

Diterima : February 01, 2021
Disetujui : February 05, 2021
Diterbitkan: February 24, 2021

**Conference on Management, Business,
Innovation, Education and Social Science**
<https://journal.uib.ac.id/index.php/comblines>

Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa UIB Selama Pandemi COVID-19

Deli¹, Iskandi Candra²

Email korespondensi : deli@uib.ac.id, 1731009.iskandi@uib.edu

¹Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

²Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstrak

E-learning adalah pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh melalui jaringan media elektronik. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran online selama masa pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan model Delone and Mclean yang digunakan untuk mengukur kesuksesan dari sistem informasi dengan menganalisis 6 variabel diantaranya Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, Penggunaan, Kepuasan Pengguna, Dampak Individual dan Dampak Organisasional. Penelitian ini membutuhkan data responden dari mahasiswa Universitas Internasional Batam dan diuji menggunakan aplikasi SPSS. Kesimpulan yang diperoleh bahwa dampak dari penggunaan media pembelajaran online bergantung dari kepuasan, kualitas dan kelengkapan fitur yang disediakan oleh media tersebut kepada pengguna.

Kata Kunci:

E-learning, Covid-19, Dampak Pembelajaran Online, Universitas, Media Pembelajaran Online

Abstract

E-learning is a structured course or learning event delivered electronically. The purpose of this study was to see the impact of using online learning media during the Covid-19 pandemic. This study uses Delone and Mclean Model which is used to measure the success of information systems with 6 variables to analyze including System Quality, Information Quality, Usage, User Satisfaction, Individual Impact and Organizational Impact. This study requires respondent data from students of Internasional Batam University and tested using SPSS. The conclusions that there are many variables which impact on the use of online learning media depends on satisfaction, quality and completeness features that provided by the media to the user.

Keyword:

E-learning, Covid-19, Impact of Online Learning, University, Online Learning Media.

Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi umat manusia terutama bagi anak-anak dikarenakan untuk meningkatkan kualitas dalam segala aspek kehidupan. Di dalam dunia pendidikan

terdapat proses belajar mengajar yang mana terjadi antara siswa dengan guru dan sumber pelajaran dalam suatu lingkungan. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu tatap muka dan jarak jauh yang biasa disebut *e-learning* (Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, 2020).

Biasanya pembelajaran yang dilakukan di kelas secara tatap muka pada akhirnya harus dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan jaringan media elektronik (Elyas, 2018). E-learning digunakan sebagai alternatifnya dari permasalahan dalam dunia pendidikan yang diakibatkan oleh virus Covid-19. Disisi lain juga e-learning mempunyai kelemahan baik yang di alami oleh siswa maupun mahasiswa dikarenakan membutuhkan komputer/laptop dan tentunya jaringan internet yang lancar. Dengan menerapkan *e-learning* dapat memberikan interaktivitas, fleksibilitas, dan visualisasi melalui kelebihan dari masing-masing fitur media e-learning yang akan digunakan.

Saat ini *e-learning* sedang digunakan oleh seluruh sekolah dikarenakan munculnya virus Covid-19 yang berasal dari kota Wuhan, Cina sejak bulan Desember 2019. Sejak munculnya kasus virus Covid-19 di Indonesia, pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan memberlakukan *social distancing* pada masyarakat setempat dan memberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang bertujuan untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19 ini (Lestari & Gunawan, 2020). Seiring berkembangnya jaman ada banyak Learning Management System (LMS) yang muncul diantaranya adalah *Google Classroom, Edmodo, Zoom, Webex, Microsoft Teams*, dll (Sulistiono, 2019).

Penyebaran virus Covid-19 masih berlanjut di Indonesia hingga saat ini. Tentu saja dengan virus Covid-19 ini belum selesai maka e-learning akan tetap dilaksanakan. Pembelajaran jarak jauh tentu saja sudah diterapkan di Universitas Internasional Batam (UIB). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana dampak penggunaan media e-learning pada mahasiswa khususnya di UIB selama pandemi Covid-19 ini. Diharapkan agar mahasiswa lebih mandiri dalam pengerjaan tugasnya, menjadi lebih mengerti dengan kemajuan platform LMS dan tentu saja hemat dalam segi waktu dikarenakan tidak perlu hadir di kelas dan dapat dilakukan dimana saja.

Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Situmorang, 2020) yang mana dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui minat belajar mahasiswa secara jarak jauh menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik penyebaran data yaitu kuesioner yang dibuat berdasarkan indikator minat belajar. Hasil penelitian ini adalah minat belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran Microsoft Teams termasuk dalam kategori sangat baik dikarenakan 94 responden dari 110 responden atau sekitar 85,46% mahasiswa mencapai nilai tinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nugrahani, Egar, & Musarokah, 2020) bertujuan untuk mengetahui masalah apa saja yang dialami oleh peserta yang ada di pelatihan EAP di Universitas PGRI Kota Semarang selama pandemi Covid-19 menggunakan media pembelajaran jarak jauh. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa peneliti mengumpulkan data dengan cara menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan dan kemudian disusun dengan menggunakan *google form*. Data tersebut diuji dan mendapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran jarak jauh ini merupakan solusi yang bagus ketika digunakan oleh penyelenggara pendidikan selama pandemi Covid-19 ini. Ada beberapa aplikasi yang cukup terkenal dan sering digunakan diantaranya adalah *Microsoft Teams, Edmodo, Google Classroom, Zoom, Google Meet*, dll.

Dari penelitian yang dilakukan oleh (Giantara & Astuti, 2020) dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh guru matematika pada saat proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif yang artinya pertanyaan yang disajikan menggambarkan fenomena yang ada atau yang terjadi saat itu juga. Peneliti mengumpulkan data dengan membuat kuesioner tertutup yang jawaban alternatifnya sudah disediakan. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa tidak semua materi pelajaran yang ada dapat sepenuhnya memperhatikan kualitas dari isi materi tersebut dan diajarkan dengan baik.

Pada penelitian (Irawati & Jonatan, 2020) bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Katolik Darma Cendika selama proses pembelajaran jarak jauh di pandemi Covid-19 ini. Peneliti menggunakan data sekunder dan data primer yang mana data sekunder merupakan data yang berasal dari studi literatur sedangkan data primer merupakan data yang berasal dari pengisian kuesioner yang akan dibagikan kepada mahasiswa. Pada pengisian kuesioner peneliti menggunakan skala pengukuran likert yang kemudian data tersebut diolah menggunakan aplikasi SPSS. Hasil dari penelitian ini yaitu masih ada atibut dari pembelajaran jarak jauh yang harus diperbaiki seperti konsistensinya dosen dalam meberikan materi kuliah, tidak merasa kesulitan dalam menggunakan *platform* pembelajaran jarak jauh, dan dapat merespon dengan cepat serta efisien terhadap waktu.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa & Mikdar, 2020) yang bertujuan untuk menganalisis dampak akibat perubahan aktifitas belajar mengejar, interaksi sosial dan perilaku kesehatan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* pada penelitian ini yang mana subjek penelitiannya adalah mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Palangka Raya. Sebanyak 96 mahasiswa dari universitas tersebut diambil datanya melalui pengisian *google form*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa 78.1% dari mahasiswa yang mengisi kuesioner mengalami masalah sedangkan sisanya 21.9% bisa beradaptasi dengan baik. Masalah yang dialami mahasiswa tersebut adalah jaringan internet yang kurang mendukung, kuota internet yang terbatas dan materi yang sulit untuk dipahami.

Metodologi Penelitian

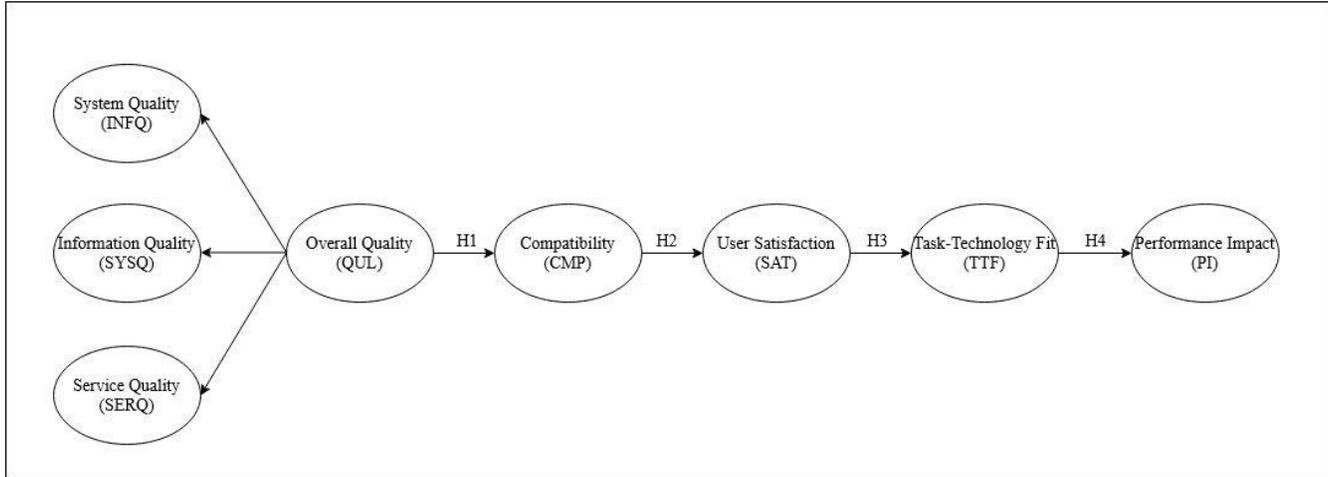
Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana data responden diambil dari mahasiswa Universitas Internasional Batam dari angkatan 2018 sampai angkatan 2020. Data diperoleh dengan melakukan penyebaran kuesioner secara online dengan mengisi *google form* yang sudah berisikan pertanyaan-pertanyaan. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* untuk mendapatkan jumlah populasi yang dibutuhkan.

Penelitian ini menggunakan penerapan dari model penelitian yang dilakukan oleh Isaac, Aldholay, Abdullah, & Ramayah, 2019 sebagai model untuk menganalisis penelitian ini. Skala yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Penulis menggunakan skala Likert dengan nilai 1 sampai 7 yang mana nilai 1 adalah sangat tidak setuju dan nilai 7 adalah sangat setuju. Semua data yang sudah diperoleh akan dioleh menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan model penelitian ini maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H1 : Overall Quality mempengaruhi Compatibility secara keseluruhan pada mahasiswa Univeristas Internasional Batam
- H2 : Compatibility mempengaruhi User Satisfaction secara keseluruhan pada mahasiswa Universitas Internasional Batam

H3 : User Satisfaction mempengaruhi Task-Technology Fit secara keseluruhan pada mahasiswa Universitas Internasional Batam

H4 : Task-Technology Fit mempengaruhi Performance Impact secara keseluruhan pada mahasiswa Universitas Internasional Batam



Gambar.1. Conceptual Model dan Hipotesis

Hasil dan Pembahasan

Setelah google form disebarakan kepada mahasiswa UIB penulis mendapatkan 352 yang akan diuji coba dan dioleh menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Responden dikategorikan berdasarkan angkatan sehingga mendapatkan hasil sebanyak 112 mahasiswa dari angkatan 2018, 124 dari angkatan 2019 dan 116 dari angkatan 2020. Ada 160 responden berjenis kelamin laki-laki dan 192 perempuan. Berdasarkan umur sebagian besar mahasiswa berumur 17-20 dengan total mahasiswa sebanyak 345 dan 7 mahasiswa dengan jarak umur 21-24.

Dengan menggunakan 4 independen yaitu *Overall Quality* (QUL), *Compatibility* (CMP), *User Satisfaction* (SAT) dan *Task-Technology Fit* (TTF) dan 4 dependen yaitu *Compatibility* (CMP), *User Satisfaction* (SAT), *Task-Technology Fit* (TTF) dan *Performance Impact* (PI) akan dilakukan pengujian validitas dan reliabel. Hasil dari validias dan reliabel ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabel

Kode	Pertanyaan	Pearson Coefficient	Sig. (2-tailed)	Cronbach's Alpha
SY SQ 1	Saya merasa <i>online learning</i> mudah untuk digunakan	0.575	0.000	0.802
SY SQ 2	Saya merasa <i>online learning</i> dapat berinteraksi dengan lebih fleksibel/bebas	0.529	0.000	
SY SQ 3	Interaksi saya dengan <i>online learning</i> jelas dan mudah dimengerti	0.525	0.000	
INFQ 1	<i>Online learning</i> menyediakan materi yang terkini (<i>up-to-date</i>)	0.616	0.000	

IN FQ 2	<i>Online learning</i> menyediakan materi yang akurat	0.671	0.00 0	
IN FQ 3	<i>Online learning</i> menyediakan materi yang relevan	0.667	0.00 0	
IN FQ 4	<i>Online learning</i> menyediakan materi yang komprehensif	0.684	0.00 0	
IN FQ 5	<i>Online learning</i> menyediakan materi yang teroganisir/tersusun rapi	0.647	0.00 0	
SE R Q1	Saya dapat menggunakan layanan <i>online learning</i> kapanpun dan dimanapun	0.430	0.00 0	
SE R Q2	<i>Online learning</i> menawarkan jenis konten multimedia untuk pembelajaran (<i>audio, video</i> dan <i>teks</i>)	0.471	0.00 0	
SE R Q3	<i>Online learning</i> memungkinkan untuk komunikasi secara interaktif/ dua arah	0.535	0.00 0	
C M P1	<i>Online learning</i> sesuai dengan prinsip saya	0.822	0.00 0	0.739
C M P2	<i>Online learning</i> sesuai dengan gaya hidup saya	0.837	0.00 0	
C M P3	<i>Online learning</i> sesuai dengan apa yang saya butuhkan	0.772	0.00 0	
SA T1	Keputusan saya dalam menggunakan <i>online learning</i> adalah keputusan yang tepat	0.799	0.00 0	0.713
SA T2	<i>Online learning</i> telah memenuhi ekspektasi / harapan saya	0.802	0.00 0	
SA T3	Secara keseluruhan, saya puas dengan <i>online learning</i>	0.793	0.00 0	
TT F1	<i>Online learning</i> cocok dengan metode pembelajaran dan cara belajar yang saya sukai	0.828	0.00 0	0.703
TT F2	<i>Online learning</i> cocok untuk membantu saya dalam menyelesaikan tugas kuliah	0.800	0.00 0	
TT F3	<i>Online learning</i> diperlukan untuk tugas-tugas kuliah saya	0.747	0.00 0	
PI 1	<i>Online learning</i> membantu saya menyelesaikan tugas saya lebih cepat	0.735	0.00 0	0.854
PI 2	<i>Online learning</i> memudahkan saya dalam menyempurnakan tugas saya	0.742	0.00 0	
PI 3	<i>Online learning</i> dapat menghemat uang	0.490	0.00 0	
PI 4	<i>Online learning</i> meningkatkan peforma/ kemampuan belajar saya	0.686	0.00 0	
PI 5	<i>Online learning</i> meningkatkan keefektivitas akademika	0.697	0.00 0	

PI 6	Online learning membantu saya untuk mengoreksi dan mengurangi kesalahan dalam tugas kuliah	0.550	0.00 0
PI 7	<i>Online learning</i> membantu saya untuk menyadari saya akan target masa depan	0.666	0.00 0
PI 8	<i>Online learning</i> membantu saya untuk mendapatkan pengetahuan baru	0.631	0.00 0
PI 9	<i>Online learning</i> membantu saya untuk memperoleh skill/ keahlian baru	0.697	0.00 0
PI 10	<i>Online learning</i> membantu saya untuk menciptakan ide/ gagasan yang inovatif/ membangun	0.674	0.00 0

Responden yang diuji sebanyak 352 responden (n=352) dengan menggunakan pendekatan sampel yaitu menjadi 350 (n=350) dengan 1 variabel independen, maka nilai *Durbin-Watson* yang didapat yaitu dL 1.819 dan dU 1.830 dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% maka dapat dilihat bahwa nilai dU lebih besar yaitu 1.830. maka kesimpulannya yaitu tidak terdapat autokorelasi negatif maupun positif yang terjadi antar variabel. Nilai Koefisiensi Determinasi (R^2) pada model 1 (CMP->QUL) adalah 0.389, model 2 (SAT->CMP) adalah 0.561, model 3 (TTF->SAT) adalah 0.527 dan model 4 (PI->TTF) adalah 0.664. Dari nilai R^2 tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pada model 4 cukup tinggi yang mana jika dibandingkan dengan yang lain pada variabel model 4 ini memiliki pengaruh yang cukup besar. (Lihat Tabel 2)

Tabel.2 Hasil Uji Koesifien

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.623	0.389	0.387	1.64730
2	0.749	0.561	0.560	1.34517
3	0.726	0.527	0.526	1.45960
4	0.715	0.664	0.663	3.46534

Uji t dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hubungan setiap variabel independen dengan variabel dependen. Nilai uji t dinyatakan signifikan apabila nilainya ≤ 0.05 . Hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.791	0.963		1.86	0.00
QUL	0.242	0.016	0.623	0 14.9 16	0 0.00 0
(Constant)	4.588	0.554		8.27	0.00
CMP	0.722	0.034	0.749	9 21.1 69	0 0.00 0
(Constant)	3.752	0.628		5.97	0.00
SAT	0.759	0.038	0.726	7 19.7 52	0 0.00 0

	(Consant)	16.374	1.413		11.5	0.00
	TTF	2.293	0.087	0.815	85	0
					26.2	0.00
					72	0

Berdasarkan uji t pada tabel 3 maka terdapat hasil dari pengujian hipotesis yang disimpulkan yaitu sebagai berikut:

H1_a diterima dan H1₀ tidak dapat diterima : *Overall Quality* (QUL) mempengaruhi *Compatibility* (CMP) secara keseluruhan pada mahasiswa Universitas Internasional Batam

H2_a diterima dan H2₀ tidak dapat diterima : *Compatibility* (CMP) mempengaruhi *User Satisfaction* (SAT) secara keseluruhan pada mahasiswa Universitas Internasional Batam

H3_a diterima dan H3₀ tidak dapat diterima : *User Sastisfaction* (SAT) mempengaruhi *Task-Technology Fit* (TTF) secara keseluruhan pada mahasiswa Universitas Internasional Batam

H4_a diterima dan H4₀ tidak dapat diterima : *Task-Technology Fit* (TTF) mempengaruhi *Performance Impact* (PI) secara keseluruhan pada mahasiswa Universitas Internasional Batam

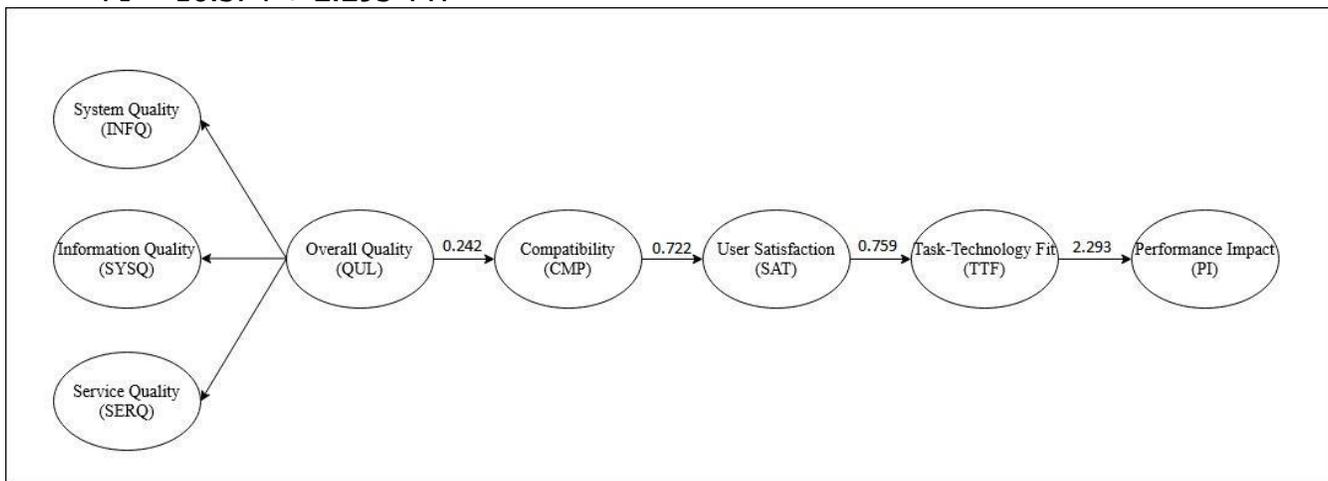
Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi linear sederhana adalah:

$$CMP = 1.791 + 0.242 QUL$$

$$SAT = 4.588 + 0.722 CMP$$

$$TTF = 3.752 + 0.759 SAT$$

$$PI = 16.374 + 2.293 TTF$$



Gambar.2 Model Persamaan Regresi

Kesimpulan

Kepuasan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran online ini sangat penting dikarenakan jika pengguna puas maka mereka akan tertarik untuk menggunakan media tersebut hingga kedepannya. Dari penelitian ini mendapatkan kesimpulan dari hasil responden sebanyak 352 mahasiswa Universitas Internasional Batam bahwa kenyamanan dalam penggunaan media pembelajaran online ini bergantung dari kepuasan dan fitur yang dimiliki oleh media tersebut sehingga pengguna merasa nyaman dan tertarik pada saat menggunakan media pembelajaran online yang disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(04), 1–11.
- Giantara, F., & Astuti. (2020). Kemampuan Guru Matematika Mempertahankan Substansi Materi Melalui Proses Pembelajaran Online. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 787–796.
- Irawati, D. Y., & Jonatan, J. (2020). Evaluasi Kualitas Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19: Studi Kasus di Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 9(2), 135–144.
- Isaac, O., Aldholay, A., Abdullah, Z., & Ramayah, T. (2019). Online learning usage within Yemeni higher education: The role of compatibility and task-technology fit as mediating variables in the IS success model. *Computers and Education*, 136(February), 113–129. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.012>
- Lestari, P. A. S., & Gunawan. (2020). The Impact of Covid-19 Pandemic on Learning Implementation of Primary and Secondary School Levels. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 24–30.
- Nugrahani, D., Egar, N., & Musarokah, S. (2020). Aplikasi Pembelajaran Daring Pada Pelatihan English for Academic Purpose Universitas PGRI Semarang di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 225–230.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 30–35.
- Sulistiono, M. (2019). Implementasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Matakuliah Metode Penelitian Kualitatif. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 57.
- Ulfa, Z. D., & Mikdar, U. Z. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Belajar , Interaksi Sosial dan Kesehatan bagi Mahasiswa FKIP Universitas Palangka Raya. *Journal of Sport Science and Education*, 5(2), 124–138. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/article/view/9654/4615>
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 37–45.