

# **Kepuasan Mahasiswa Dalam Menggunakan Aplikasi Teknologi Pembelajaran Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-learning dan Peningkatan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika Surabaya**

Susilowati, S.Pd., S.M., M.Pd., Dr. Asmirin Noor, S.E., M.M., Prof. Rustono, Prof Samsudi,  
Dr. I Made Sudana, M.D. Kharis Rifai, S.Tr., M.M.

Email : [susilowaticendekiaku@gmail.com](mailto:susilowaticendekiaku@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini adalah kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan penggunaan aplikasi pembelajaran gratis Edmodo terhadap kepuasan dan keefektifan belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika Surabaya yang mengambil mata kuliah 2-learning. Sedangkan sampelnya adalah 160 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan non-probability sampling, yaitu dengan accidental sampling.

Instrumen yang digunakan berupa angket. Hasil analisis membuktikan bahwa kepuasan berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran. Kepuasan siswa mempengaruhi efektivitas pembelajaran, pelayanan, dan pengajaran. Mereka dapat meningkatkan efektivitas, seperti mengerjakan tugas yang diberikan, mempresentasikan, belajar dan berdiskusi dengan rekan kerja atau dosen

**Kata Kunci : Edmodo, Penelitian Kuantitatif, Analisis Jalur, Kepuasan Siswa**

## **Pendahuluan**

Kemudahan dalam pemanfaatan internet berdampak pada semua aspek kehidupan. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi internet memberi manfaat bagi pengembangan teknologi pembelajaran. Menurut Silber (1970) “Teknologi Pembelajaran adalah pengembangan (riset, desain, produksi, evaluasi, dukungan-pasokan, pemanfaatan) komponen sistem pembelajaran (peserta, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar) serta pengelolaan usaha pengembangan (organisasi dan personal) secara sistematis, dengan tujuan untuk memecahkan masalah belajar”

Teknologi internet menjadi media yang paling ideal dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Melalui berbagai aplikasi teknologi pembelajaran yang dibuat, perkuliahan menjadi lebih efektif, komunikasi dosen dan mahasiswa menjadi lebih mudah, penugasan oleh dosen dan pengumpulan tugas oleh mahasiswa menjadi lebih fleksibel dan banyak manfaat lainnya.

Perkembangan teknologi internet menyebabkan pergeseran sistem pendidikan dari pendidikan yang mengutamakan tatap muka menjadi pendidikan yang lebih fleksibel dan mengurangi tatap muka (melalui e-learning).

E-Learning adalah pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer dalam bentuk

PC, Laptop, Netbook, Tablet dan HP yang berbasis android, yang tersambung dengan internet, dimana siswa berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. E-learning dapat dipandang sebagai suatu sistem yang dikembangkan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu (Deni Darmawan, 2012).

Handayani (2014) mengemukakan bahwa Tingkat kepuasan pengguna web student portal PalComTech saat ini bernilai “kuat”, diukur dari ease of use, customization, download delay, dan content. Oktaria (2015) mengatakan bahwa “terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media e-learning terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah e-learning. Taradipa, Siswandari, Sri Sumaryati (2013) menyimpulkan bahwa bahwa terdapat pengaruh dalam

penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi.

Di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika Surabaya telah diterapkan pembelajaran menggunakan Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) E-Learning sendiri dengan alamat yang dapat di akses di : <http://stiemahardhika-elearning.ac.id>, meskipun demikian para Dosen dan Mahasiswa juga masih menggunakan aplikasi Edmodo sebagai teknologi pembelajaran yang mampu berinteraksi tidak saja antara mahasiswa dan dosen internal, tetapi juga dengan dosen di seluruh dunia.

Beberapa manfaat yang didapatkan oleh dalam pelaksanaan E-Learning adalah :

- a. Efisiensi Biaya
- b. Rasio Dosen dan Mahasiswa
- c. Waktu Flexible
- d. Lebih luas jangkauan
- e. Meningkatkan kemampuan Dosen dan Mahasiswa dalam penggunaan IT

Dalam penelitian ini penulis mencoba mengungkapkan penggunaan aplikasi pembelajaran gratis Edmodo terhadap kepuasan mahasiswa dan terhadap efektivitas pembelajaran yang dihasilkan.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah Aplikasi Pembelajaran Edmodo berpengaruh pada kepuasan mahasiswa STIE Mahardhika?
- b. Apakah Aplikasi Pembelajaran Edmodo berpengaruh pada Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa STIE Mahardhika?
- c. Apakah Kepuasan Mahasiswa berpengaruh pada Efektivitas Pembelajaran di STIE Mahardhika?

## **Landasan Teori**

### **Teknologi Pembelajaran Edmodo**

Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Selain itu, edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhann masingmasing guru dan siswa. Fitur-fitur yang ada pada edmodo antara lain group (grup), library (perpustakaan), note (catatan), assignment (penugasan), alert (pengumuman), dan lain sebagainya (Fitriasari : 2017)

Edmodo adalah jejaring sosial dan layanan micro blogging yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya Twitter. Dengan membatasi jalan akses ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, link, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman (Wankel, 2011:24).

Edmodo sendiri dikembangkan pada masa akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff Ohara yang berkeyakinan perlunya dikembangkan lingkungan sekolah yang terhubung dengan semua aktifitas didunia.sehingga tidak ada kesenjangan antara kehidupan siswa di sekolah dengan kehidupan kesehariannya. Edmodo adalah media social network microblogging yang aman bagi siswa dan guru. Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan guru dan orangtua siswa lain, selain tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri. Sekarang Edmodo sudah berkembang pesat dan sudah memiliki kurang lebih 7 juta akun yang terdiri dari guru dan murid.Pada tahun 2010 Edmodo meluncurkan "subjek" dan "penerbit" masyarakat, media digital perpustakaan, pusat bantuan, dan rekening induk untuk berkomunikasi dengan guru, orang tua, dan siswa (Kristiani : 2017)

Edmodo merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis Learning Managent System (LMS). Edmodo memberi fasilitas bagi guru, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara online, nilai dan masih banyak lagi akan dibahas dibawah. Pada intinya edmodo menyediakan semua yang bisa kita lakukan dikelas bersama siswa dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua bisa memantau semua aktifitas anaknya di edmodo asalkan punya parent code untuk anaknya. Edmodo adalah

sebuah situs yang diperuntukan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Situs tersebut gratis dan gampang digunakannya selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan internet.

Kurniabudi dan Setiawan Assegaff (2016) mendapatkan Hasil dari penelitian yang menunjukkan bahwa performance expectancy, price value dan habit secara signifikan mempengaruhi behavioral intention Analisis Perilaku Penerimaan Edmodo Pada Perkuliahan terhadap penggunaan Edmodo pada perkuliahan. Namun disisi lain, penelitian ini menemukan bahwa effort expectancy, social influence, hedonic motivation dan facilitation condition tidak berpengaruh signifikan terhadap behavioral intention.

Beberapa kelebihan Edmodo antara lain (Fitriasari : 2017) :

1. User Interface. Mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
2. Compatibility. Edmodo mendukung preview berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html,swf dan sebagainya
3. Aplikasi. Edmodo tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan PC (laptop/desktop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan gadget berbasis Android OS

Fitur yang ditawarkan Edmodo adalah (Kristiani :2017 ) :

1. Bisa mengedit Profile Picture dan Nama.
2. Tampilan yang sama seperti facebook.
3. Assignment yang dapat diposting guru sebagai PR (pekerjaan rumah) / tugas.
4. Pengaturan jadwal event-event penting.
5. Satu siswa bisa menjadi murid banyak guru.
6. Edmodo bisa diakses melalui handphone

### **Kepuasan Mahasiswa**

Menurut Kotler dalam penelitian Lavenia, *et. al* (2018) menyebutkan bahwa kepuasan pelanggan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan (kinerja atau hasil) apa yang dirasakan dibandingkan dengan harapannya.

Adapun indikator untuk kepuasan konsumen terdiri dari (Kotler dan Keller : 2000) :

- a. *Re-purchase* yaitu membeli kembali, yang mana pelanggan tersebut akan kembali pada perusahaan untuk mencari barang/jasa.

- b. Menciptakan *Word-of-Mouth*, hal ini berarti pelanggan akan mengatakan hal yang baik terhadap produk/ jasa bahkan tentang perusahaan kepada orang lain.
- c. Menciptakan citra merek, apabila perusahaan sudah menjadi *top of mind* brand maka pelanggan tidak akan memperhatikan merek dan iklan dari produk/ jasa pesaing.
- d. Menciptakan keputusan pembelian pada perusahaan yang sama yakni membeli produk lain dari perusahaan yang sama

Kepuasan mahasiswa dalam penelitian ini adalah perasaan mahasiswa setelah menggunakan fitur – fitur aplikasi Edmodo dibandingkan dengan harapan yang ditetapkan sebelumnya. Indikatornya adalah :

- a. Kepuasan terhadap User interface
- b. Kepuasan terhadap Compatibility
- c. Kepuasan terhadap install aplikasi
- d. Kepuasan terhadap kelengkapan fitur

### **Efektivitas Pembelajaran**

Menurut kamus bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya atau akibatnya. Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional.

Menurut Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Menurut Nuraeni (2010), model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (ditunjukkan dengan gain yang signifikan)

Menurut Tim Pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya (Trianto, 2010) bahwa keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui

keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran.

Menurut Surya (Agsha: 2015) bahwa keefektifan program pembelajaran di tandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan – tujuan instruksional yang telah ditetapkan
2. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional
3. Memiliki sarana – sarana yang menunjang proses belajar mengajar

Indikator dari Efektivitas Pembelajaran adalah :

1. Aspek Hasil
2. Aspek Proses
3. Aspek Sarana Pembelajaran

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) metode kuantitatif adalah sebagai berikut: “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

Dalam penelitian ini penulis ingin mengungkapkan pengaruh Fitur – fitur aplikasi Edmodo terhadap kepuasan mahasiswa dan terhadap efektivitas pembelajaran. Alat analisis yang digunakan adalah analisis jalur (path analysis).

Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika Surabaya yang dalam perkuliahan selain menggunakan moodle e-learning resmi milik kampus juga menggunakan aplikasi teknologi pembelajaran Edmodo. Ada 1 kelas Reguler Pagi dan 3 kelas Reguler Malam dengan jumlah total mahasiswa adalah sebanyak 160 orang. Pengambilan besaran sampel menggunakan table Krjcie dan Morgan dengan jumlah sampel adalah sebanyak 113 orang. Ada 1 kuesioner yang pengisiannya tidak lengkap, sehingga yang diproses hanya 112 responden. Teknik pengambilan sampel adalah Non Probability Sampling dengan pendekatan Accidental Sampling.

## Hasil Analisis

Dari hasil analisis yang menggunakan program SPSS didapatkan data Validitas dan Reliabilitas sebagai berikut :

Variabel	Indikator	Pearson Correlation	Ketr.	Cronbach's Alpha	Ketr.
APLIKASI EDMODO	Interface	0.741	Valid	0.794	Reliabel
	Compatibility	0.677	Valid		
	Aplikasi	0.745	Valid		
	Fitur	0.790	Valid		
KEPUASAN	Kepuasan Interface	0.858	Valid	0.814	Reliabel
	Kepuasan Compatibility	0.858	Valid		
	Kepuasan Aplikasi	0.636	Valid		
	Kepuasan Fitur	0.833	Valid		
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN	Hasil Belajar	0.796	Valid	0.831	Reliabel
	Proses Belajar	0.850	Valid		
	Sarana Belajar	0.790	Valid		

Dari table tersebut, semua item pernyataan di tiap variable dinyatakan valid dengan nilai Pearson Correlation di atas 0.3, dan semua variable dinyatakan reliable dengan nilai Cronbach's Alpha di atas 0.6.

Dari hasil analisis yang menggunakan SPSS didapatkan regresi ke 1 didapatkan table sebagai berikut :

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.685	2.622		1.787	.077
	APLIKASI EDMODO	.795	.077	.702	10.329	.000

a. Dependent Variable: KEPUASAN MAHASISWA

Adapun hasil analisis regresi yang ke 2 didapatkan nilai coefficients sebagai berikut :

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	7.142	2.496	.014	2.496	.014
	APLIKASI EDMODO	.109	.935	.352	.935	.352
	KEPUASAN MAHASISWA	.635	6.193	.000	6.193	.000

a. Dependent Variable: EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Hasil analisis dengan menggunakan program AMOS adalah sebagai berikut :

**Regression Weights: (Group number 1 - Default model)**

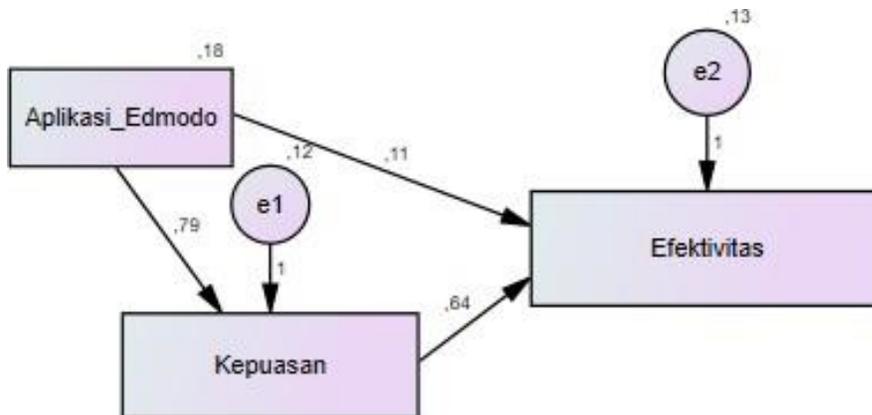
	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
Kepuasan <--- Aplikasi_Edmodo	,795	,077	10,376	***	par_1
Efektivitas <--- Aplikasi_Edmodo	,109	,115	,944	,345	par_2
Efektivitas <--- Kepuasan	,635	,102	6,250	***	par_3

Pengaruh tidak langsung

**Indirect Effects (Group number 1 - Default model)**

	Aplikasi_Edmodo	Kepuasan
Kepuasan	,000	,000
Efektivitas	,505	,000

Bila disajikan dalam bentuk diagram maka table tersebut dapat digambarkan seperti berikut ini :



**Pembahasan**

**Aplikasi Edmodo Terhadap Kepuasan**

Hasil analisis membuktikan bahwa Aplikasi Edmodo berpengaruh signifikan terhadap Kepuasan Mahasiswa, hal ini terbukti dengan nilai probabilitas 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa pemakaian Edmodo yang baik akan meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sudarsi, tentang pengaruh efektivitas penggunaan Edmodo terhadap kepuasan siswa di SMKN 1 Surabaya mengatakan bahwa penggunaan Edmodo berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa, seluruh indikator efektivitas penggunaan Edmodo mempengaruhi kepuasan siswa dalam menggunakan Edmodo.

Pemakaian aplikasi Edmodo untuk pembelajaran mahasiswa sangat berpengaruh, khususnya untuk mahasiswa yang mengikuti pembelajaran jarak jauh. Semua materi perkuliahan bisa disampaikan melalui aplikasi Edmodo, jadi tidak harus melakukan perkuliahan tatap muka. Mahasiswa semangat belajar menggunakan media Edmodo karena memiliki fitur-fitur yang menarik yang membuat mahasiswa tidak mudah jenuh. Hal tersebut menyebabkan kepuasan mahasiswa meningkat menggunakan media Edmodo.

### **Aplikasi Edmodo Terhadap Efektivitas Pembelajaran**

Hasil analisis membuktikan bahwa Aplikasi Edmodo tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran, hal ini terbukti dengan nilai probability 0.345 yang lebih besar dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa pemakaian Edmodo kurang meningkatkan minat efektivitas pembelajaran, dikarenakan mahasiswa sudah terbiasa melakukan pembelajaran secara tatap muka, jadi ada beberapa mahasiswa yang kurang jelas atau paham dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Edmodo, sehingga tidak begitu berpengaruh terhadap peningkatan efektivitas mahasiswa, terutama mahasiswa pascasarjana banyak yang sudah berusia diatas 35 tahun, sehingga kesulitan menggunakan aplikais Edmodo tersebut.

### **Kepuasan Terhadap Efektivitas Pembelajaran**

Hasil analisis membuktikan bahwa Kepuasan berpengaruh signifikan terhadap Efektivitas Pembelajaran, hal ini terbukti dengan nilai probability 0.000 yang lebih kecil dari 0.05. ini menunjukkan kepuasan mahasiswa berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran yang berarti apabila kepuasan mahasiswa baik maka mahasiswa akan semakin aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Kepuasan mahasiswa berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran, karena mahasiswa yang merasa puas dengan pembelajaran, pelayanan sivitas dan dosen pasti akan meningkatkan efektivitasnya, seperti dalam mengerjakan tugas dosen, melakukan presentasi di depan kelas, belajar dan berdiskusi dengan teman maupun dosen.

## Referensi :

- Ainiyah, Z. 2015. Penggunaan Edmodo sebagai Media Pembelajaran Online pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya. Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/article/16278/55/article.pdf>. [10 November 2016]
- Darmawan, Deni. 2012. Inovasi Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakary
- Dwiharja, L.M. 2015 Memanfaatkan Edmodo sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. [Online]. Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/21919/1/32%20Laksmi%20Mahendrati%20Dwiharja.pdf>. [10 November 2016]
- Fitriasari, Putri. 2017 Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning. Proceeding. Universitas PGRI Palembang. Indonesia
- Kotler, P., dan, K. L. Keller. 2000. *Manajemen Pemasaran* 301
- Kristiani, Dwi. 2017. E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan
- Kustandi, C. dan Bambang S. 2011. Media Pembelajaran; Manual dan Digital. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Lavenia, B. C., Iqbal, M., dan A., Irawan. 2018. Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Electronic Word Of Mouth* (EWOM) Terhadap Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 60(3), 52–61. Retrieved from [administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id](http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id)
- Sugiyono (2018)
- Supardi. 2013. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya. Jakarta: Rajawali Pers,
- Yunus, F. 2013. Edmodo untuk Aplikasi Pembelajaran Kolaboratif. [Online]. Tersedia: <http://www.edmodo.com/file/view-crocodoc-new-window?uuid=de949a0b-0b9a-43c7-9fca-85447ce6036f>. [12 November 2016]