

## Penerapan Metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) Untuk Menganalisis Pengaruh Pembelajaran *Online* Terhadap Kepuasan Siswa

### Application of the End-User Computing Satisfaction (EUCS) Method to Analyze the Effect of Online Learning on Student Satisfaction

Mohammad Imron<sup>\*1</sup>, Dwi Septi Rahayu Pratiwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika, FIK Universitas Amikom Purwokerto; Jl. Let Jend Pol Soemarto Watusas, Purwanegara, Purwokerto Utara, Banyumas 53123 Telp. (0281) 623321

e-mail: <sup>\*</sup>[imron@amikompurwokerto.ac.id](mailto:imron@amikompurwokerto.ac.id), <sup>2</sup>[dsrppratiwi@amikompurwokerto.ac.id](mailto:dsrppratiwi@amikompurwokerto.ac.id)

#### Abstrak

*Pembelajaran online menjadi bagian media yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar di berbagai institusi pendidikan di masa pandemi yang melanda dunia, peran tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran yang mengedepankan keefisienan waktu saat pembelajaran berlangsung, pengajaran yang dilakukan tidak harus bertatap muka secara langsung. Banyak penelitian menyatakan bahwa penerapan pembelajaran online - mengalami banyak tantangan, salah satunya pada media pembelajaran, sehingga hal tersebut menurunkan tingkat pemahaman siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sampang Cilacap salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran secara online yang memanfaatkan berbagai media teknologi yang ada. Dari peneliti melakukan observasi dan wawancara permasalahan yang terjadi, ditemukan permasalahan siswa mengeluhkan mengenai materi yang disampaikan guru sulit dipahami, kurangnya materi pembelajaran, dan penerapan media yang berbeda-beda dari para guru. Penelitian bertujuan untuk mengetahui terkait kepuasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat pandemi Covid-19 melanda. Model yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pada penelitian ini menggunakan End-User Computing Satisfaction (EUCS), variabel yang digunakan diantaranya Content, Accuracy, Format, Easy of Use, Timeliness, dan Satisfaction. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis hanya variabel Content dan Timeliness yang memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan pengguna, sedangkan variabel Accuracy, Format, dan Ease of Use tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna.*

**Kata kunci**—Pembelajaran Online, Siswa, Kepuasan Pengguna, End-User Computing Satisfaction (EUCS), Covid-19

#### Abstract

*Online learning is one of the media that can be used to assist the teaching and learning process in various educational institutions during the pandemic that hit the world, this role is very vital in the learning process which prioritizes time efficiency when learning takes place, teaching does not have to be face-to-face. Many studies state that the implementation of online learning experiences many obstacles, one of which is learning media that reduces the level of understanding of students at SMA Negeri 1 Sampang Cilacap, one of the schools that implements online learning that utilizes various existing technological media. From the researchers observing and interviewing the problems that occurred, it was found that students complained that the material presented by the teacher was difficult to understand, the lack of learning*

material, and the application of media that was different from the teacher's. This study aims to determine satisfaction with using learning media during the Covid-19 pandemic. The model used to measure the level of satisfaction in this study uses End-User Computing Satisfaction (EUCS), the variables used include Content, Accuracy, Format, Ease of Use, Timeliness, and Satisfaction. Based on the results of hypothesis testing, only the Content and Timeliness variables have a positive effect on user satisfaction. On the other hand, the Accuracy, Format, and Ease of Use variables do not affect user satisfaction.

**Keywords**— Online Learning, Students, User Satisfaction, End-User Computing Satisfaction (EUCS), Covid-19

## 1. PENDAHULUAN

Pentingnya menguasai perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat memberikan dampak perubahan pada jenjang pendidikan, maka pada masa pandemi covid-19 yang telah melanda di beberapa tempat, sehingga merubah tatanan kegiatan khususnya dunia pendidikan yang dilakukan secara *online*. Dari kasus tersebut terutama dibidang pendidikan yang mana pemerintah mendorong beralihnya suatu sistem hingga strategi mengajar guru untuk menguasai teknologi dan menjalankan pembelajaran berbasis teknologi berdasarkan acuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berupaya agar para guru merubah mekanisme pendidikannya dengan cara berbeda.

Melalui Kemendikbud penetapan peraturan penerapan pembelajaran di sebuah negara juga mengalami perubahan dan begitu juga di Indonesia menetapkan pembelajaran dengan diselenggarakan *online*, melalui sistem *Study From Home* (SFH) dengan demikian aturan yang telah diinformasikan terkait aturan yang telah dijalankan Kemendikbud Republik Indonesia (RI) nomor 3 tahun 2020 mengenai pencegahan pada kasus *Corona Virus Disease* (COVID-19) sehingga pemerintah menetapkan[1]. Kebijakan pemerintah membuat aturan salah satunya memberikan perubahan kebiasaan dengan menjaga jarak antara individu guna memutus penyebaran *covid-19* [2], [3], [4].

Dari kebijakan pemerintah mengenai *physical distancing* agar metode pembelajaran diterapkan secara *online* merupakan cara pembelajaran jarak jauh yang dapat akses bagi para peserta didik agar memperoleh pembelajaran lebih baik dan berkualitas walaupun pemerintah menerapkan *Study From Home* (SFH) yang membatasi kontak fisik. Pembelajaran memiliki peran besar bagi setiap individu, peran TIK membantu proses pengemasan bahan ajar agar menjadi lebih efektif, dikarenakan sifatnya yang fleksibel, yang mana siswa dapat mengakses informasi dan sumber belajar tanpa batas ruang dan waktu yang menjadi strategi juga bagi para guru[5]. Dalam metode pembelajaran jarak jauh atau *online* ada hal yang harus diperhatikan oleh para guru agar tidak menjadi masalah baru padahal sudah seharusnya peran guru untuk selalu *up to date* ilmu pengetahuan baru terutama teknologi agar tidak muncul permasalahan saat menggunakan media pembelajaran berbagai *platform* sehingga siswa-siswi tidak menerima dengan baik[6], agar proses pembelajaran *online* berjalan dengan baik maka perlu pemilihan strategi yang tepat, sehingga cara pembelajaran yang dilakukan jarak jauh atau daring menjadi sesuatu yang efektif dan diterima siswa-siswi.[3], [7].

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap instansi Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Sampang kepada kepala sekolah, guru, dan siswa tentang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dimasa pandemi menggunakan cara pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh[6], [8], [9], [8]. Sehingga para guru melakukan belajar mengajar tersebut dengan memanfaatkan berbagai *platform* sebagai proses pembelajaran yang dapat menjangkau peserta didiknya. Berdasarkan masalah yang mendorong pihak sekolah agar dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru untuk mengadakan pelatihan dalam meningkatkankompetensi tenaga pendidik dan pengajar untuk menunjang dalam mencapai hasil yang diharapkan melalui pembelajaran *online* atau jarak jauh[10]. Dampak dari kasus pandemi yang terjadi pada lembaga

pendidikan menjadi peluang yang harus dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kerjasama antar relasi, baik itu dengan siswa maupun dengan pihak lain dalam menjalankan proses kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi, sehingga siswa-siswi yang belajar dan serta guru yang mengajar juga harus tetap berjalan meskipun peserta didik berada dirumah[11], [12], [13].

Metode proses pembelajaran jarak jauh atau *online* telah memberikan hal baru bagi guru-guru Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sampang, sehingga aspek yang terjadi pada proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi harus ditingkatkan diantaranya dengan program pelatihan guru-guru penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai cara keselarasan dalam pembelajaran jarak jauh, maka peneliti mengambil kesimpulan dari hasil wawancara, observasi dan penyebaran angket permasalahan yang ada di sekolah banyak diantara siswa-siswi mengeluhkan proses belajar mengajar yang disampaikan guru, kurangnya materi saat pembelajaran yang diberikan, dari penerapan media pembelajaran yang berbeda-beda para guru menjadi masalah baru.

Sehingga dampak dari permasalahan tersebut bahwa penelitian ini dilakukan bertujuan untuk dapat mengetahui kepuasan pengguna terutama siswa-siswi dalam memanfaatkan *platform* media pembelajaran yang digunakan dengan tetap dirumah atau *study from home*[14]. Hasil penelitian yang telah diterapkan menggunakan metode peneliti gunakan *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) yang memiliki hasil variabel (kemudahan) *ease* terhadap sikap penggunaan *elearning* yang terjadi saat pembelajaran jarak jauh[15]. Metode EUCS yang telah dilakukan memiliki nilai kepuasan pengguna sebesar 96,7% hasil tersebut sebagai cara untuk mengukur kepuasan pengguna dalam membandingkan pemanfaatan teknologi yang digunakan instansi tersebut[16].

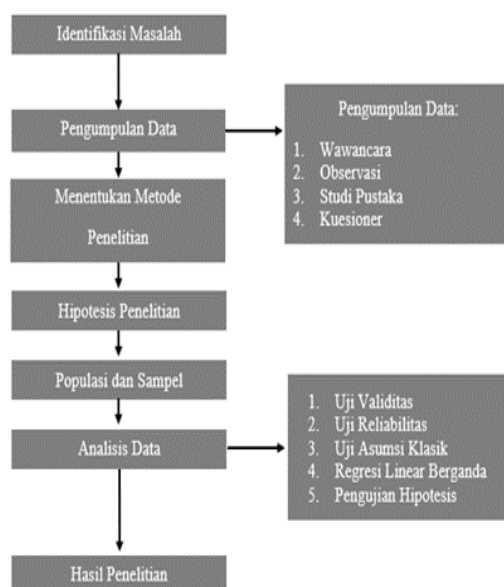
Pada uraian tersebut bahwa penerapan metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) sebagai bentuk penilaian dari kepuasan menjadi pilihan untuk diterapkan dalam penelitian ini yang didasarkan atas data persepsi siswa dan guru dengan menggunakan skala *likert* sebagai cara untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari media pembelajaran *online* terhadap kepuasan pengguna khususnya siswa-siswi[14]. Peralihan pembelajaran *offline* menjadi *online* secara mendadak pada masa pandemi membuat para pengajar harus melakukan adaptasi media baru untuk menyesuaikan kebutuhan dari proses belajar mengajar jarak jauh dengan adanya pandemi yang melanda dibelahan dunia.

## 2. METODE PENELITIAN

Dari hasil studi literasi dari berbagai sumber bahwa penelitian yang akan diterapkan pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan nilai kepuasan menggunakan metode kuantitatif, yang menjadi dasar jenis survei secara bertahap, adapun hasil nanti akan menjadi bentuk survei kepuasan dalam penggunaan media pembelajaran *online*.

### 2.1 Tahapan Penelitian

Secara proses penelitian ini merupakan hasil menganalisis dalam penerapan TIK sebagai media pembelajaran yang diterapkan di instansi, sehingga penggunaan media pembelajaran yang sudah dimanfaatkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sampang ini pada situasi terkait pandemi yang saat ini yang dianjurkan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh atau dirumah saja dengan menggunakan beberapa tahapan penelitian.



Gambar 1 Tahapan Penelitian

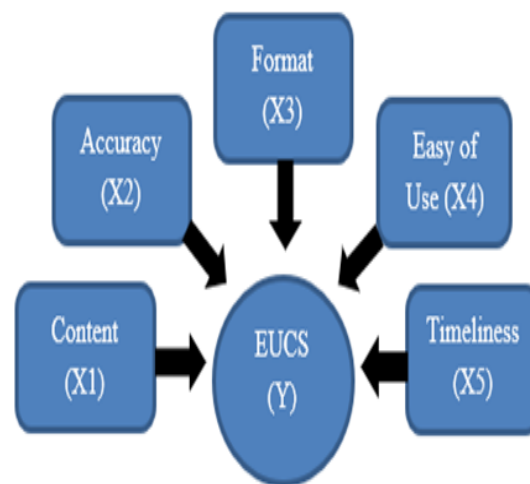
## 2.2 Model Penelitian

Pada proses ini penelitian kepuasan penggunaan alat bantu media pembelajaran jarak jauh yang menggunakan *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) sebagai cara untuk mengetahui kepuasan siswa-siswi dengan mengacu pada *variable* yang digunakan seperti *Content* (Isi), *Accuracy* (Akurasi), *Format* (Bentuk), *Easy of Use* (Kemudahan) dan *Timeliness* (Ketepatan Waktu), dan *Satisfaction* sebagai bentuk penilaian terkait kepuasan [17] untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa-siswi terhadap pembelajaran *online* atau jarak jauh di SMA Negeri 1 Sampang.

Pengertian dari penggunaan metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) merupakan sistem informasi suatu cara evaluasi dengan keseluruhan para pengguna sistem informasi [18], demikian metode tersebut menjadi bagian yang dapat mengetahui sejauh mana pengguna atau pemanfaatan TIK yang berperan sebagai sarana penunjang guru dalam penyampaian materi.

Kepuasan pengguna dalam pemanfaatan TIK menjadi elemen dalam upaya untuk mendefinisikan terkait kepuasan, pengguna media sebagai pembelajaran *online* yang diterapkan di SMA Negeri 1 Sampang dimasa pandemi untuk menunjukkan rasa puas terhadap sistem yang digunakan dapat diartikan bahwa penggunaan mampu untuk memenuhi harapan penggunanya.

Pada keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan bahwa penggunaan sistem informasi berdasarkan hasil dari peneliti untuk menentukan kepuasan penggunaan media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa variabel diantaranya : Isi atau disebut juga dengan *Content*, Akurasi, Bentuk, (Kemudahan), dan Ketepatan Waktu sebagai cara mengukur tingkat kepuasan penggunaan alat bantu pembelajaran *online* [19]. Peneliti melakukan identifikasi masalah pada aplikasi pembelajaran *online*, proses ini bertujuan untuk merumuskan permasalahan yang akan menjadi penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana kepuasan pengguna aplikasi pembelajaran.



Gambar 2 Metode *End -User Computing Satisfaction*

Variabel tersebut memiliki 5 tahapan penelitian yang digunakan dalam mengukur alat bantu media pembelajaran, diantaranya;

- Content* : merupakan istilah untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi atau alat bantu pembelajaran *online* yang menjadi bentuk keputusan yang akan diambil.
- Accuracy* : proses saat sistem menerima dan memprosesnya sebagai informasi terkait keakuratan sesudah digunakan.
- Format* : merupakan proses dalam menentukan kepuasan pada saat aplikasi diterapkan, sehingga memudahkan pengguna ketika menggunakan aplikasi pembelajaran *online*.
- Ease of Use* : aplikasi pembelajaran *online* mudah untuk dipahami dan dioperasikan saat sistem digunakan.
- Timeliness* : merupakan bentuk dari ketepatan waktu saat menganalisis sebuah data yang akan dijadikan informasi oleh pengguna saat pembelajaran *online*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sehingga hasil penelitian ini memiliki tahapan yang telah dilakukan seperti menganalisis pengolahan data, diantaranya hasil statistik deskriptif, hasil analisis data, dan uji heterokedastisitas, tujuan dari proses tersebut untuk mengetahui nilai-nilai yang didapat dari hasil penelitian.

#### 3.1 Hasil Statistik Deskriptif

Dari hasil penelitian ini peneliti melakukan analisis terkait luaran yang didapat dari hasil responden yang dibagikan terhadap pertanyaan dan terkait pernyataan yang ada dalam kuisioner seperti profil responden serta kepuasan penggunaan aplikasi pembelajaran *online*. Dari hasil kuisioner yang telah dijawab melalui *googleform* sebanyak 91 responden. Pembelajaran *online* yang digunakan siswa-siswi SMA Negeri 1 Sampang yang menunjukkan data responden bahwa media yang digunakan diantaranya *WhatsApp*, *Google Classroom*, *GoogleMeet*, dan *Zoom Meeting* yang digunakan dalam pembelajaran *online*. Sedangkan alat atau aplikasi yang sering digunakan selanjutnya adalah *Youtube* dan aplikasi yang lain penggunaan masih memiliki tingkat pengguna kecil dibandingkan dengan *tool* yang digunakan dalam pembelajaran *online*.

Tabel 1 Aplikasi Dalam Pembelajaran *Online*

No	Aplikasi	Frekuensi		Juml Total	Persentase
		Siswa	Guru		
1	<i>WhatsApp</i>	62	27	89	97,80%
2	<i>G.Classroom</i>	61	28	89	97,80%
3	<i>Google Meet</i>	59	19	78	85,71%
4	<i>Youtube</i>	48	15	63	69,23%
5	<i>Zoom</i>	56	23	79	86,81%
6	<i>Brainly</i>	4	0	4	4,40%
7	<i>Ruangguru</i>	11	2	13	14,29%
8	<i>QandA</i>	1	0	1	1,10%
9	<i>Quizz</i>	0	1	1	1,10%
10	<i>Photomath</i>	2	0	2	2,20

### 3.2 Hasil Analisis Data

Pada hasil pengujian data dapat dilihat terkait nilai dari masing-masing pertanyaan dengan jumlah hasil untuk setiap *variable* atau disebut dengan teknik korelasi atau nilai *product moment pearson* sehingga korelasi dari setiap angka yang didapat secara statistik menjadi pembanding angka kritik tabel korelasi nilai *r* dengan *tarf signifi*-kan 10. Hasil uji sesuaiitas *Variable Content* dapat dilihat bahwa korelasi dari setiap item pernyataan dari hasil tersebut telah memenuhi kriteria sesuaiitas, pengujian tersebut untuk melihat hasil membandingkan antara *r* hitung > dengan *r* tabel yang menunjukkan dari setiap item dinyatakan sesuai[20].

Tabel 2 Ringkasan Dar Hasil Uji Sesuaiitas

Variabel	Kode Dlm Pernyataan	Hasil R Tabel	R Hitung	Hasil
<i>Content</i>	C1	0,140	0,813	Sesuai
	C2	0,140	0,848	Sesuai
	C3	0,140	0,863	Sesuai
	C4	0,140	0,763	Sesuai
<i>Accuracy</i>	A1	0,140	0,841	Sesuai
	A2	0,140	0,887	Sesuai
<i>Format</i>	F1	0,140	0,865	Sesuai
	F2	0,140	0,934	Sesuai
	F3	0,140	0,812	Sesuai
<i>Ease Of Use</i>	E1	0,140	0,897	Sesuai
	E2	0,140	0,809	Sesuai
	E3	0,140	0,776	Sesuai
<i>Timeliness</i>	T1	0,140	0,909	Sesuai
	T2	0,140	0,900	Sesuai
	T3	0,140	0,821	Sesuai
<i>User Satisfaction</i>	Y1	0,140	0,893	Sesuai
	Y2	0,140	0,906	Sesuai

Berdasarkan hasil dari uji sesuai isi atau *content* yang dihasilkan dari semua instrumen setiap *variable content* yaitu C1, C2, C3, dan C4 sehingga nilai hasil *r* hitung > dari pada *r* tabel,

dengan memiliki nilai masing-masing untuk C1 sebesar 0,813, C2 sebesar 0,848, C3 sebesar 0,863, dan C4 hasilnya sebesar 0,763.

Sedangkan pengujian sesuaiitas *Accuracy* dapat dilihat bahwa korelasi dari setiap item pernyataan telah memenuhi kriteria sesuaiitas. Hal tersebut berdasarkan dari nilai  $r$  hitung dari setiap pernyataan lebih besar dibandingkan nilai  $r$  tabel, setelah pengujian sesuaiitas dapat dilihat di tabel diatas. Dari hasil uji sesuaiitas *accuracy* bahwa semua instrumen dari variabel *accuracy* terdiri dari A1, A2 dan semua nilai  $r$  hitung  $>$  dari pada  $r$  tabel, dengan memiliki nilai masing-masing A1 sebesar 0,841, dan A2 sebesar 0,887.

Pada tahapan ini dilakukan pengujian sesuaiitas format dengan tujuan melihat korelasi dari setiap item pernyataan yang telah memenuhi kriteria sesuaiitas, hal tersebut berdasarkan perhitungan dari  $r$  hitung maka setiap pernyataan yang menyatakan lebih besar dibanding dari  $r$  tabel dengan memiliki nilai F1 sebesar 0,865, F2 hasilnya sebesar 0,934, dan F3 memiliki nilai sebesar 0,812 dapat dilihat pada tabel yang memperhatikan hasil sesuai format.

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa setiap instrumen dari variabel format yang terdiri dari F1, F2, F3, dari nilai  $r$  tabel memperlihatkan nilai masing-masing dengan hasil sesuai. Sedangkan pengujian sesuaiitas *Ease of Use* dapat dilihat bahwa korelasi dari setiap item pernyataan telah memenuhi kriteria sesuaiitas, untuk perhitungan dari  $r$  hitung maka setiap pernyataan yang menyatakan lebih besar dibanding  $r$  tabel. Menunjukkan bahwa pengujian sesuaiitas *Ease of Use* yang dihasilkan dari semua instrumen variabel yang terdiri dari E1, E2, dan E3 memberikan nilai dari masing-masing pernyataan E1 sebesar 0,897, E2 sebesar 0,809, dan E3 sebesar 0,776.

Untuk pengujian sesuaiitas *Timeliness* bahwa korelasi dari setiap item pernyataan telah memenuhi kriteria sesuaiitas, sehingga perhitungan yang di proses  $r$  hitung untuk setiap pernyataan lebih besar dibanding  $r$  tabel yang terdiri dari T1, T2, dan T3 dari semua instrumen tersebut nilai masing-masing dari T1 sebesar 0,909, T2 sebesar 0,900, dan T3 sebesar 0,821. Sedangkan pengujian sesuaiitas *Satisfaction* memiliki proses dari  $r$  hitung setiap pernyataan yang lebih besar dibandingkan  $r$  tabel, semua instrumen dari variabel *user satisfaction* (Y) yang terdiri dari Y1 dan Y2 semuanya memberikan nilai masing-masing dengan nilai Y1 sebesar 0,893 dan nilai Y2 sebesar 0,906, dari semua pernyataan item dinyatakan sesuai.

### 3.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk menguji kekonsistenan suatu jawaban setiap penjawab terhadap pernyataan stabil yang tidaknya dari waktu ke waktu, metode pengambilan keputusan pada uji reliabilitas terlihat batasan 0,6 diantara nilai dari *cronbach alpha*  $>$ 0,6 maka dikatakan *reliable* dan dapat diandalkan. Dari hasil pengujian reliabilitas variabel *Content* memiliki nilai 0,658, reliabilitas *format* sendiri dengan nilai 0,837, *Ease of Use* memiliki nilai 0,769, sedangkan *Satisfaction* memiliki nilai 0,763, sehingga pada pengujian menunjukan bahwa nilai tersebut memiliki nilai lebih dari *cronbach alpha* yang dijadikan batasan 0,6 uji reliabilitas.

### 3.4 Uji Asumsi Klasik

Pengujian yang bertujuan agar mengetahui kualitas data penelitian dalam menentukan apakah data dapat diperoleh layak atau tidak untuk dijadikan sebagai dasar pengujian asumsi klasik, pengujian tersebut menggunakan metode diantaranya:

- a) Pengujian Normalitas, pengujian tersebut dengan melakukan distribusi data populasi digunakan sebagai uji statistik nonparametrik *one-sample kolmogorov-smirnov* antara *exact sig* (*Exact Significant*), dalam bukunya[21] yang menjelaskan bahwa yang diutamakan atau dianjurkan dalam setiap pengujian uji normalitas menggunakan *Exact p Values* bukan *asymptotic only* karena lebih akurat untuk data yang ukurannya kecil, dari hasil pengujian didapat nilai 0,143 dimana hasil tersebut lebih besar dari taraf signifikasinya.
- b) Pengujian Multikolinearitas, dilakukan untuk pengujian medeteksi nilai multikolinearitas didalam hubungan sebab akibat dari satu variabel dapat terlihat *tolerance* dan nilai *variance inflation factor* (VIF). Dengan hasil pengujian dari *content* memiliki nilai 2,759, *accuracy* nilai 2,235, *format* nilai 3,567, *Ease of Use* nilai 3,802, dan *Timeliness* nilai 5,111.

- c) Pengujian Heterokedastisitas, dengan tujuan untuk memberikan apakah hasil yang terjadi memiliki *variance* terbaik suatu pengamatan ke pengamatan lain dalam satu model regresi, sehingga pengujian variabel *content* atau isi dengan nilai 0,585, *accuracy* nilai 0,886, *format* nilai 0,874, hasil uji *ease of use* nilai 0,463, dan *timeliness* nilai 0,992, dari hasil tersebut tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

### 3.5 Uji Regresi Linear Berganda

Pengujian tersebut ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran *online* yang diterapkan terhadap kepuasan siswa SMA Negeri 1 Sampang, pengujian tersebut untuk menganalisa pengaruh antara variabel, berdasarkan hasil perhitungan interprestasi dari regresi:

- Variabel *Content*, memiliki hasil positif dengan nilai 0,196 yang artinya variabel *content* dari media pembelajaran baik maka akan semakin berpengaruh terhadap *user satisfaction* (kepuasan pengguna) media pembelajaran 0,196.
- Variabel *Accuracy*, dengan hasil positif yang artinya semakin tinggi tingkat *accuracy* media pembelajaran maka semakin efektif pengaruh terhadap *user satisfaction* dengan nilai 0,071.
- Variabel *Format*, hasil pengujiannya memiliki pengujian positif dengan nilai 0,092 yang artinya semakin tinggi
- Variabel *Ease of Use*, pada pengujian tersebut dengan hasil negatif yang artinya penggunaan media pembelajaran dengan pengaruh yang kecil yang memiliki nilai -0,017.
- Variabel *Timeliness*, pada pengujian ini dapat dilihat nilai positif sebesar 0,256 yang artinya semakin tinggi *timeliness* media pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh terhadap kepuasan.

### 3.6 Uji Hipotesis

Langkah Uji hipotesis ini untuk mempengaruhi variabel bebas terhadap variabel terikat dengan tujuan melihat nilai *t* hitung di bandingkan *t* tabel. Berdasarkan uji dari hasil analisis yang telah dilakukan bahwa hasil pengujian *variable content* atau isi terhadap kepuasan pengguna positif dengan nilai *t* hitung 3,843, pengujian variabel akurasi atau *accuracy* terhadap kepuasan pengguna dengan hasil *t* hitung 0,732 tidak terdapat pengaruh secara positif variabel memiliki hasil tepat terhadap kepuasan pengguna.

Pengujian variabel *format* terhadap kepuasan tidak terdapat pengaruh positif dengan nilai *t* hitung 1,169 dan hingga tidak terdapat memiliki pengaruh secara positif variabel kepuasan pengguna. Untuk pengujian variabel *ease of use* terhadap kepuasan tidak terdapat pengaruh positif dengan nilai *t* hitung -0,221, sedangkan pengujian variabel *timeliness* terhadap kepuasan pengguna berpengaruh positif dengan nilai *t* hitung 3,327 sehingga hasil dari pengujian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif secara variabel ketepatan waktu pada media pembelajaran terhadap kepuasan pengguna

## 4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan penggunaan aplikasi *elearning* dengan menggunakan metode *end-user computing satisfaction* pada siswa-siswi SMK N 1 Sampang. Pengujian yang telah dilakukan maka hasil dari penelitian yang telah menunjukkan pembahasan dan hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengujian hipotesis bahwa variabel *Content* atau Isi dan *Timeliness* atau Ketepatan Waktu yang memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan pengguna, sehingga dari hasil pengujian variabel yang lain seperti *Accuracy*, *Format*, dan *Ease of Use* tidak memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. Penggunaan dari model *End- User Computing Satisfaction* (EUCS) pada tahapan yang telah dibahas bahwa penelitian ini dapat diketahui tingkat keberhasilan dalam metode menggunakan berbagai variabel. Penerapan model EUCS pada hasil yang dilakukan berbagai uji dan hanya sebatas pada pengguna teknologi penggunaan media atau alat bantu pembelajaran jarak jauh dapat



diketahui tingkat kepuasan penerapan pembelajaran jarak jauh yang harus dievaluasi terhadap penggunaan internal sekolah.

## 5. SARAN

Untuk meningkatkan kepuasan pengguna maka fokuskan terlebih dahulu dengan memperhatikan pada faktor *timeliness* dan *content*, karena berdasarkan hasil penelitian kedua variabel tersebut terbukti berpengaruh secara signifikan. Kemudian selanjutnya dapat dilanjutkan untuk memperbaiki *accuracy*, format dan *ease of use* dan melakukan evaluasi kepuasan pengguna penelitian selanjutnya dapat menggunakan model lain seperti Delone and McLean, Webqual.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan banyak terima kasih kepada instansi Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan motivasi kepada peneliti, dengan adanya support dari Perguruan Tinggi ini peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang telah dilaksanakan, adapun hasilnya semoga dapat dijadikan referensi untuk khalayak umum.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemendikbud, "Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan," *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Dis. Pada Satuan Pendidik.*, vol. 33, pp. 1–5, 2020, [Online]. Available: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>
- [2] R. Komalasari, "MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI MASA PANDEMI COVID 19," *Temat. - J. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 7, no. 1, pp. 38–49, 2020, doi: <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>.
- [3] Aden Fani Rahmasari, F. Setiawan, and Meirza Nanda Faradita, "Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 17 Surabaya di Tengah Pandemi Covid-19," *Inventa*, vol. 4, no. 2, pp. 158–168, 2020, doi: [10.36456/inventa.4.2.a2609](https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2609).
- [4] R. M. Napitupulu, "Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 23–33, 2020, doi: [10.21831/jitp.v7i1.32771](https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771).
- [5] M. Yusuf Siregar and S. Amiril Akbar, "Strategi guru dalam meningkatkan kualitas mengajar selama masa Pandemi COVID-19," *At- Tarbawi*, vol. 12, no. 2, pp. 180–188, 2020, doi: [10.32505/tarbawi.v12i2.1832](https://doi.org/10.32505/tarbawi.v12i2.1832).
- [6] M. R. Yerusalem, A. F. Rochim, and K. T. Martono, "Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Program Studi Sistem Komputer," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 481–492, 2015, doi: <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.481-492>.
- [7] W. Andiani and H. Fitria, "PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 103," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI PALEMBANG*, pp. 172–181, 2021.
- [8] R. N. Layli, Sarjuni, and Choeroni, "Penerapan Model Pembelajaran Daring selama Pandemi COVID-19," *Sultan Agung Fundam. Res. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 95–102, 2021.

- [9] T. D. Soesilo, F. Kristin, and S. Setyorini, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Kemandirian Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Di Sma Dan Smk Kota Salatiga," *Satya Widya*, vol. 37, no. 2, pp. 79–91, 2022, doi: 10.24246/j.sw.2021.v37.i2.p79-91.
- [10] Y. Situmorang, H. Verawaty, and R. V. W. Neman, "Analisis Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 di Program Studi PAK Semester VI IAKN Manado," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 2, pp. 483–490, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i2.2051.
- [11] M. Kemendikbud, Kemenag, Kemenkes, "Panduan penyelenggaraan pembelajaran," *Buku Saku Pembelajaran*, vol. 2019, 2021, [Online]. Available: [https://bersamahadapikورونا.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/06/buku-saku-pembelajaran-masa-pandemi-A5\\_V8.pdf](https://bersamahadapikورونا.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/06/buku-saku-pembelajaran-masa-pandemi-A5_V8.pdf)
- [12] K. Ratih, H. J. Prayitno, W. H. Prasetyo, I. Irmawati, and A. D. Safitri, "Penerapan Model Pembelajaran Blended di MII Subah pada Masa Pandemi Covid-19," *Berdikari J. Inov. dan Penerapan Ipteks*, vol. 9, no. 2, pp. 151–160, 2021, doi: 10.18196/berdikari.v9i2.11951.
- [13] R. B. Pangestu and N. A. Susanti, "KAJIAN PENERAPAN PEMBELAJARAN ONLINE DI SMK SELAMA PANDEMI COVID DENGAN METODE CIPP," *JPTM*, vol. 11, pp. 109–116, 2022.
- [14] U. Hanifah Salsabila, L. Irna Sari, K. Haibati Lathif, A. Puji Lestari, and A. Ayuning, "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Al-Mutharahah J. Penelit. dan Kaji. Sos. Keagamaan*, vol. 17, no. 2, pp. 188–198, 2020, doi: 10.46781/al-mutharahah.v17i2.138.
- [15] W. J. Arny Lattu, Sihabuddin, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PENGGUNAAN E-LEARNING DENGAN METODE TAM DAN EUCS," vol. 4, no. 1, pp. 39–50, 2022.
- [16] M. R. Kamal, T. Dyatmika, and S. Bakhri, "PENERAPAN METODE END-USER COMPUTING SATISFACTION UNTUK ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING," *IC-Tech*, vol. Volume XV, 2020.
- [17] A. Fitriansyah and I. Harris, "Penerapan Dimensi EUCS (End User Computing Satisfaction) Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Situs Web," *Konf. Nas. Sist. Inf. 2018*, vol. 6, pp. 9–17, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/view/334>
- [18] I. W. G. Sabdana, "Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Rumah Sakit (Sirs) Jiwa Propinsi Bali Dengan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)," *J. Ilmu Komput. Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 3–4, 2019.
- [19] M. S. Muarie and F. Nopriani, "MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 05, no. 01, pp. 79–86, 2020.
- [20] M. A. Bora and Z. Yusdinata, "Evaluasi Penggunaan Sistem Informasi Administrasi Akademik (SIKAD) STT Ibnu Sina Batam," *JR J. RESPONSIVE Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 77–86, 2017, doi: 10.36352/jr.v1i1.83.
- [21] C. R. Mehta and N. R. Patel, "IBM SPSS Exact Tests," 2011, no. January, pp. 1–236, 2011.