

# Analisis Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android di SMK Negeri 1 Limboto

Greyis Abuna<sup>1</sup>, Arip Mulyanto, Sri Ayu Ashari, Manda Rohandi, Arif Dwinanto, Ihsanulfu'ad Suwandi

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

email: [greyis\\_slpti2018@mahasiswa.ung.ac.id](mailto:greyis_slpti2018@mahasiswa.ung.ac.id)

## ABSTRACT

*The use of instructional media plays a crucial role in supporting the teaching and learning process. More importantly, media that is easily accessible to students, such as those based on Android technology, is highly relevant to current educational needs. Until now, teachers tend to use media like PowerPoint, which is only applicable in classroom settings and does not allow students to study independently outside of school. In fact, there are already interactive learning media based on Android applications that offer more flexibility. This study aims to determine the level of student satisfaction in using such interactive learning media. Currently, there is no definitive data on student satisfaction at SMK Negeri 1 Limboto regarding the use of Android-based learning media. Interactive learning media enables active interaction between teachers and students, among students, as well as between students and the media itself. This research employs the End User Computing Satisfaction (EUCS) method to evaluate user satisfaction. The assessment is based on seven variables: content, accuracy, format, ease of use, timeliness, security, and speed of response. The analysis results show that the average score of each variable is above 80%, indicating that students are generally satisfied. Therefore, all aspects of the EUCS model influence student satisfaction levels.*

**Keywords:** End User Computing Satisfaction, User Satisfaction, SMK Negeri 1 Limboto

## ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Terlebih lagi, media yang mudah diakses oleh siswa, seperti yang berbasis teknologi android, sangat relevan dengan kebutuhan saat ini. Selama ini, guru cenderung menggunakan media seperti PowerPoint yang hanya dapat dimanfaatkan di dalam kelas dan tidak memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar sekolah. Padahal, sudah tersedia media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang lebih fleksibel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut. Sampai saat ini, belum ada data pasti mengenai kepuasan siswa di SMK Negeri 1 Limboto terkait media berbasis aplikasi android. Media pembelajaran interaktif memungkinkan adanya interaksi yang aktif antara guru dan siswa, antarsiswa, maupun siswa dengan media itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) untuk mengukur kepuasan pengguna. Penilaian dilakukan berdasarkan tujuh variabel: isi, akurasi, tampilan, kemudahan penggunaan, ketepatan waktu, keamanan, dan kecepatan respon. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh variabel memperoleh nilai rata-rata di atas 80%, yang berarti siswa merasa puas. Oleh karena itu, semua aspek dalam model EUCS berpengaruh terhadap tingkat kepuasan siswa.

**Kata Kunci :** End User Computing Satisfaction, Kepuasan Siswa, SMK Negeri 1 Limboto

@ 2025 Information Technology Education FT UNG

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini mengalami transformasi yang signifikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android*. Media pembelajaran interaktif menawarkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan fleksibel, dan

diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. SMK Negeri 1 Limboto, sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan, juga berupaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Penggunaan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini. Namun, efektivitas penggunaan media pembelajaran ini sangat bergantung pada tingkat kepuasan siswa sebagai pengguna akhir (Sunge et al., 2025). SMK Negeri 1 Limboto, saat ini pada setiap proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih menggunakan media pembelajaran konvensional atau jadul berupa *power point* yang mengakibatkan penyampaian informasi pembelajaran menjadi tidak efektif. *PowerPoint* nyatanya tidak lebih efektif saat melakukan transformasi pengetahuan. Bahkan penggunaan *PowerPoint* seringkali gagal dalam menyampaikan informasi yang diinginkan, serta menurunkan kesan positif orang lain terhadap penyampai materi (Abdullah, at al 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses masa belajar-mengajar, dimana terjadi interaksi intensif antara guru dengan siswa, sesama siswa serta siswa dan media itu sendiri (Putra et al., 2020). Tujuan utama penggunaan media ini adalah untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Qomariah, 2022). Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* (MPI) yang dikembangkan oleh (Lihawa, 2020) yang didesain dengan menggabungkan antara materi pembelajaran dan juga game serta quis yang dapat mengasah kemampuan pengetahuan siswa. Kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan. Kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif selalu dipengaruhi oleh perspektif mereka tentang kebermanfaatan serta kemudahan dalam penggunaan serta isi bahan belajar di media tersebut, jika kedua aspek tersebut terpenuhi maka kepuasan siswa akan naik dan penggunaan media pembelajaran interaktif akan meningkat (Dzil Ikram et al., 2021). Siswa yang merasa puas dengan media pembelajaran yang digunakan cenderung lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik (Hanim et al., 2023).

Untuk dapat mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android*, sangat perlu untuk dilakukan penelitian yang dapat menganalisis tingkat kepuasan siswa dengan cara membagikan kuesioner. Dengan adanya penelitian ini, Maka proses analisis kepuasan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* menggunakan metode EUCS yang menggunakan 7 variabel. *Content*, Akurasi, Format, *Timeliness*, Kemudahan Penggunaan, Keamanan, *Speed Of Response*. Metode EUCS yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode EUCS yang dikembangkan oleh (Doll & Torkzadeh, 1989). Menurut (Abdinnour et al., 2005) faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna sistem informasi antara lain isi, tampilan, ketepatan waktu, keakuratan dan mudah digunakan.

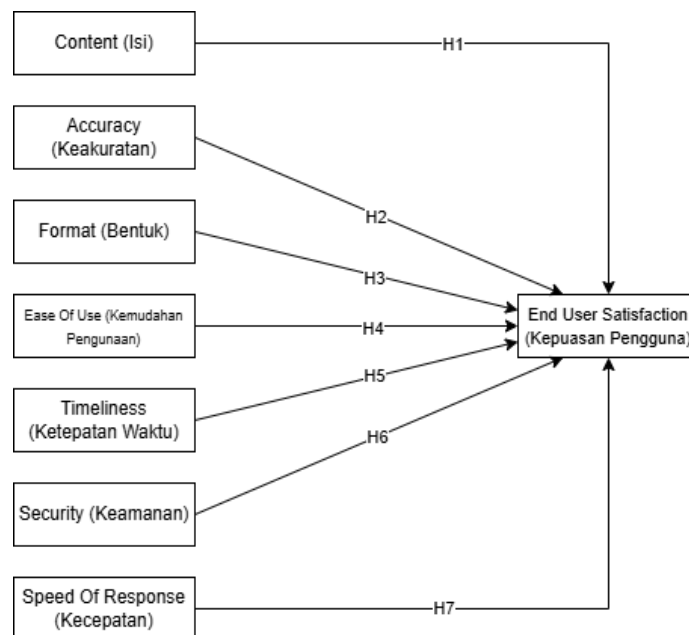
Berdasarkan pemaparan diatas, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif, mengidentifikasi adanya beberapa faktor yang akan mempengaruhi tingkat kepuasan pada siswa, dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif yang digunakan di SMK Negeri 1 Limboto, penggunaan media pembelajaran interaktif berperan dalam mendorong kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis (Harsiwi & Arini, 2020).

Penelitian ini memberikan solusi kepada sekolah SMK Negeri 1 Limboto dan juga pada guru pengajar. Dimana, media pembelajaran yang telah dilakukan pengujian ini bisa menjadi salah satu solusi tepat untuk menciptakan suasana kelas yang baru dengan kehadiran media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android.

## METODE

(Darojat at al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu menyampaikan pertanyaan maupun informasi yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Sementara itu, menurut Hasan (2021), media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat memengaruhi indera manusia dalam mengamati, merasakan, serta memperoleh pengetahuan dan pengalaman. (Sugiyono, 2015) menjelaskan bahwa sampel yaitu sekelompok bagian yang dari isi populasi dan akan di ambil pada dasar pertimbangan lainnya, sehingga akan mewakili dari isi keseluruhan dari populasi tersebut. Penelitian ini akan menggunakan satu teknik yang bernama sampling jenuh dalam pengambilan sampelnya. Teknik dipilih karena adanya jumlah populasi yang akan terlibat kurang dari 100 orang. apabila populasi ini berkurang dari 100, maka populasi yang dapat digunakan sebagai sampel. Di dalam penelitian ini, sejumlah responden akan digunakan sebagai sampel sebanyak 55 orang (Sugiyono, 2015).

Untuk menganalisis tingkat kepuasan siswa ini terhadap penggunaan media suatu pembelajaran, dengan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang telah di luaskan pengembangannya oleh para ahli yang bernama (Doll & Torkzadeh, 1989). Metode ini mencakup 5 variabel utama serta dua variabel tambahan yang akan digunakan untuk dapat mengukur kepuasan pada pengguna.



Gambar 1. Metode EUCS

Teknik analisis ini diterapkan pada penelitian yang menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, ada juga analisis deskriptif dan juga uji normalitas serta uji regresi linear, dan juga uji hipotesis. Data yang digunakan telah di peroleh pada suatu kuesioner yang sudah diisi oleh siswa, lalu diolah dan dikonversi menjadi data dalam bentuk kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metodologi penelitian, analisis tingkat kepuasan pada siswa untuk penggunaan MPI ini yang berbasis *aplikasi* android menggunakan metode EUCS.

### Hasil

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Responden	
	Jumlah	(%)
Laki-laki	42	76
Perempuan	13	24
Total	55	100

Hasil menunjukkan bahwa siswa laki-laki cenderung lebih sering menggunakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android dibandingkan siswa perempuan. Meskipun demikian, penelitian ini tidak difokuskan untuk mengkaji perbedaan tingkat kepuasan berdasarkan jenis kelamin. Sebagai gantinya, responden hanya akan diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin untuk keperluan pengelompokan data.

### *Analisis Uji Validitas dan Realibilitas*

Uji validitas yaitu metode pengukuran akan digunakan dalam menilai suatu instrumen mampu mengukur secara tepat atau sesuai dengan tujuan yang dimaksudkan. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan-pertanyaannya mampu mencerminkan apa yang akan diukur. Pengujian ini dilakukan untuk melihat korelasi dengan skor total variabel dan skor pada masing-masing item pertanyaan. Validitas suatu item atau variabel dapat diketahui melalui kolom korelasi item yang telah dikoreksi; jika nilai  $r$  pada kolom tersebut melebihi nilai  $r$  tabel, maka hasilnya valid. Karena seluruh indikator pembentuk variabel memiliki angka nilai yang signifikansi kurang dari 0.05, maka simpulannya memenuhi kriteria valid.

Dalam penelitian, uji reliabilitas sering dilakukan untuk mengetahui konsistensi suatu instrumen. Uji ini bertujuan mengukur keandalan kuesioner sebagai representasi dari suatu variabel atau konstruk. Sebuah variabel akan dinyatakan reliabel jika nilai dari  $(\alpha)$  diperoleh melebihi angka 0.60, dan dinyatakan tidak reliabel jika nilainya berada di bawah ambang tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ini, seluruh variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha diatas 0.60, maka dapat dinyatakan bahwa soal telah di gunakan bersifat reliabel . Secara khusus, nilai  $(\alpha)$  yaitu 0.869 pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tabel 2. *Reliability Statistic*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.869	25

#### 1. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif terhadap indikator pernyataan yang diberikan di SMK Negeri 1 Limboto menunjukkan bahwa secara keseluruhan, responden memberikan tanggapan setuju pada setiap indikator. Penilaian ini mencakup sejumlah variabel, yakni isi (*content*), akurasi (*accuracy*), tampilan (*format*), ketepatan waktu (*timeliness*),

kemudahan penggunaan (*ease of use*), keamanan (*security*), kecepatan respon (*speed of response*), serta kepuasan siswa sebagai variabel dependen.

2. Uji Normalitas

Hasil untuk uji normalitas telah menunjukkan adanya data yang telah di peroleh memiliki distribusi normal. Pengambilan keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai probabilitas: jika nilai probabilitas melebihi 0.05 jadi H0nya di terima, dan jika nilai tersebut kurang dari 0,05 maka H0nya di tolak.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		55	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.29272771	
Most Extreme Differences	Absolute	.083	
	Positive	.083	
	Negative	-.074	
Test Statistic		.083	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>	99% Confidence Interval	Lower Bound	.427
		Upper Bound	.452

3. Uji Linearitas

Hasil dari uji untuk linearitas menunjukkan adanya hubungan signifikan pada seluruh variabel X dan variabel Y. cara pengambilan keputusannya : bila nilai F hitung nilainya lebih kecil dari pada F tabel, maka dapat disimpulkan bahwa akan terdapat hubungan linear yang signifikansi antara variabel X dan variabel Y. pada nilai F hitung 0.814 sementara nilainya F tabel adalah 2.56. Karena  $0,814 < 2,56$ , maka akan disimpulkn ada hubungan antara kedua variabel bersifat linear secara signifikan. Pabila nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dalam penelitian ini, nilai *Deviation from Linearity* (DFL) sebesar 0,522, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, kesimpulannya, hubungan kedua variabel bersifat linear secara signifikan.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
user Satisfaction * content	Between Groups	(Combined)	50.672	5	10.134	6.990	<,001
		Linearity	45.949	1	45.949	31.695	<,001
		Deviation from Linearity	4.722	4	1.181	.814	.522
	Within Groups		71.038	49	1.450		
Total			121.709	54			

## 6. Uji Multikolinearitas

Hasil uji multikolinearitas terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas. Hal ini disimpulkan berdasarkan nilai VIF yang berada dibawah angka 10, sehingga persamaan regresi dianggap memenuhi syarat. Dengan kata lain, jika nilai VIF suatu variabel kurang dari 0,1 atau melebihi 10, maka variabel tersebut dikategorikan mengalami multikolinearitas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	content	.552	1.812
	accuarcy	.596	1.679
	format	.498	2.007
	timeliness	.768	1.303
	ease of use	.374	2.674
	security	.575	1.738
	speed of response	.588	1.702

a. Dependent Variable: user Satisfaction

## 7. Uji Heteroskeditas

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskeditas

Model		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	2.146	1.153		1.862	.069
	content	-.027	.090	-.063	-.298	.767
	accuarcy	.110	.081	.267	1.356	.182
	format	-.036	.059	-.122	-.605	.548
	timeliness	-.071	.093	-.136	-.758	.452
	ease of use	.042	.080	.123	.525	.602
	security	.002	.067	.006	.033	.974
	speed of response	-.139	.102	-.258	-1.361	.180
	user Satisfaction	-.018	.085	-.047	-.214	.831

Berdasarkan hasil diatas bahwa setiap variabel yang diuji > dari Sig. 0,05 yang mengartikan bahwa data tidak terjadi gejala terdapat Heteroskedasitas.

## 8. Tes Korelasi

Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara dua variabel yang diukur melalui koefisien korelasi (r). Uji ini digunakan untuk menentukan ada tidaknya hubungan antar variabel, akan seberapa kuat hubungan tersebut, dan arah hubungan yang telah terjadi

### a. Dasar pengambilan keputusan

Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka terdapat korelasi antar variabel. Namun, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka tidak terdapat korelasi antara variabel tersebut.

- b. Pedoman derajat hubungan  
Rentang nilai koefisien korelasi Pearson antara 0,00 hingga 0,20 mengindikasikan tidak adanya hubungan antar variabel. Nilai antara 0,21 sampai 0,40 menunjukkan adanya hubungan yang lemah, sedangkan nilai 0,41 hingga 0,60 mencerminkan hubungan yang sedang. Korelasi yang kuat ditunjukkan oleh nilai antara 0,61 hingga 0,80, dan korelasi yang sangat kuat atau sempurna terlihat pada kisaran nilai 0,81 sampai 1,00. Jika nilai Signifikansi tepat di angkat 0,05. Yang dilakukan adalah membandingkan *Pearson Correlation* dengan *r* table. Jika nilai *Pearson Corelatin* > *r* tabel = berhubungan. Jika nilai *Pearson Corelation* < *r* tabel = tidak berhubungan.
- c. Kriteria arah hubungan  
Arah hubungan korelasi ditentukan melalui nilai koefisien korelasi. Nilai koefisien korelasi berkisar antara +1 hingga -1. Jika nilai koefisien bernilai positif, maka dari kedua variabel memiliki hubungan yang searah. Jika bernilai negatif, maka hubungan antara kedua variabel bersifat berlawanan arah. Dalam penelitian ini, seluruh variabel telah dianalisis berdasarkan nilai signifikansi dan derajat hubungan yang diperoleh melalui uji korelasi Pearson, yaitu:
- d. Analisis Signifikansi  
*User Satisfaction* dengan *Content* = < 0,001 Berkorelasi  
*User Satisfaction* dengan *Accuracy* = < 0,001 Berkorelasi  
*User Satisfaction* dengan *Format* = 0,016 berkorelasi  
*User Satisfaction* dengan *Timeliness* = < 0,001 Berkorelasi  
*User Satisfaction* dengan *Easy Of Use* = 0,004 Berkorelasi  
*User Satisfaction* dengan *Security* = 0,183 Tidak ada korelasi  
*User Satisfaction* dengan *Speed Of Response* = 0,519 tidak ada korelasi
- e. Analisis *Pearson Correlation*  
*User Satisfaction* dengan *Content* = 0,614 Korelasi kuat  
*User Satisfaction* dengan *Accuracy* = 0,483 Korelasi Sedang  
*User Satisfaction* dengan *Format* = 0,323 Korelasi Lemah  
*User Satisfaction* dengan *Timeliness* = 0,544 Korelasi Sedang  
*UserSatisfaction* dengan *Easy Of Use* = 0,387 Korelasi Lemah  
*UserSatisfaction* dengan *Security* = 0,182 Tidak ada korelasi  
*UserSatisfaction* dengan *Speed Of Response* = 0,89 tidak ada korelasi
9. Analisis Regresi Linear  
Variabel *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Timeliness*, *Ease of Use*, *Security*, dan *Speed of Response* (X) memiliki pengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* (Y). Berdasarkan hasil output, diperoleh nilai F hitungnya sebesar 9,722 dengan nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Dan oleh karena itu, model regresi yang digunakan dinyatakan layak untuk memprediksi variabel kepuasan pengguna.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear  
ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	71.991	7	10.284	9.722	<,001 <sup>b</sup>
	Residual	49.718	47	1.058		
	Total	121.709	54			

## 10. Uji T

a. *Conten terhadap User Satisfaction*

Tabel 8. Hasil Uji T (Conten terhadap User Satisfaction)

Model		Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Std. Error			
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	4.160	1.555		2.676	.010
	content	.680	.120	.614	5.670	<.001

Berdasarkan data pada tabel hasil uji T (parsial), diperoleh nilai signifikansi variabel konten (X1) terhadap kepuasan pengguna (Y) sebesar 0,001, yang dimana lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai T hitung sebesar 5,670 lebih besar daripada T tabel sebesar 2,012. Maka demikian, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> di terima, yang berarti variabel konten telah memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna.

b. *Accuracy terhadap User Satisfaction*

Tabel 9. Hasil Uji T (Accuracy terhadap User Satisfaction)

Model		Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Std. Error			
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.593	1.586		4.157	<.001
	accuracy	.517	.129	.483	4.020	<.001

Hasil uji T (parsial) menunjukkan nilai signifikansi Ketepatan (X2) terhadap Kepuasan Pengguna (Y) yaitu  $0.001 < 0.05$ , serta nilai T hitung 4.020 lebih besar dari nilai T tabel 2.012, sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Accuracy secara signifikan mempengaruhi kepuasan pengguna.

c. *Format terhadap User Satisfaction*

Tabel 10. Hasil Uji T (Format terhadap User Satisfaction)

Model		Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Std. Error			
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	8.651	1.734		4.989	<.001
	format	.247	.099	.323	2.481	.016

Format ada pengaruh yang signifikan pada kepuasan pengguna, sebagaimana ditunjukkan pada data gambar 4.8. Hasil uji T (parsial) menunjukkan jika nilai signifikansi variabel Format (X3) terhadap kepuasan pengguna (Y) adalah 0,016, dimana lebih kecil dari nilai 0,05, serta nilai T hitung sebesar 2,481 maka lebih besar jika dibandingkan dengan T tabel sebesar 2,012.

d. *Timeliness* terhadap *User Satisfaction*Tabel 11. Hasil Uji T (*Timeliness* terhadap *User Satisfaction*)

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.923	1.915		2.048	.046
	timeliness	.734	.155	.544	4.720	<,001

Hasil dari uji T (parsial) mengindikasikan untuk nilai signifikansi variabel Kecepatan (X4) terhadap kepuasan pengguna (Y) yaitu 0,001, yang mana lebih kecil dari 0,05. Selain dari itu, nilai T hitung adalah 4,720 lebih besar jika di dibandingkan T tabel sebesar 2,012. maka demikian, H0 di tolak dan Ha di terima, berarti bahwa kecepatan memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

e. *Ease Of Use* terhadap *User Satisfaction*Tabel 12. Hasil Uji T (*Ease Of Use* terhadap *User Satisfaction*)

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.204	1.559		5.264	<,001
	ease of use	.345	.113	.387	3.053	.004

Merujuk pada data yang ditampilkan pada gambar 4.10, hasil pada uji T (parsial) telah menunjukkan nilai yang signifikansi variabel *Ease of Use* (X5) terhadap kepuasan pengguna (Y) yaitu 0,004, yang Dimana lebih kecil dari 0,05. Dan juga nilai untuk T hitung sebesar 3,053 lebih besar daripada T tabel dengan nilai 2,012. Maka H0 di tolak dan Ha di terima, yang artinya ada kemudahan dalam penggunaan berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna.

## 11. Uji F

Tabel 13. Hasil Uji F ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	71.991	7	10.284	9.722	<,001 <sup>b</sup>
	Residual	49.718	47	1.058		
	Total	121.709	54			

Berdasarkan data yang ditampilkan, variabel konten (X1), akurasi (X2), format (X3), ketepatan waktu (X4), kemudahan penggunaan (X5), keamanan (X6), dan kecepatan respons (X7) memiliki pengaruh terhadap variabel kepuasan pengguna (Y). Nilai signifikansi adalah 0,001 yang dimana lebih kecil dari 0,05, dan nilai F hitungnya sebesar 9,722 yang telah melebihi nilai F tabel yaitu 2,21, menunjukkan adanya

*Inverted: Journal of Information Technology Education, Vol V, No 2, Juli 2025*

e-ISSN: 2828-2330, p-ISSN: 2828-2094

pengaruh yang signifikan dari variabel X1 hingga X5 terhadap variabel kepuasan pengguna.

## **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan siswa pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *Android* di SMK Negeri 1 Limboto. Model analisis yang digunakan mengacu pada *End User Computing Satisfaction* (EUCS), yang telah dimodifikasi menjadi tujuh variabel, yaitu: *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Timeliness*, *Ease of Use*, *Security*, dan *Speed of Response*. Setiap variabel dianalisis secara statistik untuk dapat mengetahui sejauh apa pengaruhnya terhadap variabel dependen, yaitu Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*). Uji analisis menunjukkan beberapa mayoritas variabel memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan siswa. Bagian pembahasan berikut akan mengulas secara rinci temuan-temuan tersebut.

### ***Kepuasan siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif***

Secara keseluruhan, siswa yang menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Hal ini tercermin dari rata-rata persentase skor kuesioner yang melebihi 80%. Temuan tersebut telah mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* dianggap efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa, terutama dalam mendukung proses belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Kepuasan ini juga menunjukkan kehadiran teknologi dalam suatu pembelajaran akan memberikan beberapa dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa di kelas. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Siswa merasa lebih termotivasi karena interaktivitas yang ditawarkan media ini seperti kuis dan game edukatif.

### ***Pembahasan per Variabel EUCS***

#### ***a. Content***

Variabel content memiliki nilai koefisien regresi tertinggi dan signifikan, yang mengindikasikan bahwa kualitas isi dalam media pembelajaran merupakan faktor utama yang memengaruhi kepuasan siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Doll & Torkzadeh, 1989) yang menyatakan bahwa content merupakan komponen fundamental dalam suatu sistem informasi yang efektif.

Dalam konteks ini, konten yang disampaikan telah sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar, serta disusun dalam bentuk yang mudah dipahami. Materi juga disajikan dengan pendekatan multimedia (teks, gambar, video) yang membantu siswa dalam memahami topik instalasi jaringan komputer. Nilai korelasi sebesar 0,614 menunjukkan hubungan kuat antara content dengan user satisfaction.

#### ***b. Accuracy***

*Accuracy* atau keakuratan informasi juga menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan siswa. Media pembelajaran memberikan informasi yang tepat, tidak membingungkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Nilai korelasi sebesar 0,483 termasuk dalam kategori korelasi sedang, yang mengindikasikan bahwa siswa merasakan manfaat dari informasi yang akurat untuk menunjang pemahaman mereka.

### c. *Format*

Format merujuk pada cara penyajian informasi dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil pada penelitian bahwa variabel ini ada pengaruh signifikan pada kepuasan siswa, yang di tunjukkan oleh besar nilai signifikansi yaitu 0,016 yang lebih kecil dari 0,05. Maka penelitian ini menunjukkan bahwa desain antarmuka yang menarik, navigasi yang intuitif, serta visualisasi yang jelas dapat memperkuat pengalaman belajar siswa.

### d. *Timeliness*

Penyampaian informasi yang tepat waktu oleh sistem turut memberikan pengaruh yang signifikan. Variabel *timeliness* berkontribusi dalam menjamin bahwa siswa memperoleh informasi yang akurat dan sesuai waktu saat dibutuhkan. Aspek ini sangat berkaitan dengan kemudahan dalam membuka materi pada pembelajaran kapan pun dan di mana pun melalui aplikasi berbasis Android.

### e. *Ease Of Use*

Variabel pada kemudahan penggunaan (*ease of use*) turut memberikan pengaruh yang positif dan signifikan pada tingkat kepuasan siswa. Meskipun nilai korelasi sebesar 0,387 tergolong dalam kategori lemah menuju sedang, hasil signifikansi tetap menunjukkan bahwa kemudahan dalam mengoperasikan media ini menjadi salah satu factor yang penting untuk mendorong siswa terus menggunakan media pembelajaran secara konsisten

### f. *Security*

Keamanan sistem merupakan satu dari dua variabel yang tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan siswa. Hal ini dimungkinkan karena siswa belum begitu memperhatikan aspek keamanan dalam penggunaan media pembelajaran. Mereka cenderung lebih fokus pada konten, tampilan, dan fungsionalitas.

### g. *Speed Of Response*

Sama halnya dengan *security*, variabel *speed of response* tidak menunjukkan korelasi signifikan terhadap *user satisfaction*. Dalam konteks ini, dapat diasumsikan bahwa siswa belum mengalami kendala signifikan terkait waktu respon dari media pembelajaran, sehingga aspek ini dianggap wajar oleh mereka.

## ***Uji Regresi dan Keseluruhan Model***

Berdasarkan hasil uji regresi linier, model EUCS yang terdiri dari tujuh variabel terbukti dapat digunakan untuk memprediksi tingkat kepuasan siswa. Nilai F hitung yaitu 9,722 yang tingkat signifikansi di bawah 0,001 menunjukkan bahwa model ini signifikan secara keseluruhan. Dengan kata lain, gabungan variabel *content*, *accuracy*, *format*, *timeliness*, *ease of use*, *security*, dan *speed of response* memiliki kontribusi terhadap kepuasan pengguna.

Namun, dari hasil uji parsial (uji T), hanya lima variabel yang secara individual berpengaruh, sedangkan dua variabel lainnya (*security* dan *speed of response*) tidak berpengaruh. Ini menjadi indikator bahwa pengembangan media pembelajaran sebaiknya lebih menitikberatkan pada aspek konten, tampilan, dan kemudahan akses.

### ***Implikasi Temuan***

Penelitian ini menunjukkan adanya suatu temuan pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Para guru di SMK Negeri 1 Limboto maupun di sekolah lainnya dapat mempertimbangkan pemanfaatan media serupa dalam kegiatan pembelajaran, karena terbukti memberikan dampak positif terhadap kepuasan serta motivasi belajar siswa.

Lebih lanjut, temuan ini juga memberikan dasar kuat untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan tetap memperhatikan aspek *user experience*, relevansi materi, serta integrasi teknologi yang tepat guna.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 55 siswa di kelas X pada Jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Negeri 1 Limboto, dapat ditarik kesimpulannya yaitu:

1. Secara umum, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android memberikan tingkat kepuasan yang tinggi bagi siswa. Seluruh responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaannya dalam proses belajar, dengan rata-rata skor pada semua variabel melebihi 80%.
2. Dari tujuh variabel dalam model *End User Computing Satisfaction* (EUCS), lima di antaranya terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan siswa. Variabel-variabel tersebut meliputi: *Content* (isi materi), *Accuracy* (akurasi informasi), *Format* (desain tampilan), *Timeliness* (ketepatan waktu), dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan). Kelima aspek ini merupakan faktor utama yang mendukung peningkatan kualitas pengalaman belajar siswa.
3. Hasil analisis regresi linier menunjukkan bahwa seluruh variabel secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna, ditunjukkan dengan nilai signifikansi  $< 0,001$ . Temuan ini menguatkan bahwa model EUCS efektif dalam mengevaluasi tingkat kepuasan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Android.
4. Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang akan lebih menarik, fleksibel, serta mudah diakses. Hal ini berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam mata pelajaran Jaringan Komputer Dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdinnour, S., Chaparro, B., & Farmer, S. (2005). Using the End-User Computing Satisfaction (EUCS) Instrument to Measure Satisfaction with a Web Site. *Decision Sciences - DECISION SCI*, 36. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5414.2005.00076.x>
- Abdullah, A., Achmad, A., Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(8.5.2017), 45.
- Darojat, N.; Novandari, W.; Kurniasih; R.; & Heryawan; A. (2022). *Rural Tourism and Creative Economy to Develop Sustainable Wellness” Analisis Peran Keuangan Desa Dalam Pengembangan Pariwisata Di Desa Kalisalak, Kecamatan Kebasen, Kabupaten Banyumas.*
- Doll, W. J., & Torkzadeh, G. (1989). Doll, W. J. (1988). The Measurement of End-User Computing Satisfaction. *MIS Quarterly*.pdf. In *MIS Quarterly* (pp. 5–10).

- Dzil Ikram, M. F., Fachrurrazi, S., & Fhonna, R. P. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Membangun Android Application for Beginners Berbasis Multimedia. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v5i2.6222>
- Hanim, L., Mesra, R., Habsari Pratiwi, S., Oktasari Putri, P., Marlana, R., Zuriah, N., Widadiyah, Q., N Rogahang, S. S., Hajar Larekeng, S., Alfa Syukrilla, W., Anantadjaya, S. P., Sari, R., Kudus, A., Paling, S., & Safriyani, E. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Teori dan Aplikasi Penelitian di Bidang Pendidikan)*.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Putra, Y. I., Ridoh, A., Zi, F., & Fadli, R. (2020). Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smkn 5 Batanghari. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 25–31. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.309>
- Qomariah, T. J. (2022). Analisis Penerimaan Pengguna Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (Tam). In *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta* (Issue 8.5.2017).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. 2015.
- Sunge, A. S., Dendy K. Pramudito, & Sutrisno Aji Prasetyo. (2025). Kepuasan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif Animasi 2 Dimensi Matahari Terbit Melalui Pendekatan ADDIE. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 1–7.