



## Analisis Tingkat Kepuasan Penggunaan Platform Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19 Dengan Menggunakan Metode *Servqual* & IPA

Ilmadi<sup>1</sup>, Elda Herlina<sup>2</sup>, Isnurani<sup>3</sup>, Nurlev Avana<sup>4</sup>

<sup>1,3</sup> Universitas Pamulang, Banten; <sup>2</sup> IAIN Batusangkar, Sumatera Barat

<sup>4</sup> STKIP Muhammadiyah Muara Bungo, Jambi

Email: dosen01926@unpam.ac.id

### ABSTRAK

Platform Pembelajaran dengan menggunakan *Moodle* dan *Google meet* merupakan sebuah alternatif dalam memaksimalkan pembelajaran terutama dimasa pandemic covid-19 karena kedua platform tersebut di laksanakan secara sinkronus dan asinkronus. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *Moodle* dan *Google meet* sebagai platform pembelajaran secara online, serta untuk mengetahui variabel yang mempengaruhi tingkat kepuasan mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survei yang di laksanakan kepada 80 Mahasiswa di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pamulang. Instrumen yang digunakan untuk menghimpun data yaitu angket yang berisikan pernyataan terkait tingkat kepuasan dalam menggunakan platform. Tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *Moodle* dan *Google meet* mencapai 90,546 % dengan kategori sangat puas. Pada penelitian selanjutnya peneliti menyarankan untuk dilakukan telaah yang mendalam terhadap pembelajaran online baik itu bahan ajar yang digunakan oleh dosen, tampilan yang dipakai dalam platform *Moodle* dan *Google meet*, Video Pendukung yang digunakan dalam pembelajaran, kevalidan instrument test yang digunakan baik itu test awal ataupun test akhir, serta keefektifan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa atau mahasiswa dengan mahasiswa selama belajar online, sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan tingkat kepuasan menjadi 100%.

**Kata Kunci:** *Moodle, Google Meet, Tingkat Kepuasan*

### ABSTRACT

*Learning platforms using Moodle and Google meet are an alternative in maximizing learning, especially during the covid-19 pandemic because the two platforms are carried out synchronously and asynchronously. This research was carried out with the aim of looking at the level of student satisfaction in using Moodle and Google meet as an online learning platform, as well as to determine the variables that affect the level of student satisfaction. This type of research is descriptive qualitative using a survey method which is carried out to 80 students at the Faculty of Mathematics and Natural Sciences, University of Pamulang. The instrument used to collect data is a questionnaire containing statements related to the level of satisfaction in using the platform. The level of student satisfaction in using Moodle and Google meet reached 90.546% in the very satisfied category. In further research, the researcher suggests that an in-depth study of online learning be carried out, both teaching materials used by lecturers, the display used in the Moodle and Google meet platforms, Supporting Videos used in learning, the validity of the test instruments used, both initial tests and tests. the end, as well as the effectiveness of communication between lecturers and students or students with students during online learning, so that the quality of learning can be improved and the satisfaction level is 100%.*

**Keywords:** *Moodle, Google Meet, Satisfaction Level*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini pesatnya perkembangan teknologi ternyata berdampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Saifuddin (2018) menyatakan hasil survey yang dilakukan oleh Lembaga penyelenggara Jaringan Internet atau yang dikenal dengan APJII yang dilakukan pada tahun 2016 memberikan informasi bahwa pengguna terbesar internet di Indonesia yaitu mahasiswa dan berikutnya disusul oleh pelajar dengan berturut-turut persentase sebesar 89,7%, dan 69.8 %, namun akses untuk kebutuhan pendidikan masih kurang. Hal tersebut sudah saatnya menjadi perhatian oleh kita semua terutama orang tua dan pendidik untuk mengarahkan mahasiswa dan pelajar menggunakan internet untuk kebutuhan pendidikan. Pembelajaran daring atau lebih dikenal dengan pembelajaran online adalah salah satu bagian dari hal positif dari penggunaan internet karena akan banyak memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk mengakses pembelajaran. Banyak jenis platform yang tersedia sebagai wadah pembelajaran baik dikelola oleh pemerintah atau institusi dengan menggunakan system manajemen pembelajaran (LMS) atau yang disediakan secara bebas oleh pihak lainya.

Pembelajaran secara online berfungsi melengkapi kelas secara offline tetapi tidak menggantikan kelas konvensional (Choirudin, 2015). Menurut Novak (Balaji et al., 2016; Jatmoko & Faizun, 2020) pembelajaran online mampu meningkatkan motivasi & efisiensi belajar karena mampu memberikan potensi mahasiswa yang lebih tinggi untuk berkomunikasi yang komunikatif dengan pendidik atau dosen, rekan, dan mengakses lebih banyak materi pembelajaran. Kemauan mahasiswa dalam menggunakan produk teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi (Prajawinanti & Yanti, 2021). Menurut Nugroho (2012) persepsi sendiri yaitu suatu proses yang dimulai dari penggunaan panca indera dalam menerima stimulus, kemudian dikelompokkan dan diinterpretasikan sehingga memiliki pemahaman tentang apa yang panca indera.

Untuk *e-learning* banyak universitas di Indonesia menerapkan sistem pembelajaran daring ini, namun tentunya dengan fitur tersendiri sesuai tujuan universitas masing-masing. Salah satu universitas yang telah memiliki laman *e-learning* adalah Universitas Pamulang. Universitas Pamulang telah lama memiliki platform pembelajaran yang dapat digunakan pembelajaran *online* dengan menggunakan *Moodle* dan telah digunakan sebagai salah satu bentuk pembelajaran non tatap muka. Platform LMS Moodle sebagai bentuk media pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara asinkronus. Pada tahun akademik 2020/2021 universitas pamulang menggunakan *Google meet* sebagai media pembelajaran yang dilaksanakan secara sinkronus.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui tingkat kepuasan pengguna Platform pembelajaran selama masa pandemic covid-19 di FMIPA UNPAM yang dilaksanakan secara sinkronus dan asinkronus, sinkronus dilaksanakan dengan

menggunakan platform *Moodle*, sementara asinkronus menggunakan platform *Google meet*

*Moodle* adalah sebuah aplikasi pembelajaran jarak jauh yang memiliki fitur sangat menarik selain mudah digunakan *Moodle* juga memiliki *learning* objek yang lengkap seperti *pre-test*, materi, video, forum diskusi, *post-test* penugasan, kuis, jurnal elektornik dan lain-lain (Aden 2020), (Farry & Haskari, 2012) (Ilmadi, Aden, Gerry Sastro, Yulianti Rusdiana, 2020). Penggunaan *Moodle* tentu membantu kegiatan pembelajaran pada kondisi pandemi covid-19 ini yang mengharuskan menghindari kerumunan. Aplikasi *Moodle* ini menjadi solusi kegiatan belajar mengajar tetap berjalan sebagaimana mestinya. Dengan kata lain, aplikasi *Moodle* menjadi alternatif bagi pengguna (dosen) agar tetap dapat memberikan ilmunya tanpa harus melanggar kewajiban menghindari kerumunan dan mahasiswa mendapatkan haknya untuk mendapat ilmu (Ervan et al., 2020). Sementara *Google meet* sendiri merupakan fitur premium dari aplikasi web conferencing yang dimiliki oleh *Google*. Layanan ini dapat diakses melalui website, android maupun iOS. Pada aplikasi *Google meets* memiliki beberapa kelebihan yaitu aplikasi ini tidak hanya bisa melihat dokumen belajar akan tetapi juga dapat memperlihatkan presentasi hingga merekam (Bintara & Kocimaheni, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini yaitu analisis deskriptif dengan menggunakan metode survei. Survei bertujuan untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara sistematis kepada responden sehingga mereka dapat menghasilkan analisis statistik yang akurat mewakili populasi yang diminati. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepuasan *online* kepada mahasiswa melalui *Google form*, yang dapat diisi dalam waktu tertentu di mana pun mahasiswa berada. Data yang ada diolah dan dianalisis secara statistik. Persentase rata-rata persepsi mahasiswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan delapan indikator kualitas platform *Moodle*, yaitu 1) Kemudahan Menggunakan/ Mengakses LMS *Moodle*, 2) Tampilan Learning Objek *Moodle*, 3) Kemudahan dalam mengakses Pre-Test, 4) Ketersediaan Materi Pembelajaran/ Modul, 5) Ketersediaan Materi Pembelajaran dalam bentuk Video, 6) Interaktif dalam berdiskusi, 7) Kemudahan dalam mengakses soals-soal Post Test, 8) Penyerahan Tugas, serta 3 indikator platform *Google meet* yaitu 1) aplikasi *Google meet* mudah di akses, untuk indikator ini terdiri dari 7 item pertanyaan. 2) kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi *Google meet*, untuk indikator ini terdiri dari 2 item pertanyaan. 3) keefektifan dalam penggunaan *Google meet* dan untuk indikator yang ketiga terdiri dari 3 item pertanyaan.

Mahasiswa diminta memberikan respon yang paling sesuai dengan apa yang dirasakan berupa kenyataan dan harapan. Adapun 20 butir pernyataan dari dua platform tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Butir indikator pernyataan

No	Platform	Indikator / Item Pernyataan
1	<i>Moodle</i>	1 Platform <i>Moodle</i> mudah digunakan atau dioperasikan
		2 Tampilan learning objek dari <i>Moodle</i> sangat bagus
		3 Soal pre-test mudah di akses
		4 Tersedia materi pembelajaran / modul
		5 Tersedia materi pembelajaran berupa video
		6 Penggunaan <i>Moodle</i> membuat diskusi pembelajaran lebih interaktif
		7 Soal post-test mudah di akses
		8 Memudahkan dalam hal pengumpulan atau penyerahan tugas
		9 Saya dapat mengakses G'Meet dengan mudah dan memahami cara penggunaan aplikasi tersebut.
		10 Tampilan G'Meet sangat jelas dan mudah dipahami
		11 Di masa wabah Covid-19 seperti ini, memiliki aplikasi G'Meet sangat membantu
2	<i>Google meet</i>	12 Dengan aplikasi G'Meet, memperoleh informasi, materi, maupun pengumpulan tugas menjadi lebih mudah dan fleksibel
		13 Pembelajaran dengan menggunakan G'Meet lebih mudah dibandingkan dengan aplikasi lainnya.
		14 Dengan G'Meet, memudahkan saya untuk menyimpan dokumen materi maupun tugas yang penting.
		15 Dengan menggunakan <i>Google meet</i> , memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh umpan balik dengan lebih cepat
		16 Saya lebih dapat memahami diskusi kelompok melalui <i>Google meet</i> dibandingkan diskusi melalui aplikasi lain
		17 Belajar Teknik Proyeksi Bisnis dengan menggunakan <i>Google meet</i> membuat saya lebih paham
		18 Dengan menggunakan <i>Google meet</i> memungkinkan saya untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat.
		19 Dengan aplikasi <i>Google meet</i> dapat menghemat waktu
		20 Dosen aktif memberikan tanggapan, diskusi, atau tugas di aplikasi <i>Google meet</i> .

Pada penelitian terhadap tingkat kepentingan dan tingkat kepuasan tersebut menggunakan metode *Servqual* skala *likert* dengan rentang 1 (*Strongly disagree*) hingga 5 (*strongly agree*). Responden diminta untuk memberikan penilaian akan tingkat kepentingan dan tingkat kepuasan dalam menggunakan platform pembelajaran pada masing-masing atribut dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Tingkat harapan pelanggan
  - a. Sangat penting = 5
  - b. Penting = 4
  - c. Cukup penting = 3
  - d. Tidak penting = 2

- e. Sangat tidak penting = 1
2. Tingkat kepuasan pelanggan
- a. Sangat puas = 5
- b. Puas = 4
- c. Cukup puas = 3
- d. Tidak puas = 2
- e. Sangat tidak puas = 1

Jumlah mahasiswa yang terlibat sebagai responden berjumlah 80 yaitu seluruh mahasiswa semester empat (4) Prodi Matematika yang mengikuti perkuliahan dengan menggunakan *Platform Moodle* dan *Google meet*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 80 responden yang telah menggunakan platform *Moodle* dan *Google meet*. Daftar pertanyaan kualitas platform yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lima (5) dimensi kepuasan yaitu *tangibility*, *reliability*, *assurance*, *emphaty*, dan *responsivennest*, dengan 20 item pernyataan

### Uji Validitas

Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran. Penelitian ini menggunakan *Bivariate Pearson (Correlation Product Moment Pearson)*. Data angket diperoleh dari 80 responden yang merupakan pengguna platform *Moodle* dan *Google meet*. Syarat uji validitas yaitu

$R_{hitung} > R_{Tabel}$  maka instrument dinyatakan valid

$R_{hitung} < R_{Tabel}$  maka instrument dinyatakan tidak valid

$R_{tabel}$  diperoleh dari tabel product moment  $r$  dua arah dengan signifikansi nyan 5% yaitu jumlah responden ( $n$ ) 80 nilai  $R_{tabel}$  untuk  $df = 78$ , dan  $r_{tabel}$  nya yaitu 0,227

Tabel 2. Rekapitulasi Perhitungan Uji Validitas

NO	Kenyataan				Harapan			
	ATRIBUT	rhitung	rtabel	Ket.	ATRIBUT	rhitung	rtabel	Ket.
1	Y <sub>1</sub>	,2324	,2270	V	X <sub>1</sub>	,7620	,2270	V
2	Y <sub>2</sub>	,3451	,2270	V	X <sub>2</sub>	,4329	,2270	V
3	Y <sub>3</sub>	,5431	,2270	V	X <sub>3</sub>	,5432	,2270	V
4	Y <sub>4</sub>	,7221	,2270	V	X <sub>4</sub>	,3210	,2270	V
5	Y <sub>5</sub>	,7610	,2270	V	X <sub>5</sub>	,2296	,2270	V
6	Y <sub>6</sub>	,6521	,2270	V	X <sub>6</sub>	,3462	,2270	V
7	Y <sub>7</sub>	,3451	,2270	V	X <sub>7</sub>	,6542	,2270	V
8	Y <sub>8</sub>	,3452	,2270	V	X <sub>8</sub>	,5432	,2270	V
9	Y <sub>9</sub>	,6510	,2270	V	X <sub>9</sub>	,2345	,2270	V
10	Y <sub>10</sub>	,7659	,2270	V	X <sub>10</sub>	,2347	,2270	V
11	Y <sub>11</sub>	,5423	,2270	V	X <sub>11</sub>	,7652	,2270	V
12	Y <sub>12</sub>	,3245	,2270	V	X <sub>12</sub>	,2657	,2270	V
13	Y <sub>13</sub>	,2870	,2270	V	X <sub>13</sub>	,5672	,2270	V
14	Y <sub>14</sub>	,7632	,2270	V	X <sub>14</sub>	,6523	,2270	V
15	Y <sub>15</sub>	,5643	,2270	V	X <sub>15</sub>	,5487	,2270	V

NO	Kenyataan				Harapan			
	ATRIBUT	rhitung	rtabel	Ket.	ATRIBUT	rhitung	rtabel	Ket.
16	Y <sub>16</sub>	,5638	,2270	V	X <sub>16</sub>	,5000	,2270	V
17	Y <sub>17</sub>	,6321	,2270	V	X <sub>17</sub>	,4320	,2270	V
18	Y <sub>18</sub>	,5432	,2270	V	X <sub>18</sub>	,4521	,2270	V
19	Y <sub>19</sub>	,4367	,2270	V	X <sub>19</sub>	,3425	,2270	V
20	Y <sub>20</sub>	,4231	,2270	V	X <sub>20</sub>	,6309	,2270	V

V : Valid, TV: Tidak Valid

### Uji Reabilitas

Uji reabilitas ialah uji untuk memastikan apakah angket penelitian yang akan di pergunakan untuk mengumpulkan data variabel reliabel atau tidak. dan dapat dikatakan reliabel jika di lakukan pengukuran ulang hasilnya adalah sama.

Tabel 3. Rekapitulasi Perhitungan Reliabel

Variabel	Kategori	Alpha Cronbach	Keterangan
Kualitas Pelayanan	Kenyataan	0,7543	Reliabel
	Harapan	0,9560	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada tabel 3 terlihat bahwa nilai koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* variabel lebih besar dari 0.60 yang berarti reliabel. Dapat dikatakan semua konsep pengukur masing-masing indikator dari koesioner adalah reliabel yang berarti kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner yang handal. Setelah dilakukan uji reliabilitas diperoleh hasil reliabilitas untuk kategori kenyataan sebesar 0.7543 dengan tingkat keandalannya kuat, sementara untuk kategori Harapan sebesar 0.9560 dengan tingkat keandalan sangat kuat. Dengan demikian instrumen atau kuisisioner ini memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian.

### Importance Performance Analysis

Berdasarkan data yang diperoleh dari responden dengan menggunakan angket *servqual* dapat diketahui rerata X dan Y, dimana nilai rata-rata ini digunakan sebagai input data untuk menggambarkan letak kuadran tiap atribut pelayanan. Untuk membuat gambar diagram kartesius, langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1: Menghitung Skor rata-rata

$$\text{Kenyataan } (\bar{X}) = \frac{12201}{80} = 152,51$$

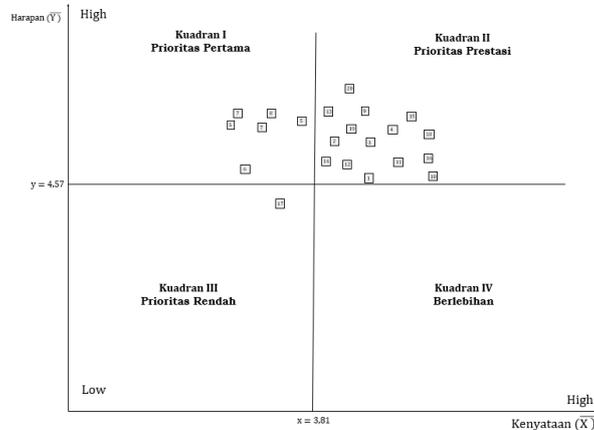
$$\text{Harapan } (\bar{Y}) = \frac{14633}{80} = 182,91$$

Langkah 2: Menentukan titik potong sumbu x dan sumbu y

$$\text{Kenyataan } (\bar{X}) = \frac{152,51}{40} = 3,81$$

$$\text{Harapan } (\bar{Y}) = \frac{182,91}{40} = 4,57$$

Langkah 3: Menginput titik-titik (rerata X dan Y)



Gambar 1. Diagram Cartesius

Pada Gambar 1, dapat dilihat secara jelas bahwa atribut – atribut mana yang masuk dalam masing – masing kuadran, yaitu Kuadrat I (harapan pengguna lebih tinggi dari pada kenyataan). Kuadrat II (harapan pengguna sudah sesuai dengan kenyataan). Kuadran III (harapan pengguna rendah, sementara pelayanan yang diberikan juga rendah), Kuadran IV (harapan pengguna rendah sementara pelayanan yang diberikan terlalu berlebihan), yang menjadi prioritas dalam penelitian ini yaitu atribut yang masuk pada kuadran I.

Ada empat (4) indikator yang perlu diprioritaskan untuk diperbaiki yaitu, 1) tersedianya materi pembelajaran berupa video, 2) penggunaan Moodle membuat diskusi pembelajaran lebih interaktif, 3) soal post-test mudah di akses, dan 4) memudahkan dalam hal pengumpulan atau penyerahan tugas. Keempat indikator ini merupakan bagian hal terpenting yang perlu diperhatikan karena harapan pengguna lebih tinggi dari pada kenyataan. Sementara indikator yang ke 17, berada pada kuadran 3 yang artinya harapan pengguna rendah sementara layanan yang diberikan juga rendah.

### Customer Satisfaction Index (CSI)

Dengan menggunakan formal yang ada, Nilai *Customer Satisfaction Index* (CSI) sebagai berikut:

Tabel 4 Perhitungan CSI

No	Atribut	Harapan		Kenyataan		WF	WS
		Jumlah	MIS	Jumlah	MSS		
1	X <sub>1</sub>	375	4,688	313	3,913	0,060	0,235
2	X <sub>2</sub>	400	5,000	312	3,900	0,064	0,250
3	X <sub>3</sub>	400	5,000	290	3,625	0,064	0,233
4	X <sub>4</sub>	337	4,213	320	4,000	0,054	0,216

No	Atribut	Harapan		Kenyataan		WF	WS
		Jumlah	MIS	Jumlah	MSS		
5	X <sub>5</sub>	385	4,813	250	3,125	0,062	0,193
6	X <sub>6</sub>	373	4,663	317	3,963	0,060	0,237
7	X <sub>7</sub>	400	5,000	251	3,138	0,064	0,201
8	X <sub>8</sub>	400	5,000	240	3,000	0,064	0,193
9	X <sub>9</sub>	342	4,275	251	3,138	0,055	0,172
10	X <sub>10</sub>	382	4,775	323	4,038	0,061	0,247
11	X <sub>11</sub>	400	5,000	337	4,213	0,064	0,270
12	X <sub>12</sub>	400	5,000	300	3,750	0,064	0,241
13	X <sub>13</sub>	377	4,713	297	3,713	0,060	0,225
14	X <sub>14</sub>	350	4,375	317	3,963	0,056	0,223
15	X <sub>15</sub>	396	4,950	306	3,825	0,064	0,243
16	X <sub>16</sub>	320	4,000	321	4,013	0,051	0,206
17	X <sub>17</sub>	349	4,363	283	3,538	0,056	0,198
18	X <sub>18</sub>	366	4,575	328	4,100	0,059	0,241
19	X <sub>19</sub>	398	4,975	376	4,700	0,064	0,300
20	X <sub>20</sub>	400	5,000	253	3,163	0,064	0,203
total			94,38		74,81		4,527

Kriteria kepuasan mengikuti skala berikut:

Tabel 5 Kriteria Tingkat Kepuasan

Skala	Tingkat Kepuasan
0 % - 20 %	Sangat Tidak Puas
21% - 40%	Tidak Puas
41% - 60%	Cukup Puas
61% - 80%	Puas
81% -100%	Sangat Puas

$$CSI = \frac{\text{Total WS}}{5} \times 100$$

$$CSI = \frac{4,527}{5} \times 100$$

$$CSI = \frac{4,527}{5} \times 100$$

$$CSI = 90,546$$

Jadi dapat diketahui nilai CSI kepuasan konsumen sebesar 90,546%, ini terdapat pada skala 81% - 100% dengan arti tingkat kepuasannya "sangat puas"

Berdasarkan analisis data sebelumnya diketahui empat (4) indikator yang menjadi prioritas untuk dilakukan perbaikan yaitu, *pertama*, Tersedianya materi pembelajaran berupa video. Video merupakan salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Manfaat media video menurut Aqib (2013:51) antara lain: 1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik; 2) proses belajar lebih interaksi; 3) efisiensi

waktu dan tenaga; 4) meningkatkan kualitas hasil belajar; 5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja; 6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; 7) meningkatkan meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif” (Bintara & Kocimaheni, 2020). *Kedua*, penggunaan *Moodle* membuat diskusi pembelajaran lebih interaktif, indikator ini sangat penting sekali, karena dengan berdiskusi membuat mahasiswa lebih maksimal dalam mengeksklore serta melakukan elaborasi pengetahuan serta materi yang dipelajari. *Ketiga*, soal post-test mudah di akses, dan *keempat*, memudahkan dalam hal pengumpulan atau penyerahan tugas. Indikator ketiga dan keempat merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan oleh penyedia layanan dalam hal ini dosen, karena selain memudah mahasiswa dalam mengerjakan soal pre-test serta mengumpulkan tugas yang diberikan, juga secara tidak langsung membantu para dosen dalam melakukan evaluasi pembelajaran

Berdasarkan nilai CSI penggunaan platform pembelajaran berupa *Moodle* dan *Google meet* ada direntang 81% - 100% yakni 90,546% yang artinya pengguna merasa “sangat puas” dengan penggunaan platform pembelajaran di universitas pamulang terutama pada mahasiswa prodi matematika. Akan tetapi pihak universitas harus memprioritaskan sehingga pengguna merasa lebih puas dan nilai CSI menjadi 100%.

## KESIMPULAN

Ada empat (4) indikator yang menjadi prioritas untuk dilakukan perbaikan yaitu, 1) tersedianya materi pembelajaran berupa video, 2) penggunaan *Moodle* membuat diskusi pembelajaran lebih interaktif, 3) soal post-test mudah di akses, dan 4) memudahkan dalam hal pengumpulan atau penyerahan tugas. Keempat indikator ini merupakan bagian hal terpenting yang perlu diperhatikan karena harapan pengguna lebih tinggi dari pada kenyataan. Sementara indikator yang ke 17, berada pada kuadran 3 yang artinya harapan pengguna rendah sementara layanan yang diberikan juga rendah

Dari nilai CSI penggunaan platform pembelajaran berupa *Moodle* dan *Google meet* diketahui pada rentang 81% - 100% yakni 90,546% yang artinya pengguna merasa “sangat puas” dengan penggunaan platform pembelajaran di universitas pamulang terutama pada mahasiswa prodi matematika. Akan tetapi pihak universitas harus memprioritaskan pengguna merasa lebih puas dan nilai CSI menjadi 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Balaji, R., Al-Mahri, F., & Malathi, R. (2016). A Perspective Study on Content Management in E-Learning and M-Learning. *ArXiv*.
- Bintara, A. P. P., & Kocimaheni, Amira Agustin. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Google Meets pada Mata Kuliah Hyouki Level

- Shoky. *HIKARI (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya)*, 4(2), 234–245.
- Choirudin. (2015). *Efektifitas Pembelajaran Matematika Dengan E-Learning Berbasis Schoology* [Masters, Universitas Terbuka]. <http://repository.ut.ac.id/6907/>
- Ervan, J. W., Pramana, A., Widya, Lestari., Luvita, A. Tanti., & Ririn, O. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>
- Farry, A., & Haskari. (2012). *Manual Penggunaan Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)* (pp. 1–48).
- Ilmadi, Aden, Gerry Sastro, Yulianti Rusdiana, I. (2020). Pelatihan Penggunaan Moodle untuk Mengoptimalkan Pembelajaran secara Online. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 592–596. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.128>
- Jatmoko, D., & Faizun, M. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 104–113. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6495>
- Prajawinanti, A., & Yanti, A. D. (2021). *Persepsi mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam IAIN Tulungagung terhadap pemanfaatan telematika dan penerapan e- learning sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di masa pandemi Covid-19*. 1, 14.
- Saifuddin, M. F. (2018). E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 102–109. <https://doi.org/10.23917/varidika.v29i2.5637>