



Analisis Kepuasan Mahasiswa pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Berbantuan Microsoft Kaizala

Dhega Febiharsa¹, Jumrianto¹

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Departemen Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas IVET, Semarang, Indonesia

DOI:

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit : 25 Mei 2022

Direvisi : 25 Juni 2022

Disetujui : 29 Juni 2022

Keywords:

Pembelajaran_Daring,

Pandemi_Covid-19,

Microsoft_Kaizala,

Kepuasan_Mahasiswa

Abstrak

Microsoft Kaizala merupakan aplikasi berbasis online yang dapat digunakan dengan perangkat seluler dan web browser untuk berkoordinasi antara manajemer dan staf, atau antar staf dalam suatu perusahaan atau proyek. Aplikasi ini dirancang untuk dunia industri, dunia usaha dan dunia kerja (IDUKA) oleh developer-nya Microsoft Corporation. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Kaizala sebagai sarana pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa dari 3 Program Studi di Universitas Ivet Semarang, sejumlah 131 mahasiswa. Instrumen yang digunakan adalah angket yang disebarakan secara daring kepada mahasiswa dengan Google Form. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui keterterimaan penggunaan Kaizala untuk pembelajaran dan dampaknya dalam membiasakan mahasiswa menggunakan aplikasi yang dirancang untuk IDUKA. Berdasarkan analisis, didapatkan hasil bahwa 74,7 % mahasiswa menyukai aplikasi Kaizala, lebih dari 70 % menyatakan puas dengan fitur Kaizala yang dipilih Dosen sebagai sarana pembelajaran daring.

Abstract

Microsoft Kaizala is an online-based application that can be used with mobile devices and web browsers to coordinate between managers and staff, or between staff within a company or project. This application is designed for the industrial world, the business world and the world of work (IDUKA) by the developer Microsoft Corporation. The purpose of this study was to determine the level of student satisfaction with the use of the Kaizala application as an online learning tool during the Covid-19 Pandemic. The sample of this study were students from 3 Study Programs at Ivet University Semarang, a total of 131 students. The instrument used was a questionnaire which was distributed online to students using the Google Form. Data analysis uses descriptive statistics to determine the acceptability of using Kaizala for learning and its impact on getting students used to using applications designed for IDUKA. Based on the analysis, the results showed that 74.7% of students liked the Kaizala application, more than 70% stated that they were satisfied with the Kaizala feature chosen by the lecturer as an online learning tool.

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: febiharsa@gmail.com

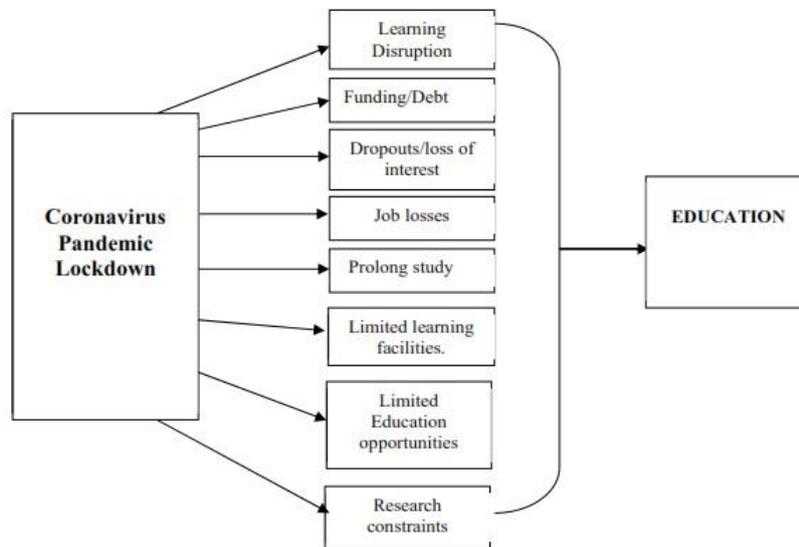
p-ISSN 2721-8341
e-ISSN XXX-XXXX

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah memaksa pembelajaran di Perguruan Tinggi dilaksanakan secara daring dengan belajar dari rumah (BDR). Intruksi pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah Pemerintah Republik Indonesia dalam hal ini melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Pada surat edaran tersebut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menginstruksikan untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah bagi siswa dan mahasiswa. Pada edaran tersebut, Pemerintah juga menyediakan sarana pembelajaran daring melalui layanan daring Rumah Belajar, *Google G Suite for Education*, *Kelas Pintar*, *Microsoft Office 365*, *Quipper School*, Sekolah Online Ruang Guru, Sekolahmu, dan *Zenius* secara gratis. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Dampak Pandemi Covid-19 bagi Pembelajaran

Wabah Covid-19 memaksa beberapa negara menerapkan pembatasan sosial (*lockdown*), untuk mencegah penularan wabah tersebut. Pembatasan ini berakibat berubahnya tatanan social, sistem pendidikan, perubahan perekonomian, dan aspek lainnya yang menjadi terganggu dan harus beradaptasi dengan situasi. Para peneliti menggambarkan kerangka dampak dari adanya pandemic sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka konseptual dampak Coronavirus terhadap Pendidikan
 Sumber : Onyema et al., (2020)

Proses pembatasan yang dilakukan berbagai negara berdampak pada disrupsi pembelajaran, pendanaan, kehilangan minat, hilangnya pekerjaan, perpanjangan masa studi, pembatasan fasilitas belajar, terbatasnya peluang pendidikan, dan hambatan penelitian. (Onyema et al., 2020)

Aplikasi Kaizala

Kaizala merupakan aplikasi pesan instan yang dirancang untuk aktivitas perkantoran yang dikembangkan oleh Microsoft. Sebagai aplikasi pesan instan kantor, *Kaizala* dapat digunakan sebagai platform manajemen kerja dengan berbagai fitur, seperti jajak pendapat dan presensi secara daring. Aplikasi ini terintegrasi dengan Microsoft Office 365, namun pengguna tidak perlu membuat akun Microsoft untuk mengakses dan menggunakan aplikasi *Kaizala*. *Kaizala* diluncurkan pertama kali pada bulan November 2017 di India. Hingga saat ini, aplikasi *Kaizala* telah tersedia secara gratis untuk perangkat Android dan iOS yang dapat digunakan dengan mendaftarkan nomor selular pengguna. Pada versi berbayarnya, *Kaizala Pro*, yang tersedia bagi pelanggan Microsoft Office 365 di seluruh negara dan wilayah di dunia, kecuali Iran, Korea Utara, Krimea, Kuba, Rusia, Sudan, Suriah, dan Republik Rakyat Tiongkok. Nama *Kaizala* diambil dari kata dalam bahasa Marathi: काय झाले, *kāya jhālē* yang berarti 'ada apa', mirip dengan makna aplikasi pesaingnya, *WhatsApp*.

Kaizala juga tersedia untuk platform web yang diberi nama Kaizala Web yang dapat diakses dengan aplikasi web browser seperti Microsoft Edge, Google Chrome, Safari atau aplikasi web browser lainnya. Pengguna harus log masuk dulu dengan aplikasi Kaizala yang terpasang di telepon seluler lebih dulu untuk menggunakan versi web. (Wikipedia, 2020). Kaizala memiliki fitur untuk berkomunikasi dengan perpesanan multimedia, panggilan audio dan video menggunakan antarmuka obrolan yang sederhana, mengelola tugas, mengumpulkan data, dan mengumpulkan wawasan dengan kartu tindakan manajemen kerja yang terintegrasi. Terhubung secara aman dengan jutaan orang dan buat grup yang fleksibel termasuk dengan sistem hierarki, serta model distribusi *hub and spoke*, menggunakan model direktori terbuka. (Microsoft Corporation, 2020)

Kaizala untuk Pendidikan

Sebagai aplikasi yang dirancang untuk dunia kerja, Kaizala kerap digunakan untuk Pendidikan yaitu untuk sarana pembelajaran daring. Berikut merupakan beberapa contoh penggunaan untuk grup Kaizala dalam pendidikan: (1) Kelompok kelas untuk komunikasi dan keterlibatan siswa dalam suatu pembelajaran; (2) Kelompok siswa untuk komunikasi dan kolaborasi dalam suatu pembelajaran berbasis proyek; (3) Kelompok guru untuk komunikasi yang berhubungan dengan mata pelajaran di institusi Pendidikan; dan (4) Sarana menyiarkan informasi dalam grup Lembaga untuk pengumuman dan keterlibatan dalam kegiatan tertentu. (Nihlawi, 2020). Pada bidang pelajaran matematika, Kaizala memungkinkan untuk menggunakan rumus atau simbol matematik. Siswa menggunakan diskusi dengan grup untuk menemukan alternative solusi. Metode yang digunakan dengan menerapkan Kaizala ternyata sangat efektif dan bermanfaat. Prestasi mahasiswa telah meningkat dibandingkan sebelumnya dan topik-topik penting diskusi lebih mudah diakses, bahkan dari lokasi yang jauh. Bahkan jika seorang siswa tidak masuk kelas karena alasan apapun, mereka tetap dapat menjalani kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu melalui kelompok. Secara keseluruhan, respon siswa sangat positif. (Kalbani et al., 2019). Pada pembelajaran jarak jauh dalam kondisi darurat (*Emergency Remote Teaching*) di negara Oman, Timur Tengah, Kaizala digemari oleh peserta didik, mereka menyatakan puas dengan aplikasi Kaizala dalam pembelajaran daring yang mereka ikuti. (Mohammed et al., 2020) Beberapa fitur Kaizala, dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam perkembangan pembelajaran sosial dan kreatif yang melampaui pengaturan tradisional institusi pendidikan. (Sivakumar, 2020)

Kepuasan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring

Kepuasan peserta didik pada pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 ini mencakup penggunaan platform yang digunakan dalam proses pembelajaran daring, pilihan sistem penilaian, pelatihan, dan dukungan teknis online. Termasuk kepuasan atas penyediaan fasilitas pembelajaran daring oleh institusi pendidikan dalam hal ini universitas. Serta pemilihan bentuk pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek, soal berbasis pertanyaan, ujian buku terbuka, tugas, dan presentasi elektronik merupakan teknik penilaian yang efektif. (Almusharraf & Khahro, 2020) Pengukuran kepuasan ini dapat dilakukan dengan 2, 3, 4, 5, 6 atau 7 skala likert yang menyatakan kepuasan. Berbagai skala kepuasan ini mulai digunakan sejak tahun 1979 oleh Menezes dan Elbert, dengan pilihan Sangat setuju, Umumnya setuju, Cukup setuju, Cukup tidak setuju, Secara umum tidak setuju, Sangat tidak setuju. Penggunaan bahasa tentunya berpengaruh terhadap persepsi responden, yang akan mempengaruhi hasil dari kuesioner yang diberikan, sehingga diuji dengan tes makna kata untuk memberikan pengukuran yang tepat. (Braunsberger & Gates, 2009)

METODE

Analisis dilakukan dengan metode statistik deksriptif terhadap kepuasan penggunaan aplikasi Kaizala sebagai sarana pembelajaran daring pada masa Belajar Dari Rumah (BDR), termasuk tingkat kepuasan mahasiswa terhadap fitur-fitur aplikasi Kaizala. Instrumen menggunakan 5 skala likert mulai dari pernyataan tidak puas, hingga sangat puas. Sedangkan uji validitas dan realibilitas dilakukan terhadap instrument kuesioner dengan *Reliability Analysis* aplikasi SPSS. Data diperoleh dari kuesioner yang diberikan secara daring menggunakan *Google Forms* kepada 131 mahasiswa yang terdiri dari 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika, 17 mahasiswa Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, dan 95 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Alasan memilih program studi ini, karena program studi tersebut diasumsikan mewakili disiplin ilmu Sains, Teknologi dan Sosial Humaniora. Kuesioner diambil di pertengahan Januari 2021, terhadap pengguna Kaizala yang telah menggunakan aplikasi sejak akhir September 2020 hingga akhir Januari 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Uji Validitas instrument dilakukan dengan menggunakan analisis reliabilitas dengan aplikasi SPSS dan didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validitas instrument

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.933	.934	8

Berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha Based on Standardized Items* didapatkan nilai 0,934 yang berarti instrument secara keseluruhan memiliki reliabilitas yang tinggi karena mendekati nilai 1. Kemudian pada uji validitas butir, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 2. Uji validitas butir

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Penggunaan Kaizala untuk Pendidikan (Pembelajaran Daring) di Masa Pandemi	28.65	22.399	.808	.672	.921
Penggunaan fitur Presensi (Request Attendance) pada Kaizala untuk presensi perkuliahan	28.60	23.089	.666	.507	.932
Fitur Video/ Tautan Youtube pada Kaizala untuk memberikan materi video pembelajaran	28.64	22.401	.791	.660	.922
Fitur Perpesanan/ Chat/ Messanging pada Kaizala untuk diskusi dengan Dosen atau sesama mahasiswa	28.52	22.528	.748	.635	.926
Fitur Quiz pada Kaizala untuk memberikan Kuis dari Dosen kepada Saudara/i sebagai Mahasiswa	28.62	22.284	.793	.655	.922
Fitur Document Attachment (Pengiriman Dokumen) pada Kaizala untuk mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan dari Dosen	28.56	22.387	.798	.697	.922
Fitur Photo Attachment (Pengiriman Foto) pada Kaizala untuk berkirin gambar ke grup/ teman/ Dosen	28.50	22.560	.803	.692	.922
Fitur-fitur Kaizala, jika dibandingkan dengan aplikasi WhatsApp untuk digunakan dalam pembelajaran daring	28.73	22.539	.734	.603	.927

Nilai *Corrected Item-Total Correlation* pada tiap butir pertanyaan memiliki nilai diatas nilai R Tabel 0,6215 pada Degree of Freedom 6 (N-2) dan p value 0,05. Sehingga dikatakan tiap butir pertanyaan adalah valid. Pada nilai *Cronbach's Alpha if Item Deleted*, didapatkan nilai tiap butir melebihi nilai R Tabel 0,6215. Sehingga dikatakan seluruh item pertanyaan instrument adalah reliabel.

Kepuasan mahasiswa dalam pemanfaatan Kaizala dalam pembelajaran daring

Analisis Kepuasan Mahasiswa atas penggunaan aplikasi Kaizala sebagai sarana pembelajaran daring di masa Pandemi didapatkan hasil bahwa 2,3 % mahasiswa menyatakan kurang puas, 22,9 % menyatakan cukup puas, 43,5 % merasa puas, dan 31,3 % menyatakan sangat puas dalam penggunaan aplikasi Kaizala sebagai sarana pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19. Sedangkan pada analisis kepuasan terhadap fitur didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Kepuasan mahasiswa terhadap fitur Kaizala sebagai sarana pembelajaran daring

Fitur Kaizala untuk pembelajaran	Tidak Puas	Kurang Puas	Cukup Puas	Puas	Sangat Puas
Presensi (Request Attendance) Untuk presensi perkuliahan	0,8 %	1,5 %	21,4 %	40,5 %	35,9 %
Tampilan Video (Video Embedded) untuk penyampaian materi secara visual	0	2,3 %	23,7 %	41,2 %	32,8 %
Perpesanan/ (Chat Messaging) untuk berdiskusi/ tanya-jawab	0	3,8 %	16 %	39,7 %	40,5 %
Kuis (Quiz)	0	3,1 %	21,4 %	41,2 %	34,4 %
Pengirim Dokumen (Document Attachments) untuk pengumpulan tugas	0	1,5 %	22,1 %	38,2 %	38,2 %
Pengirim Gambar (Picture Attachment) Untuk pengumpulan tugas dan visualisasi hasil tugas	0	1,5 %	18,3 %	40,5 %	39,7 %

Sumber : Data diolah, 2021.

Pada perbandingan aplikasi *Kaizala* dengan aplikasi perpesanan *WhatsApp*, 0,8 % mahasiswa menyatakan tidak puas, 1,5 % mahasiswa menyatakan Kurang Puas, 28,2 % menyatakan Cukup Puas, 39,7 % menyatakan Puas, dan 29,8 % menyatakan sangat puas menggunakan *Kaizala* dibandingkan dengan aplikasi *WhatsApp*. Adapun perangkat yang dominan digunakan untuk pembelajaran daring dengan aplikasi *Kaizala* adalah Smartphone/ Tablet sebesar 98,5 %, sisanya adalah menggunakan Komputer atau Laptop. Alasan menggunakan Smartphone/ Tablet karena 93,1 % dari mereka merasa lebih nyaman dibandingkan menggunakan Komputer/ Laptop. Sedangkan aplikasi yang beredar, yang lebih disukai oleh mahasiswa dalam pembelajaran daring adalah *Google Classroom* sebesar 37,4 %, diikuti *Kaizala* 26,7 %, *WhatsApp Group* 30,5 %, *Learning Management System (LMS)* sebesar 3,1 %, dan 2,3 % sisanya adalah aplikasi lainnya.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Kaizala* sebagai sarana pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 cukup digemari oleh para mahasiswa, terbukti lebih dari 79 % menyatakan kepuasannya. Bahkan sebagian besar mahasiswa responden menyatakan kesukaannya pada aplikasi *Kaizala* sebagai sarana pembelajaran daring dibandingkan aplikasi LMS atau Video Conference Zoom. Walaupun *Google Classroom* masih menempati posisi teratas dari aplikasi yang disukai untuk belajar secara daring. Hal ini dimungkinkan karena aplikasi *Google Classroom* memiliki antarmuka yang lebih mudah dan lebih hemat dalam konsumsi data internet. Penggunaan Aplikasi *Kaizala* sebagai sarana pembelajaran daring perlu dipertimbangkan untuk digunakan oleh Dosen secara lebih luas, karena cukup digemarinya aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran daring oleh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Almusharraf, N. M., & Khahro, S. H. (2020). Students' Satisfaction with Online Learning Experiences during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(21), 246–267. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.15647>
- [2] Braunsberger, K., & Gates, R. (2009). Developing inventories for satisfaction and Likert scales in a service environment. *Journal of Services Marketing*, 23(4), 219–225. <https://doi.org/10.1108/08876040910965557>
- [3] Kalbani, B. Al. Sawafi, A. Al. Naidu, V. R., & Gupta, R. R. (2019). *ENHANCING STUDENT LEARNING IN MATHEMATICS CLASSES BY MEANS OF ONLINE COLLABORATIVE TOOLS*. October, 88–94.
- [4] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020. *Mendikbud RI*, 1–2. <https://www.kemdikbud.go.id>