

Analisis Pengaruh Penggunaan Platform Zedemy dalam Ketercapaian Pembelajaran Mahasiswa dengan Metode Cross-Sectional (Studi Kasus: Mahasiswa SI ITS)

Ahmad Hilal Mubarak¹, Mochammad Dwiky Andrian², Mohammad Awaluddin Syarif³, Nur Aini Rakhmawati⁴

^{1,2,3,4}Program Studi S-1 Sistem Informasi

^{1,2,3,4}Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Keputih, Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60117

Email: hilal.19052@mhs.its.ac.id¹, andrian.19052@mhs.its.ac.id², awaluddin.19052@mhs.its.ac.id³, nur.aini@is.its.ac.id⁴

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 mengakibatkan pembatasan kontak fisik sehingga berbagai lembaga pendidikan terpaksa menutup kegiatan belajar offline. Departemen Sistem Informasi (DSI) ITS mengambil langkah alternatif dengan menggunakan *community-based learning* dalam metode pembelajarannya serta memanfaatkan course sebagai tempat mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan kuliah. Oleh sebab itu, penelitian ini berguna untuk evaluasi pola pembelajaran menggunakan platform. Penelitian ini menggunakan metode *cross-sectional* dengan membandingkan tingkat kepuasan, ketercapaian pembelajaran, dan nilai mahasiswa yang mengambil pembelajaran menggunakan platform Zedemy dan ITS Daring. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa Tingkat Kepuasan penggunaan platform Zedemy lebih rendah dibanding penggunaan platform ITS Daring dengan rincian 2,33 untuk Zedemy dan 2,47 untuk ITS Daring. Sedangkan untuk Tingkat Ketercapaian Pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan platform Zedemy kurang dari penggunaan platform ITS Daring dengan rincian nilai 2,5 untuk Zedemy dan 2,69 untuk ITS Daring. Hasil Akhir untuk penilaian mahasiswa menunjukkan bahwa penggunaan Zedemy mendapatkan lebih banyak presentase nilai A sebanyak 62,5 sedangkan penggunaan platform ITS Daring mendapatkan nilai 61,1. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan jika penggunaan platform Zedemy tidak mempengaruhi ketercapaian pembelajaran Mahasiswa SI ITS secara signifikan pada beberapa mata kuliah yang dijadikan acuan dalam penelitian.

Kata Kunci : Zedemy, *e-learning*, *Cross-Sectional*

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has resulted in restrictions on physical contact so that various educational institutions have been forced to close offline learning activities. The Department of Information Systems (DSI) ITS took an alternative step by using community-based learning in its learning method and utilizing the course as a place for students and lecturers to carry out lectures. The Department of Information Systems (DSI) ITS took an alternative step by using community-based learning in its learning method and utilizing the course as a place for students and lecturers to carry out lectures. Therefore, this research is useful for evaluating learning patterns using the platform. This study uses a cross-sectional method by comparing the level of satisfaction, learning achievement, and the value of students who take lessons using the

Zedemy and ITS Online platforms. The results of this study found that the level of satisfaction using the Zedemy platform was lower than the use of the ITS Online platform with details of 2.33 for Zedemy and 2.47 for ITS Daring. while the Learning Achievement Level shows that the use of the Zedemy. Platform less than the use of the ITS Daring platform with a detailed score of 2.5 for Zedemy and 2.69 for ITS Daring. Final results for student assessments show that the use of Zedemy gets a higher percentage of A's as much as 62.5 while the use of the ITS Daring platform gets a score of 61.1. Based on the results of this research, it can be concluded that the use of the Zedemy platform does not significantly affect the learning achievement of SI ITS students in several subjects that are used as references in the research.

Keywords : Zedemy, e-learning, Cross-Sectional

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya pandemi COVID-19 yang terjadi mengakibatkan penutupan berbagai lembaga pendidikan di hampir seluruh negara di dunia. Hal itu menyebabkan pembatasan kontak fisik untuk mencegah penyebaran massal virus COVID-19 itu sendiri. Kondisi ini memaksa lembaga pendidikan beralih yang semula menggunakan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran *online*. Dengan beralihnya sistem pembelajaran tentunya akan menimbulkan beberapa dampak baru baik itu positif maupun negatif. Umumnya hambatan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa yaitu kurangnya pemahaman konten pada mata kuliah yang telah disediakan sehingga mengakibatkan kurangnya komitmen siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI) membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Banyak civitas akademik sekarang telah menggunakan e-learning sebagai proses pembelajaran mahasiswa dan sebagai penunjang komunikasi dan informasi antara dosen dan mahasiswa (Sari, 2019).

Pembelajaran secara umum dan sekarang dilakukan dengan daring rasanya seperti terdapat transisi atau perubahan sistem dimana biasanya memerlukan adaptasi dan proses yang pastinya diluar dari ekspektasi karena situasi seperti ini pun tidak direncanakan dan termasuk mendadak (Prakerti et al., 2020).

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terdapat proses komunikasi untuk menyampaikan pesan edukatif dari dosen kepada mahasiswa, hal itu bertujuan agar pesan yang disampaikan oleh dosen dapat diterima dengan baik sehingga

mempengaruhi pengetahuan dan perubahan perilaku mahasiswa. Maka itu kesuksesan atau kelancaran suatu kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada efektivitas proses komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran. Dengan melakukan Pembelajaran Jarak Jauh tersebut, mahasiswa pasti membutuhkan media pembelajaran yang dapat mewakili pertemuan di kelas dengan menerapkan metode tatap muka dengan metode pembelajaran yang lain. Dengan hadirnya media bukan berarti akan menjamin kesuksesan kegiatan pembelajaran, tetapi tanpa adanya media, kegiatan proses pembelajaran pun juga tidak dapat dilaksanakan dengan baik (K.Y.S. Putri, 2020).

Oleh karena itu, Departemen Sistem Informasi (DSI) ITS mengambil langkah alternatif dengan menggunakan *e-course* Zedemy sebagai salah satu metode pembelajaran berbasis *community-based learning* dalam mendukung pembelajaran online tepatnya pada mata kuliah Manajemen Proses TI. Oleh sebab itu, evaluasi pola pembelajaran yang terdapat pada *ecourse* Zedemy diperlukan untuk menggambarkan sejauh mana teknologi membantu mahasiswa dalam menyelesaikan mata kuliah manajemen proses TI.

1.2 Tinjauan Pustaka

A. *E-Learning*

Menurut (Hakim, 2016), *e-learning* merupakan pengajaran dan pembelajaran didukung dan dikembangkan oleh media digital, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* atau belajar jarak jauh. *E-learning* sangat membantu dalam aktivitas belajar dan mengajar di perguruan tinggi karena mahasiswa sekarang karena mudah didapat dan diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan gadget.

B. *Gen Z Academy (ZEDEMY)*

Gen Z Academy (ZEDEMY) merupakan sebuah platform digital yang mengintegrasikan media sosial, pembelajaran sekolah, dan kolaborasi teknologi dan robotika. Platform ini diperuntukkan bagi lembaga pendidikan seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi (Zedemy, 2021). Menurut (Pratiwi, 2021) saat ini jumlah partisipan yang bergabung di platform Zedemy berjumlah 416, dengan jumlah siswa sebanyak 407 orang dan guru sebanyak 12 orang dan beberapa fasilitas yang diberikan zedemy adalah:

1. *Social Media*: Untuk sosialisasi antar teman dan kelompok
2. *Group*: Kelompok bidang sesuai minat, keahlian dan keinginan
3. *Course* bersertifikat: Pelajaran standar nasional dan kuliah berkurikulum PT terkemuka
4. Forum/topik: Permasalahan terkini yang di pandu oleh *expert*
5. *Buddy Meet: Confrence* tatap muka Bersama anggota grup
6. *Docs*: Dokumen catatan pribadi atau grup yang dibuat kolaboratif

C. *Community Based-Learning*

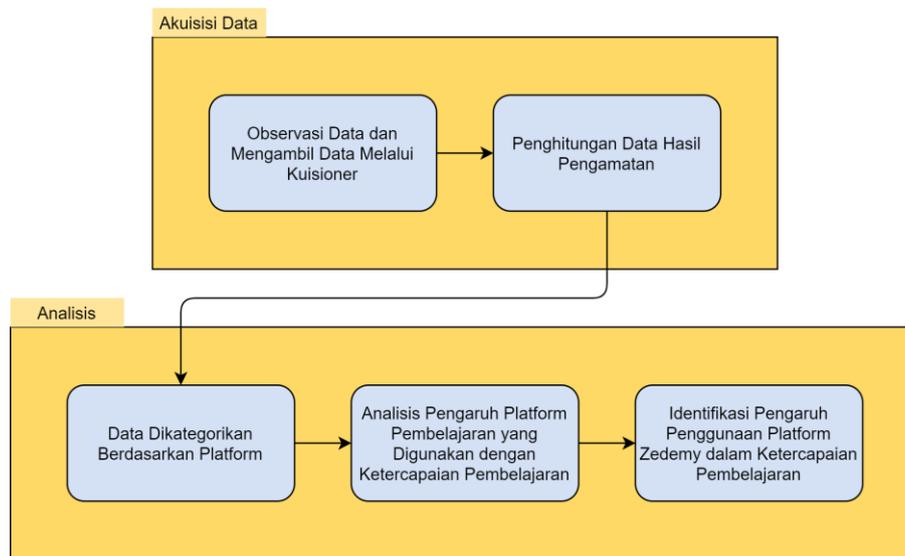
Communitybased learning (CBL) merupakan strategi pengajaran untuk mengintegrasikan pembelajaran siswa dalam teori akademik dan praktik dunia nyata. Pembelajaran berbasis komunitas mengacu pada berbagai metode dan program instruksional yang digunakan pendidik untuk menghubungkan apa yang diajarkan di sekolah kepada masyarakat sekitarnya (CU Engage, 2019). CBL mencakup refleksi terstruktur yang membantu siswa memperoleh pembelajaran bermakna dari pengalaman siswa. Manfaat CBL bagi siswa dirancang untuk meningkatkan pemahaman konten akademik, meningkatkan pembelajaran dengan pendekatan kolaboratif, mengembangkan pemikiran yang kritis, meningkatkan rasa percaya diri atas apa yang telah dicapai dalam pembelajaran dan kecerdasan emosional (Gustavus, 2019).

D. *Cross Sectional*

Cross sectional adalah suatu metode untuk membandingkan antara dua variabel dengan cara potong lintang. Perbandingan yang digunakan adalah platform ITS Daring yang dipakai sebelum adanya platform Zedemy. Perbandingan disini dilakukan dengan tujuan mengamati hubungan antara platform yang digunakan dengan ketercapaian pembelajaran mahasiswa. Sebelum digunakan Zedemy, mahasiswa SI ITS menggunakan platform ITS Daring yang mana terakhir digunakan pada tahun 2020 semester genap. Setelah adanya pandemi COVID-19 yang melanda, maka platform pembelajaran diganti menjadi Zedemy dikarenakan beberapa faktor. Salah satu faktor adalah agar pembelajaran lebih interaktif dikarenakan platform Zedemy ini menggunakan konsep *gamification*, sehingga mahasiswa akan merasakan suasana baru seperti halnya bermain *game* dengan adanya poin. Maka dari itu kami perlu mengetahui

feedback dari mahasiswa SI ITS mengenai perubahan yang terjadi pada platform pembelajaran mereka. Mahasiswa akan diminta untuk memberikan *feedback* berupa tingkat ketercapaian pembelajaran yang mereka rasakan pada kedua platform yang nantinya akan dianalisis dan dibandingkan untuk diamati dengan output mengetahui pengaruh penggunaan platform Zedemy pada mahasiswa SI ITS.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 1: Diagram Metodologi Penelitian

Berdasarkan Gambar 1 berikut merupakan tahapan penelitian yang digunakan:

A. Observasi Data dan Mengambil Data Melalui Kuisisioner

Observasi dimulai dengan mendapatkan daftar nama mahasiswa SI ITS yang telah menyelesaikan mata kuliah Manajemen Proses TI, dimana data tersebut dibagi menjadi dua, yaitu mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut dengan platform Zedemy dan *non-Zedemy*. Setelah didapatkan daftar nama mahasiswa SI ITS yang telah menyelesaikan mata kuliah Manajemen Proses TI, dilakukan penyebaran kuisisioner yang mengacu dan berfokus dalam kepuasan dan ketercapaian pembelajaran mahasiswa berdasarkan platform pembelajaran yang digunakan. Kami menggunakan tiga indikator, 1) tingkat kepuasan mahasiswa, 2) tingkat ketercapaian pembelajaran mahasiswa, 3) nilai akhir mahasiswa sebagai data kuantitatifnya.

B. Penghitungan Data Hasil Pengamatan

Setelah observasi dilakukan maka didapatkan data yang mencakup tiga indikator, 1) tingkat kepuasan, 2) tingkat ketercapaian pembelajaran mahasiswa, 3) nilai akhir mahasiswa. Data yang sudah didapatkan kemudian dilakukan penghitungan sesuai dengan indikator yang digunakan.

C. Data Dikategorikan Berdasarkan Platform

Data yang telah didapatkan dikategorikan berdasarkan platform, yaitu Zedemy dan ITS Daring. Dengan dikategorikannya data tersebut, dapat terlihat perbandingan data yang akan berguna bagi proses analisis.

D. Analisis Pengaruh Platform Pembelajaran yang Digunakan dengan Ketercapaian Pembelajaran.

Analisis dilakukan pada data yang telah dikategorikan berdasarkan platform. Output yang diharapkan dengan membandingkan data platform ITS Daring dan Zedemy mahasiswa SI ITS adalah diketahuinya platform mana yang memiliki rata-rata tingkat kepuasan, ketercapaian pembelajaran, dan nilai tertinggi.

E. Identifikasi Pengaruh Penggunaan Platform Zedemy dalam Ketercapaian Pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis dan didapat informasi-informasi dari hasil pengolahan data, dilakukanlah penyimpulan. Kesimpulan berisi dampak atau pengaruh platform Zedemy dalam ketercapaian pembelajaran sebagai hasil akhir atau output dari analisis data yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *Cross Sectional* membandingkan antara dua variabel dengan cara potong lintang. Perbandingan yang digunakan adalah platform ITS Daring yang dipakai ketika dilakukannya pembelajaran *offline* dan merupakan platform yang digunakan sebelum digunakannya platform Zedemy. Perbandingan disini dilakukan dengan tujuan mengamati hubungan antara platform yang digunakan dengan ketercapaian pembelajaran mahasiswa. Sebelum digunakan Zedemy, mahasiswa SI ITS

menggunakan platform ITS Daring yang mana terakhir digunakan pada tahun 2020 semester genap. Ada 3 Indikator yang kami gunakan sebagai tolok ukur penelitian kami, 1) Tingkat Kepuasan ahasiswa, 2) tingkat ketercapaian pembelajaran mahasiswa, 3) nilai akhir mahasiswa untuk data pendukung yang merupakan data kuantitatif.

Analisis dimulai dengan dikategorikannya data berdasarkan platform. Didapat 24 responden pada kuesioner yang kami sebarakan kepada mahasiswa SI ITS, lalu 18 dari 24 responden yang mengisi juga pernah menggunakan platform pembelajaran ITS Daring. Dari data tersebut, kami melakukan perbandingan 3 indikator.

A. Perbandingan Tingkat Kepuasan Mahasiswa

Pada variabel “Tingkat Kepuasan Mahasiswa”, kami ambil dari 2 pernyataan kuesioner. Skala penilaian yang dipakai adalah angka 1 sampai 4, dengan keterangan 1) mewakili jawaban “tidak setuju”, 2) mewakili jawaban “kurang setuju”, 3) mewakili jawaban “cukup setuju”, dan 4) mewakili jawaban “setuju”.

Tabel 1. Indikator 1 Zedemy

Indikator 1 ZEDEMY	1	2	3	4	Avg
Saya merasa bahwa dengan menggunakan Zedemy belajar online lebih efektif	5	8	10	1	2,29
Saya merekomendasikan mahasiswa periode berikutnya untuk menggunakan Zedemy	4	9	9	2	2,38
Rata-Rata Total					2,33

Tabel 2 Indikator 1 ITS Daring

Indikator 1 ITS DARING	1	2	3	4	Avg
Saya merasa bahwa dengan menggunakan ITS Daring belajar online lebih efektif	2	5	10	1	2,56
Saya merekomendasikan mahasiswa periode berikutnya untuk menggunakan ITS Daring	3	6	8	1	2,39
Rata-Rata Total					2,47

Pada Tabel 1 dan Tabel 2 dapat dilihat data mengenai “Tingkat Kepuasan Mahasiswa” melalui 2 pernyataan indikator pertama berdasarkan skala penilaian, Tabel 1 merupakan platform Zedemy dan Tabel 2 merupakan platform ITS Daring. Dilakukan

perhitungan data dengan mengkali skala penilaian dengan jumlah penilaian, lalu dibagi dengan jumlah responden, maka akan didapat nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini akan menjadi tolok ukur untuk menentukan hasil akhir atau kesimpulan apakah responden setuju atau tidak dengan pernyataan yang kami berikan yang berarti responden puas atau tidak. Hasil akhir ditentukan dengan perbandingan antara rata-rata total dengan rata-rata skala penilaian, yang mana rata-rata skala penilaian adalah 2,5 $([1+2+3+4]/4)$. Jika rata-rata total adalah n , dan $n \geq 2,5$ maka responden setuju mengenai pernyataan yang kami berikan yang berarti responden merasa puas terhadap platform yang diberikan, tetapi jika $n < 2,5$ berarti responden tidak setuju mengenai pernyataan yang kami berikan yang berarti responden merasa kurang puas terhadap platform yang diberikan. Pada indikator 1 platform Zedemy dapat kita lihat jika rata-rata total lebih kecil daripada rata-rata skala penilaian, yaitu 2,33 yang berarti responden kurang puas terhadap platform Zedemy, sementara itu pada indikator 1 platform ITS Daring rata-rata total juga lebih kecil daripada rata-rata skala penilaian, yaitu 2,47 yang berarti responden merasa kurang puas terhadap platform ITS Daring. Pada perbandingan Tingkat Kepuasan dapat disimpulkan jika hasil perbandingan antara platform Zedemy dan ITS Daring tidak terlalu berbeda jauh, mahasiswa merasa “kurang puas” terhadap kedua platform tersebut.

B. Perbandingan Tingkat Ketercapaian Pembelajaran

Pada variabel “Tingkat Ketercapaian Pembelajaran”, kami ambil dari 2 pernyataan kuesioner. Skala penilaian yang dipakai adalah angka 1 sampai 4, dengan keterangan 1) mewakili jawaban “tidak setuju”, 2) mewakili jawaban “kurang setuju”, 3) mewakili jawaban “cukup setuju”, dan 4 mewakili jawaban “setuju”.

Tabel 3. Indikator 2 Zedemy

Indikator 2 ZEDEMY	1	2	3	4	Avg
Saya dapat dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang diberikan pada setiap course	2	11	9	2	2,46
Zedemy memfasilitasi saya dalam mencapai capaian pembelajaran mata kuliah	3	7	12	2	2,54
Rata-Rata Total					2,5

Tabel 4. Indikator 2 ITS Daring

Indikator 2 ITS DARING	1	2	3	4	Avg
Saya dapat dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang diberikan pada setiap course	1	6	9	2	2,67
ITS Daring memfasilitasi saya dalam mencapai capaian pembelajaran mata kuliah	2	4	9	3	2,72
Rata-Rata Total					2,69

Pada Tabel 3 dan Tabel 4 dapat dilihat data mengenai “Tingkat Ketercapaian Pembelajaran” melalui 2 pernyataan indikator kedua berdasarkan skala penilaian, Tabel 3 merupakan platform Zedemy dan Tabel 4 merupakan platform ITS Daring. Dilakukan perhitungan data dengan mengkali skala penilaian dengan jumlah penilaian, lalu dibagi dengan jumlah responden, maka akan didapat nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini akan menjadi tolok ukur untuk menentukan hasil akhir atau kesimpulan apakah responden setuju atau tidak dengan pernyataan yang kami berikan yang berarti responden puas atau tidak. Hasil akhir ditentukan dengan perbandingan antara rata-rata total dengan rata-rata skala penilaian, yang mana rata-rata skala penilaian adalah 2,5 ($(1+2+3+4)/4$). Jika rata-rata total adalah n , dan $n \geq 2,5$ maka responden setuju mengenai pernyataan yang kami berikan yang berarti responden merasa tercapainya pembelajaran melalui platform yang diberikan, tetapi jika $n < 2,5$ berarti responden tidak setuju mengenai pernyataan yang kami berikan yang berarti responden merasa kurang tercapainya pembelajaran melalui platform yang diberikan. Pada indikator 2 platform Zedemy dapat kita lihat jika rata-rata total lebih besar daripada rata-rata skala penilaian, yaitu 2,5 yang berarti responden merasa tercapainya pembelajaran melalui platform Zedemy, sementara itu pada indikator 2 platform ITS Daring rata-rata total juga lebih besar daripada rata-rata skala penilaian, yaitu 2,69 yang berarti responden merasa tercapainya pembelajaran melalui platform ITS Daring. Pada perbandingan Tingkat Kepuasan dapat disimpulkan jika hasil perbandingan antara platform Zedemy dan ITS Daring tidak terlalu berbeda jauh, mahasiswa merasa tercapainya pembelajaran melalui kedua platform tersebut.

C. Perbandingan Nilai Akhir Mahasiswa

Pada variabel “Nilai Nakhir Mahasiswa”, kami menggunakan skala penilaian berupa abjad A, AB, B, BC, C, D, E dengan penambahan skala opsional seperti

responden dapat mengisi drop mata kuliah. Variabel Nilai Akhir ini bertolak ukur kepada perolehan hasil akhir nilai mata kuliah yang diambil responden pada platform pembelajaran yang digunakan.

Tabel 5. Rincian Nilai ITS

Nilai Huruf	Nilai Numerik	Nilai Angka	Sebutan
A	4,0	86 - 100	Istimewa
AB	3,5	76 - 85	Baik Sekali
B	3,0	66 - 75	Baik
BC	2,5	61 - 65	Cukup Baik
C	2,0	56 - 60	Cukup
D	1,0	41 - 55	Kurang
E	0,0	0 - 40	Kurang Sekali

Tabel 6. Indikator 3 Zedemy

Indikator 3 ZEDEMY	A	AB	B
Nilai Akhir Mata kuliah yang diambil	15	4	5
Persentase (%)	62,5	16,67	20,83

Tabel 7. Indikator 3 ITS Daring

Indikator 3 ITS DARING	A	AB	B	Drop
Nilai Akhir Mata kuliah yang diambil	11	5	1	1
Persentase (%)	61,1	27,78	5,56	5,56

Pada Tabel 5 terdapat rincian nilai acuan ITS, terdapat rincian keterangan nilai numerik, nilai angka, dan sebutan. Lalu pada Tabel 6 dan Tabel 7 dapat dilihat data mengenai “Nilai Akhir Mahasiswa” beserta “Persentase Nilai” berdasarkan skala penilaian, Tabel 5 merupakan platform Zedemy dan Tabel 6 merupakan platform ITS Daring. Data persentase merupakan tolok ukur dalam menentukan dominasi nilai akhir mahasiswa. Jika rata-rata nilai akhir mahasiswa adalah n , dan $n \geq B$ maka berarti rata-rata nilai mahasiswa adalah baik, tetapi jika $n < B$ maka rata-rata nilai mahasiswa adalah kurang baik. Pada indikator 3 platform Zedemy dapat kita lihat jika mahasiswa mempunyai rata-rata nilai diatas B dengan nilai dominan adalah A dengan persentase sebesar 62,5 %, maka rata-rata nilai mahasiswa saat menggunakan platform Zedemy adalah baik. Pada indikator 3 platform ITS Daring dapat kita lihat jika mahasiswa mempunyai rata-rata nilai diatas B dengan nilai dominan adalah A dengan persentase sebesar 62,5 %. Meskipun ada 1 mahasiswa yang melakukan drop pada tengah-tengah

perkuliahan, maka rata-rata nilai mahasiswa saat menggunakan platform ITS Daring adalah “baik”. Pada perbandingan Nilai Akhir dapat disimpulkan jika hasil perbandingan antara platform Zedemy dan ITS Daring tidak terlalu berbeda jauh, nilai rata-rata mahasiswa adalah baik terhadap kedua platform tersebut.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Platform Zedemy dalam Ketercapaian Pembelajaran Mahasiswa dengan Metode Cross-Sectional (Studi Kasus: Mahasiswa SI ITS), didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Diketahui berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat kepuasan terhadap penggunaan platform Zedemy mendapatkan nilai yang kurang namun tidak terlalu signifikan dibandingkan ITS Daring, ditunjukkan bahwa perbedaan nilai terpaut 0,15 poin dengan rincian total nilai pada penggunaan platform Zedemy adalah 2,33 dan platform ITS Daring adalah 2,47. Diketahui juga bahwa nilai Tingkat Ketercapaian Pembelajaran yang didapat oleh penggunaan platform Zedemy juga kurang dibanding penggunaan ITS Daring dengan rincian nilai penggunaan platform Zedemy adalah 2,5 sedangkan penggunaan platform ITS Daring adalah 2,69. Hasil terakhir yang kami dapatkan adalah hasil dari Nilai Akhir Mahasiswa SI, hasil menunjukkan bahwa nilai akhir responden yang menggunakan platform Zedemy dengan platform pembandingnya yaitu ITS Daring memiliki perbedaan yang tipis. Dengan selisih persentasi nilai A yang didapat sebesar 1,4% yang berasal dari 62,5% total 24 responden yang mengisi kuisisioner Zedemy dan dari 61,1% total 18 responden yang mengisi kuisisioner ITS Daring.
2. Setelah analisis data, dapat disimpulkan jika penggunaan platform Zedemy tidak mempengaruhi ketercapaian pembelajaran Mahasiswa SI ITS secara signifikan pada beberapa mata kuliah yang dijadikan acuan dalam penelitian. Ada beberapa faktor yang membuat mahasiswa merasa kurang puas terhadap platform pembelajaran yang disediakan. Namun, mahasiswa merasa bahwa penggunaan platform Zedemy memudahkan ketercapaian pembelajaran mahasiswa. Hal ini didukung dengan data kuantitatif mahasiswa berupa “nilai akhir mahasiswa” yang rata-ratanya adalah "baik".

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas penggunaan e-learning moodle, google classroom dan edmodo. In *I-STATEMENT: Information System and Technology Management* (Vol. 2, Issue 1, pp. 1–6).
- K.Y.S. Putri, W. H. (2020). Efektivitas Komunikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 24–35. <https://doi.org/10.35326/medialog.v3i2.639>
- Prakerti, A. I., Claresta, A. F., Kafif Ibrahim, M. R., & Rakhmawati, N. A. (2020). Model Latent Dirichlet Allocation Pada Perilaku Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Daring. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1407>
- Pratiwi, F. S. (2021). Evaluasi teknologi pembelajaran digital dan pengaruhnya terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan course pada zedemy. *JURNAL TEKNIK ITS*, X, 1–10.
- Sari, I. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. *Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*, 1–120. https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/13733/isna_sari.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gen Z ACADEMY. ZEDEMY. (2021, September 22). Diakses dari <https://zedemy.com/>.
- What is community-based learning? CU Engage. (2019, December 16). Diakses dari <https://www.colorado.edu/cuengage/about-us/what-community-based-learning>.
- What is Community-Based learning? - Bridging theory and practice. Gustavus Adolphus College. (2019, December 11). Diakses dari <https://gustavus.edu/communityengagement/faculty.php>.