

## PENGARUH DURASI SESI PEMBELAJARAN DAN NILAI KUIS TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA PADA SISTEM E-LEARNING

Ardhia Rahma Narulita<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Gresik

<sup>1</sup> Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, Indonesia

<sup>1</sup> ardhiararu@gmail.com

**Abstrak** : Perkembangan teknologi informasi telah mendorong peningkatan pemanfaatan e-learning sebagai alat pembelajaran yang fleksibel dan dapat dijangkau dengan mudah. Dalam penerapannya, kualitas pengalaman pengguna merupakan faktor krusial yang memengaruhi keefektifan dan kepuasan selama proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak lama sesi pembelajaran dan nilai kuis terhadap kepuasan pengguna pada platform e-learning. Data diperoleh dari platform dataset daring Kaggle sebanyak 30 sampel yang dipilih secara acak menggunakan teknik simple random sampling, setelah itu dikaji melalui uji regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel dan SPSS. Temuan penelitian mengungkapkan persamaan regresi sebagai  $Y = 7,097 - 0,0102X_1 - 0,0472X_2$ . Koefisien negatif pada kedua variabel mengindikasikan bahwa kenaikan lama sesi atau skor kuis biasanya disertai penurunan tingkat kepuasan. Nilai  $R^2$  adalah 18,8% yang membuktikan bahwa model hanya mampu menjelaskan sebagian kecil variasi kepuasan pengguna. Uji F menyatakan tidak adanya pengaruh penting secara simultan antara durasi sesi pembelajaran dan nilai kuis pada kepuasan pengguna. Adapun uji T mengungkapkan bahwa durasi sesi tidak berpengaruh signifikan, sementara nilai kuis memiliki pengaruh yang signifikan. Secara umum, kedua variabel belum menjadi indikator kuat untuk kepuasan pengguna e-learning, sehingga perlu penambahan variabel tambahan guna mendapatkan model yang lebih lengkap.

**Kata Kunci** : e-learning, regresi linier berganda, kepuasan pengguna, nilai kuis, durasi sesi pembelajaran.

**Abstract**: The advancement of information technology has promoted the growing adoption of e-learning as a learning tool that is both flexible and easily accessible. In practice, the quality of the user experience becomes a key element influencing both the effectiveness and satisfaction of the learning process. This study seeks to assess how the duration of learning sessions and quiz scores influence user satisfaction on e-learning platforms. Data for this research were sourced from the Kaggle online dataset platform, comprising 30 samples randomly chosen through a simple random sampling method. The data were then analyzed using multiple linear regression tests with Microsoft Excel and SPSS software. The study produced a regression equation of  $Y = 7.097 - 0.0102X_1 - 0.0472X_2$ . The negative coefficients for both variables suggest that increases in session length or quiz scores are generally associated with lower satisfaction levels. The  $R^2$  value of 18.8% indicates that the model explains only a small fraction of the variation in user satisfaction. The F test shows there is no significant combined effect of session duration and quiz scores on user satisfaction. Meanwhile, the T-test demonstrates that session duration does not have a significant impact,

*but quiz scores do. Overall, these variables are not strong predictors of user satisfaction with e-learning, indicating that additional variables are necessary to build a more comprehensive model.*

**Keywords:** *e-learning, multiple linear regression, user satisfaction, quiz scores, learning session duration.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong peningkatan adopsi e-learning sebagai bagian dari proses pembelajaran di berbagai institusi pendidikan. E-learning menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, serta kemampuan untuk mendukung pembelajaran mandiri, yang menjadikannya salah satu model pembelajaran yang semakin diandalkan dalam era digital (Fitriyani et al., 2020). Keberhasilan penerapan e-learning tidak semata-mata bergantung pada adanya teknologi yang mendukung, melainkan juga pada tingkat kepuasan yang dirasakan pengguna saat menggunakan platform tersebut. Kepuasan pengguna menjadi faktor penting dalam menilai kualitas pengalaman belajar sekaligus menentukan keberlanjutan penggunaan e-learning oleh lembaga pendidikan (Al-Fraihat et al., 2020).

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwasanya tingkat kepuasan pada platform e-learning dipengaruhi oleh berbagai aspek, termasuk mutu konten, keakuratan data, kemudahan berpindah halaman, cara penyampaian, serta ketepatan waktu dalam penyampaian materi (Putra et al., 2023). Selain itu, penelitian lagi menunjukkan bahwa keberhasilan e-learning juga dipengaruhi oleh mutu sistem, mutu internet, mutu informasi, dan mutu pelayanan dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna (Firmansyah & Melati, 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa sistem e-learning juga perlu memadai kriteria teknis, tapi pun

harus mampu memberikan pengalaman belajar yang konsisten dan responsif.

Di luar aspek teknis, faktor psikologis dan motivasional juga memainkan peran penting dalam membentuk kepuasan pengguna. Studi yang dipraktikkan (Sari et al., 2024) mengungkapkan bahwa dorongan internal, pandangan tentang keuntungan, serta persiapan untuk belajar secara online ikut membentuk penilaian mahasiswa terhadap keefektifan pembelajaran jarak jauh. Hal serupa dinyatakan oleh penelitian (Suryani & Sugianingrat, 2021), yang menemukan bahwa adaptasi pengguna terhadap lingkungan belajar digital dan persepsi kontrol diri dalam proses belajar dapat memperkuat atau bahkan menurunkan tingkat kepuasan pengguna, terutama pada kondisi pembelajaran jarak jauh yang berlangsung secara tiba-tiba.

Meski banyak faktor telah diteliti, variabel yang berkaitan langsung dengan aktivitas pengguna di dalam platform, seperti durasi sesi pembelajaran (Session Duration) dan nilai kuis (Quiz Scores), masih jarang dikaji secara spesifik terkait hubungannya dengan kepuasan pengguna (User Satisfaction). Durasi sesi pembelajaran dapat menggambarkan tingkat keterlibatan dan intensitas pengguna dalam proses belajar, sementara nilai kuis mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Kedua variabel ini berpotensi mencerminkan kualitas pengalaman belajar serta persepsi pengguna terhadap efektivitas sistem e-

learning. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh durasi sesi pembelajaran dan nilai kuis pada kepuasan pengguna dengan pendekatan regresi linier berganda, sehingga diperoleh gambaran empiris mengenai kontribusi kedua variabel tersebut dalam konteks pembelajaran digital.

## **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

### **E-Learning**

E-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan alat teknologi canggih guna memfasilitasi proses belajar melalui platform online. Menurut (Sadikin & Hamidah, 2020) sistem ini memungkinkan peserta belajar mengakses materi, berinteraksi, serta mengikuti evaluasi tanpa batasan ruang dan waktu. Sejalan dengan hal tersebut, (Rusman, 2010) menyatakan bahwa penerapan e-learning memberikan fleksibilitas belajar sekaligus mendorong kemandirian peserta didik dalam mengatur ritme dan strategi belajarnya. (Surjono, 2017) menambahkan bahwa efektivitas e-learning sangat dipengaruhi oleh desain sistem yang mampu mengintegrasikan konten, interaksi, dan evaluasi secara seimbang. (Al-Fraihat et al., 2020) juga menjelaskan e-learning pada dasarnya dirancang untuk menyediakan pengalaman belajar yang terstruktur melalui media elektronik, sehingga pengguna dapat melakukan kegiatan belajar secara fleksibel dan mandiri.

### **Kepuasan Pengguna (User Satisfaction)**

Kepuasan pengguna menggambarkan sejauh mana pengalaman seseorang dalam menggunakan suatu sistem memenuhi harapan dan kebutuhan mereka. Dalam konteks e-learning, kepuasan berkaitan dengan penilaian terhadap manfaat, kenyamanan, serta kualitas layanan yang dirasakan. (Mohammadi, 2015) menyatakan bahwa tingkat kepuasan pengguna berfungsi sebagai salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan implementasi

sistem pembelajaran daring, karena hal tersebut dapat memengaruhi niat pengguna untuk terus menggunakan platform tersebut.

### **Durasi Sesi Pembelajaran (Session Duration)**

Durasi sesi pembelajaran merujuk pada lamanya waktu yang digunakan peserta didik saat mengikuti aktivitas belajar melalui platform e-learning. Secara umum, durasi ini sering dipahami sebagai salah satu indikator tingkat keterlibatan dan fokus pengguna selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, panjangnya waktu belajar tidak selalu berkaitan langsung dengan pengalaman belajar yang lebih baik.

(Adnan & Anwar, 2020) menegaskan bahwa pembelajaran daring yang berlangsung terlalu lama dapat menimbulkan kelelahan, berkurangnya konsentrasi, serta menurunnya kenyamanan mahasiswa. Intensitas penggunaan platform yang tinggi bahkan dapat menyebabkan kejenuhan dan penurunan motivasi belajar, terutama ketika kegiatan dilakukan secara terus-menerus tanpa jeda. Kondisi tersebut berdampak pada bagaimana mahasiswa menilai efektivitas dan kenyamanan pembelajaran digital. Dengan demikian, durasi sesi pembelajaran menjadi aspek yang perlu dipertimbangkan karena berpotensi memengaruhi kepuasan pengguna terhadap sistem e-learning.

### **Nilai Kuis (Quiz Score)**

Nilai kuis merupakan hasil evaluasi belajar yang menggambarkan pemahaman pengguna terhadap materi yang disampaikan. Skor kuis sering digunakan sebagai indikator pencapaian kognitif dalam pembelajaran daring. Menurut (Suryani & Sugianingrat, 2021) performa dalam evaluasi seperti kuis dapat memengaruhi persepsi pengguna terkait keberhasilan belajar, meskipun pengaruhnya sangat dipengaruhi oleh kualitas penyusunan soal serta relevansinya dengan materi pembelajaran.

### **Regresi Linier Berganda**

Regresi linier berganda adalah metode statistik yang diaplikasikan guna mengukur

bagaimana dua atau lebih variabel independen mempengaruhi satu variabel dependen. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi hubungan parsial maupun simultan antara variabel. Dalam penelitian ini, metode tersebut diterapkan untuk menganalisis bagaimana durasi sesi pembelajaran (X1) dan nilai kuis (X2) berkontribusi terhadap variasi kepuasan pengguna (Y) pada sistem e-learning.

### METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan menerapkan teknik regresi linier berganda untuk mengevaluasi pengaruh durasi sesi pembelajaran (X1) dan nilai kuis (X2) terhadap kepuasan pengguna (Y) pada sistem e-learning. Data yang dipakai dalam studi ini adalah data sekunder yang diperoleh dari situs web Kaggle melalui kumpulan dataset “E-Learning Student Dataset-Discover E-Learning Excellence: Unveiling Data Insights for Enhanced Online Edu” yang berisikan 2.501 entri pengguna.

Dari keseluruhan data tersebut, sebanyak 30 sampel dipilih melalui teknik simple random sampling untuk memastikan setiap data memiliki kesempatan sama agar dipilih dan mengurangi potensi bias. Data diperoleh dengan mengunduh dataset dan kemudian menyeleksi variabel yang relevan, yaitu meliputi durasi sesi pembelajaran dalam satuan menit, nilai kuis pengguna, serta tingkat kepuasan pengguna yang dinilai dari skala 1-5.

Pada penelitian ini, kepuasan pengguna (Y) berfungsi sebagai variabel dependen. Dua variabel independen yang dianalisis adalah durasi sesi pembelajaran (X1) dan skor kuis (X2).

**Tabel 1. Data**

No	X1	X2	Y
1	52	66.66	4
2	14	63.44	5
3	58	86.86	2
4	67	96.12	2
5	8	73.94	5
6	71	74.24	5
7	62	72.56	5
8	91	58.83	4
9	59	79.85	3
10	55	67.86	1
11	35	95.08	4

12	21	83.51	1
13	5	54.68	4
14	14	92.98	3
15	106	79.67	2
16	8	73.45	4
17	84	72.89	4
18	16	82.43	4
19	84	59.68	1
20	63	82.36	1
21	22	53.56	3
22	12	81.53	5
23	118	56.9	4
24	38	55.84	4
25	29	86.44	1
26	48	92.69	3
27	81	80.53	1
28	24	94.77	1
29	35	69.32	4
30	8	92.6	1

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, diantaranya:

1. Uji normalitas

Uji ini dilakukan guna mengonfirmasi bahwa residual mencukupi asumsi distribusi normal.

2. Persamaan Regresi

Model regresi linier berganda dibangun untuk menganalisis arah dan kekuatan pengaruh masing-masing variabel.

3. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Nilai  $R^2$  dihitung untuk menilai seberapa besar variasi pada variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen.

4. Uji F

Uji ini digunakan untuk menganalisis pengaruh gabungan dari dua variabel independen terhadap variabel dependen.

5. Uji T

Uji ini dilakukan untuk analisis parsial, mengukur dampak individu dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Uji normalitas Kolmogorov–Smirnov menghasilkan nilai signifikansi  $p =$

0,137. Karena nilai ini melebihi 0.05, hal ini menunjukkan bahwa residu model terdistribusi secara normal, sehingga memungkinkan untuk melanjutkan analisis regresi lebih lanjut. Temuan ini mengikuti panduan analisis (Ghozali, 2018) yang menyatakan bahwa p-value > 0,05 menunjukkan data mencukupi asumsi normalitas. Hasil tersebut ditampilkan pada Gambar 1.

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.34905737
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.140
	Negative	-.127
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.137 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.

**Gambar 1. Hasil dari Uji Normalitas**

## 2. Persamaan Regresi

Pendekatan analitis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda, mengikuti rumus standar:

$$Y = a + b_1.X_1 + b_2.X_2$$

Dari analisis data, persamaan regresi yang dihasilkan adalah:

$$Y = 7,097 - 0,0102.X_1 - 0,0472.X_2$$

Persamaan diatas menunjukkan adanya hubungan berbanding terbalik antara durasi sesi pembelajaran (X1) dan nilai kuis (X2) terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y). Secara spesifik, koefisien X1 sebesar -0,0102 bermakna bahwa penambahan durasi sesi pembelajaran selama satu menit akan diikuti dengan penurunan kepuasan sebesar 0,0102 poin.

Hal serupa terjadi pada X2, dengan koefisien -0,0472 yang berarti kenaikan tiap satu poin kuis cenderung menurunkan tingkat kepuasan sebanyak 0,0472.

## 3. Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Analisis menunjukkan koefisien korelasi (R) sebesar 0,4331 yang menggambarkan keterkaitan positif sedang antara lama sesi dan skor kuis dengan kepuasan pengguna, seperti pada Tabel 2. Nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,188 atau 18,8% menandakan bahwa kedua faktor tersebut hanya menjelaskan sebagian kecil variasi kepuasan, dengan 81,2% sisanya dipengaruhi elemen lain seperti mutu konten, tata letak antarmuka, dan interaksi pengajar. Hasil ini konsisten dengan temuan (Ghozali, 2018), yang mencatat bahwa R<sup>2</sup> yang rendah menunjukkan bahwa variabel bebas memiliki daya yang terbatas dalam menjelaskan variasi pada variabel terikat. Nilai Adjusted R<sup>2</sup> adalah 0,127 yang menegaskan bahwa penurunan daya jelas model setelah memperhitungkan ukuran sampel dan jumlah variabel, sehingga model belum kokoh untuk meramalkan kepuasan pengguna, sebagaimana diuraikan (Sugiyono, 2019). Selain itu, nilai Standard Error of the Estimate adalah 1,398, ini menunjukkan galat perkiraan sekitar ±1,4 poin dari nilai kepuasan aktual, dengan nilai tinggi yang menandai penyimpangan prediksi yang besar.

**Tabel 2. Hasil Model Summary**

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	SEE
	0,433	0,188	0,127	1,398

Dengan demikian, model regresi ini memiliki akurasi prediksi yang rendah dan memerlukan variabel tambahan agar dapat menggambarkan kepuasan pengguna secara lebih komprehensif.

## 4. Uji F

#### 4.1 Pendekatan

Keputusan pengujian dilakukan dengan dua pendekatan yang ekuivalen secara praktik:

- 1) Perbandingan  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ .  
 Perbandingannya yaitu: Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- 2) Perbandingan p-value 0,05.  
 Perbandingannya yaitu: Sig.F atau p-value  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Namun, Sig.F atau p-value  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

#### 4.2 Hasil Uji F

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai  $F_{hitung}$  (3,117)  $< F_{tabel}$  (3,354). Ini menjelaskan bahwa nilai  $F_{hitung}$  lebih rendah daripada nilai  $F_{tabel}$ . Selain itu, nilai p-value yang diperoleh adalah 0,06054 yang berarti nilai p-value  $> 0,05$ . Kedua hasil perbandingan tersebut disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Anova**

Model	Sum of Squares	df	Mean Squares	F	Sig.
Regression	12,188	2	6,094	3,117	0,061
Residual	52,779	27	1,955		
Total	64,967				

Hal ini berarti setelah dilakukan kedua perbandingan tersebut, maka keputusan uji mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, yang menyatakan model tidak signifikan secara keseluruhan, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak. Dengan demikian, secara bersamaan, variabel X1 dan X2 tidak memberikan dampak yang bermakna pada kepuasan pengguna, sehingga model regresi ini kurang efektif dalam menjelaskan variabel Y, seperti yang terlihat pada Tabel 3.

Hasil ini mengindikasikan bahwa aktivitas pengguna dalam bentuk durasi sesi maupun performa kuis belum cukup kuat untuk memengaruhi tingkat kepuasan secara keseluruhan. Hasil ini sejalan dengan temuan (Putra et al., 2023), yang menyatakan bahwa faktor-faktor seperti keunggulan sistem, desain antarmuka, kejelasan materi, dan dukungan teknis memiliki dampak yang lebih besar terhadap kepuasan pengguna e-learning dibandingkan dengan indikator yang terkait dengan aktivitas belajar.. Oleh karena itu, ketidakberartian dalam uji F membuktikan bahwa kedua variabel yang dianalisis tidak menjadi prediktor utama ketika dianalisis bersama dalam model regresi.

### 5. Uji T

#### 5.1 Pendekatan

Keputusan pengujian dilakukan dengan dua pendekatan yang ekuivalen secara praktik:

- 1) Perbandingan  $T_{hitung}$  dan  $T_{tabel}$ .  
 Perbandingannya yaitu: Jika  $|T_{hitung}| > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika  $|T_{hitung}| < T_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- 2) Perbandingan p-value 0,05.  
 Perbandingannya yaitu: Sig.T atau p-value  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Namun, Sig.T atau p-value  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

#### 5.2 Hasil Uji T

Hasil uji T membuktikan bahwa setiap variabel independen memiliki tingkat signifikansi yang berbeda-beda dalam memengaruhi kepuasan pengguna.

Pada variabel Durasi Sesi Pembelajaran (X1), uji T menghasilkan nilai  $|T_{hitung} (-1,231)| < T_{tabel} (2,0518)$  dan p-value  $0,228939 > 0,05$ . Akibatnya,  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Ini membuktikan bahwa durasi sesi pembelajaran tidak secara

signifikan mempengaruhi kepuasan pengguna.

Temuan ini menunjukkan bahwa durasi akses pengguna ke platform tidak selalu menunjukkan mutu pengalaman pembelajaran. Pengamatan ini konsisten dengan studi oleh (Sari et al., 2024), yang menyimpulkan bahwa waktu belajar bersifat subjektif dan tidak selalu terkait erat dengan persepsi kenyamanan atau kepuasan dalam e-learning.

Sebaliknya, variabel Nilai Kuis (X2) menunjukkan hasil yang berbeda. Uji T menghasilkan nilai  $|T_{hitung} (-2,366)| > T_{tabel} (2,0518)$  dan  $p\text{-value } 0,025416 < 0,05$ . Akibatnya,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini membuktikan bahwa nilai kuis secara signifikan mempengaruhi kepuasan pengguna. Artinya, peningkatan nilai kuis tidak selalu berbanding lurus dengan kenaikan kepuasan, karena hal ini bisa terjadi jika peserta merasa beban soal terlalu berat, terlalu ringan, atau tidak memenuhi harapan. Temuan ini diperkuat oleh (Suryani & Sugianingrat, 2021), yang menjelaskan bahwa pandangan tentang kesulitan tugas atau stres akademik bisa mengurangi kepuasan belajar walaupun hasil evaluasi secara angka menunjukkan kinerja yang baik.

**Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji T di SPSS**

Model	B	t	Sig
Constant	7,097	4,290	0,000
X1	-0,010	-1,231	0,229
X2	-0,047	-2,366	0,025

Secara umum, hasil uji T mengonfirmasi bahwa hanya skor kuis yang berkontribusi signifikan pada variasi kepuasan pengguna, sedangkan lama sesi bukan penentu utama secara mandiri.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh durasi sesi pembelajaran dan nilai kuis pada tingkat kepuasan pengguna dalam platform e-learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun durasi sesi pembelajaran tidak secara signifikan mempengaruhi kepuasan pengguna, sementara nilai kuis memiliki dampak signifikan dengan hubungan yang berlawanan. Ketika kedua faktor diuji bersamaan, keduanya tidak menunjukkan pengaruh yang bermakna. Ini mengindikasikan bahwa walaupun durasi sesi dan nilai kuis berkaitan langsung dengan aktivitas belajar pengguna, keduanya belum menjadi faktor utama dalam membentuk kepuasan pengguna e-learning. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk memahami pengaruh kedua variabel telah terpenuhi, tetapi hasilnya menegaskan bahwa kepuasan pengguna sebagian besar dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar yang termasuk dalam model saat ini.

Kekuatan penelitian ini meliputi pemanfaatan data nyata serta penerapan teknik regresi linier berganda untuk menilai pengaruh variabel secara individual dan bersama. Selain itu, penelitian ini menyediakan pandangan awal tentang batasan indikator kegiatan belajar dalam menjelaskan kepuasan pengguna. Namun, ada beberapa batasan, seperti ukuran sampel yang cukup kecil dan rendahnya nilai koefisien determinasi, yang menandakan kemampuan model dalam menjelaskan variasi kepuasan pengguna masih terbatas. Disamping itu, variabel yang digunakan belum melibatkan aspek teknis dan pengalaman pengguna yang berpotensi memberikan pengaruh lebih besar terhadap kepuasan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian berikutnya disarankan untuk memasukkan variabel tambahan seperti mutu sistem, tata letak antarmuka, kemudahan berpindah halaman, interaksi pengguna, serta keandalan koneksi internet agar model yang dihasilkan lebih lengkap. Studi di masa depan dapat mempertimbangkan penggunaan ukuran sampel yang lebih besar dan berbagai metode analisis untuk meningkatkan ketepatan dan generalisasi hasil. Secara praktis, temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi penyedia platform e-learning untuk tidak hanya fokus pada perpanjangan durasi pembelajaran dan evaluasi kuis, tetapi juga pada peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## REFERENSI

- [1.] Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online Learning Amid the COVID-19 Pandemic? *Journal of Pedagogical Sociology and Psychology*, 2(1), 45–51.
- [2.] Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 102(March 2019), 67–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>
- [3.] Firmansyah, M. D., & Melati, D. S. (2024). Analisis Faktor Kesuksesan E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Kota Batam. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 10(2), 117–124. <https://doi.org/10.54914/jtt.v10i2.1452>
- [4.] Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Sikap dan Kepatuhan PSelama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 165–175.
- [5.] Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9* (Edisi 9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [6.] Mohammadi, H. (2015). Investigating users' perspectives on e-learning: An integration of TAM and IS success model. *Computers in Human Behavior*, 45, 359–374. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.044>
- [7.] Putra, J., Indah, D. R., & Firdaus, A. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Pada E-Learning menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(1), 45–51. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i1.1575>
- [8.] Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (1st ed.). Rajawali Pers PT RajaGrafindo Persada.
- [9.] Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v1i2.9>
- [10.] Sari, D. F., Efendi, A., & Sumaryati, S. (2024). Examining Student Satisfaction with Learning Management System-Based E-Learning: A Self-Determination Theory Perspective. *Voices of English Language Education Society*, 8(1), 52–63. <https://doi.org/10.29408/veles.v8i1.25297>
- [11.] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [12.] Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- [13.] Suryani, N. K., & Sugianingrat, I. A. P. W. (2021). Student E-Learning

Satisfaction During The Covid-19  
Pandemic in Bali, Indonesia. *Jurnal  
Economia*, 17(1), 141–151.  
[https://doi.org/10.21831/economia.v17i  
1.33196](https://doi.org/10.21831/economia.v17i1.33196)