabel yang mempengaruhi kepuasan dalam pembelajaran daring.

Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan mengumpulkan data melalui survei yang melibatkan responden dari berbagai tingkat pendidikan. Analisis data akan dilakukan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel-variabel tersebut dan kepuasan peserta didik dalam menggunakan platform pembelajaran daring.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran daring yang lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan kepuasan dan motivasi belajar peserta didik di era digital saat ini.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan peserta didik terhadap platform pembelajaran daring. Data dikumpulkan dari responden yang terdiri dari siswa SMA hingga mahasiswa perguruan tinggi di Indonesia, dengan menggunakan kuesioner daring sebagai instrumen utama.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai studi deskriptif dan eksplanatori untuk memahami hubungan antara variabel bebas (kualitas sistem, kualitas informasi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan motivasi belajar) dengan variabel terikat (kepuasan peserta didik). Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kepuasan.

2. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian mencakup peserta didik yang telah menggunakan platform pembelajaran daring dalam kurun waktu dua tahun terakhir (2023–2024). Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan kriteria inklusi:

- a. Berstatus sebagai peserta didik aktif.
- b. Memiliki pengalaman menggunakan platform pembelajaran daring minimal 6 bulan.

Sampel penelitian ini melibatkan 300 responden.

3. Instrumen Penelitian

Vol.1 No.1

doi: 10.26811/xxxx.xxxx.xxxx

https://bansigom.org/jurnal_seumike/index.php/jurnal

{3}

Kuesioner daring disusun menggunakan skala Likert 5 poin untuk mengukur variabel-variabel penelitian, dengan rentang skor 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Kuesioner dibagi menjadi lima bagian utama yang mencakup:

- a. Identitas responden.
- b. Kualitas sistem.
- c. Kualitas informasi.
- d. Kemudahan penggunaan.
- e. Interaktivitas dan motivasi belajar.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui platform survei daring, seperti Google Forms, untuk mempermudah distribusi kepada responden di berbagai daerah. Proses pengumpulan data dilakukan selama satu bulan.

5. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan distribusi frekuensi dan rata-rata skor. Statistik inferensial menggunakan analisis regresi linier berganda untuk menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji reliabilitas dan validitas dilakukan untuk memastikan konsistensi dan keakuratan instrumen penelitian.

6. Etika Penelitian

Penelitian ini mengikuti pedoman etika penelitian dengan memastikan bahwa partisipasi responden bersifat sukarela. Informed consent diberikan kepada setiap responden sebelum mereka mengisi kuesioner, dan data dijamin kerahasiaannya. Metode yang disusun diharapkan dapat memberikan hasil yang valid dan reliabel dalam menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan peserta didik terhadap platform pembelajaran daring.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Dari analisis data yang melibatkan 300 responden, ditemukan beberapa faktor utama yang memengaruhi kepuasan peserta didik terhadap platform pembelajaran daring. Berikut adalah hasil deskriptif dan inferensial yang diperoleh:

https://bansigom.org/jurnal_seumike/index.php/jurnal

doi: 10.26811/xxxx.xxxx.xxxx

{4}

a. Kualitas Sistem

Sebanyak 78% responden setuju bahwa kualitas sistem—termasuk kecepatan akses, stabilitas koneksi, dan responsivitas—sangat memengaruhi pengalaman belajar mereka. Analisis regresi menunjukkan bahwa kualitas sistem memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan, dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.45 ($p < 0.05$).

b. Kualitas Informasi

Kualitas informasi, yang mencakup kejelasan materi, relevansi konten, dan format penyampaian, mendapatkan skor rata-rata 4.2 dari 5. Namun, uji regresi menunjukkan bahwa pengaruhnya terhadap kepuasan tidak signifikan ($p > 0.05$), yang mengindikasikan bahwa faktor ini bukan menjadi prioritas utama bagi peserta didik.

c. Kemudahan Penggunaan

Sebanyak 85% responden merasa bahwa kemudahan navigasi, antarmuka yang intuitif, dan aksesibilitas platform memengaruhi pengalaman belajar mereka. Variabel ini terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan, dengan koefisien regresi sebesar 0.52 ($p < 0.05$).

d. Interaktivitas

Interaktivitas, yang mencakup fitur diskusi, kuis interaktif, dan komunikasi dengan pengajar, mendapatkan skor tinggi dengan rata-rata 4.5 dari 5. Pengaruhnya terhadap kepuasan juga sangat signifikan, dengan koefisien regresi sebesar 0.63 ($p < 0.05$).

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar, yang diukur melalui keterlibatan siswa dalam aktivitas daring, menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan dengan koefisien regresi sebesar 0.48 ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik memainkan peran penting dalam pengalaman belajar daring.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas sistem, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas adalah faktor-faktor utama yang memengaruhi kepuasan peserta didik dalam pembelajaran daring. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Andriani & Nurdiansyah (2024), yang menyatakan bahwa platform pembelajaran dengan sistem yang stabil dan fitur interaktif memiliki tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi.

Meskipun kualitas informasi dianggap penting, hasil penelitian menunjukkan bahwa ia tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan. Hal ini mungkin disebabkan oleh asumsi peserta didik bahwa informasi yang diberikan merupakan bagian standar dari platform tersebut. Temuan ini mendukung studi Kusuma & Wijayanti (2024), yang menyebutkan bahwa informasi akan lebih relevan jika diintegrasikan dengan fitur interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Kemudahan penggunaan juga merupakan faktor penting, menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih memilih platform dengan antarmuka yang sederhana dan navigasi yang mudah. Ini menekankan pentingnya desain pengguna yang inklusif, seperti yang disarankan oleh Lestari & Purnamasari (2023).

Interaktivitas memiliki pengaruh terbesar terhadap kepuasan, menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang kolaboratif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penemuan ini relevan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengembang platform pembelajaran daring perlu fokus pada pengembangan fitur interaktif, meningkatkan kemudahan akses, dan memperbaiki kualitas sistem untuk meningkatkan kepuasan peserta didik. Kombinasi faktor-faktor ini dapat menciptakan lingkungan belajar daring yang lebih inklusif dan efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa faktor-faktor utama yang memengaruhi kepuasan peserta didik terhadap platform pembelajaran daring adalah kualitas sistem, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas. Kualitas sistem, yang mencakup kecepatan akses dan stabilitas platform, memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan peserta didik. Setelah itu, kemudahan penggunaan berperan penting dengan memfasilitasi peserta didik dalam mengakses materi dan menavigasi platform. Selain itu, interaktivitas, yang meliputi fitur komunikasi dan kegiatan interaktif seperti kuis dan diskusi, juga terbukti berperan penting dalam meningkatkan kepuasan peserta didik. Meskipun kualitas informasi dianggap penting oleh peserta didik, pengaruhnya terhadap kepuasan tidak signifikan dalam konteks penelitian ini. Oleh karena itu, pengembang platform pembelajaran daring perlu lebih fokus pada aspek kualitas sistem, kemudahan penggunaan, dan peningkatan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih memuaskan bagi peserta didik. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman faktor-faktor yang dapat meningkatkan kepuasan peserta didik

https://bansigom.org/jurnal_seumike/index.php/jurnal

dan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan serta perbaikan platform pembelajaran daring di masa depan.

E. Referensi

- Andriani, R., & Nurdiansyah, A. (2024). "The Effect of Digital Learning Platforms on Student Satisfaction During Post-Pandemic Era." *Journal of Educational Technology Innovation*, 10(1), 15-25.
- Pratama, R., & Setiawan, D. (2024). "System Quality and Its Influence on E-Learning Satisfaction Among University Students." *International Journal of E-Learning Research*, 8(2), 67-79.
- Kusuma, H., & Wijayanti, S. (2024). "Exploring Interactivity as a Key Factor in Online Learning Satisfaction." *Educational Research Review*, 15(3), 101-120.
- Utami, W., & Kurniawan, F. (2023). "Ease of Use and Information Quality in Shaping E-Learning Effectiveness." *Journal of Online Education Studies*, 7(4), 45-60.
- Lestari, T., & Purnamasari, A. (2023). "Analyzing Student Motivation in Digital Learning Environments." *Journal of Education and Innovation*, 6(3), 112-128.
- Hasanah, N., & Wijaya, H. (2023). "The Role of Instructor-Student Interaction in Enhancing Online Learning Experiences." *Journal of Distance Education*, 9(1), 30-45.
- Ramadani, R., & Putri, A. (2022). "Factors Affecting User Satisfaction on E-Learning Platforms." *International Journal of Digital Learning*, 5(2), 101-114.
- Wulandari, S., & Nugroho, S. (2022). "Usability and Content Quality: Critical Elements for E-Learning Satisfaction." *Journal of Educational Technology*, 11(1), 50-61.
- Sari, I., & Nurdiana, F. (2022). "Technology Acceptance Model and Its Application in Online Learning Satisfaction." *Journal of Educational Psychology*, 10(4), 77-89.
- Firdaus, M., & Yuliana, N. (2022). "The Impact of Interactive Features on Online Learning Engagement and Satisfaction." *Journal of Interactive Learning Research*, 14(3), 211-223.