Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)
p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860
Volume 5, nomor 2, 2025, hal. 928-933
Doi: https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1188

Perilaku dan Preferensi Mahasiswa dalam Memanfaatkan *Platform* Digital sebagai Media Pembelajaran

Ramdani, Nurhidayatulloh*, Dian Rinjani
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Coresponding Author: nurhidayatulloh@upi.edu
Dikirim: 02-01-2025; Direvisi: 23-03-2025; Diterima: 27-03-2025

Abstrak: Penggunaan platform digital dalam pembelajaran semakin meningkat, terutama di kalangan mahasiswa. Namun, belum banyak penelitian yang mengungkap bagaimana perilaku dan preferensi mahasiswa dalam memanfaatkan platform tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk memahami kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan platform digital sebagai media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan secara acak kepada 57 mahasiswa dari berbagai program studi. Hasil menunjukkan bahwa Zoom adalah platform yang paling sering digunakan (26,3%), diikuti oleh Google Classroom (22,8%) dan YouTube (12,3%). Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi pola penggunaan dan faktor yang memengaruhi preferensi mahasiswa. Faktor utama yang memengaruhi pemilihan platform adalah kemudahan akses, fitur yang tersedia, serta kestabilan koneksi internet. Namun, mahasiswa juga menghadapi kendala, seperti koneksi internet yang tidak stabil (40,4%), fitur yang kurang lengkap (33,3%), dan antarmuka yang sulit dipahami (24,6%). Temuan ini menyoroti pentingnya peningkatan kualitas infrastruktur digital serta pengembangan platform pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang platform digital dalam menciptakan solusi pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: Platform Digital; Perilaku Mahasiswa; Preferensi Pembelajaran

Abstract: The use of digital platforms in learning is increasing, especially among university students. However, there is still a lack of research that explores students' behavior and preferences in utilizing these platforms. This study employs a quantitative method with a survey approach to understand students' habits in using digital platforms as learning media. Data were collected through randomly distributed questionnaires to 57 students from various study programs. The results indicate that Zoom is the most frequently used platform (26.3%), followed by Google Classroom (22.8%) and YouTube (12.3%). Data analysis was conducted using descriptive statistics to identify usage patterns and factors influencing student preferences. The main factors affecting platform selection include ease of access, available features, and internet connection stability. However, students also face challenges such as unstable internet connections (40.4%), limited features (33.3%), and difficult-to-navigate interfaces (24.6%). These findings highlight the importance of improving digital infrastructure and developing more interactive and student-relevant learning platforms. This study is expected to serve as a reference for digital platform developers in creating more effective learning solutions.

Keywords: Digital Platforms; Student Behavior; Learning Preferences

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Mahasiswa kini semakin bergantung pada platform digital untuk mendukung proses pembelajaran mereka. *Platform* seperti *Zoom*, *Google*

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Classroom, dan *YouTube* telah menjadi media utama yang membantu mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan dosen, dan bekerja sama dengan teman sekelas. *Zoom*, sebagai platform konferensi video, memungkinkan komunikasi langsung secara daring, sementara *Google Classroom* lebih berfokus pada manajemen tugas dan distribusi materi, serta *YouTube* menyediakan akses ke berbagai sumber pembelajaran dalam bentuk video. Peningkatan penggunaan platform ini semakin terlihat, terutama setelah pandemi COVID-19 yang mendorong lembaga pendidikan untuk sepenuhnya mengadopsi pembelajaran daring. Menurut laporan *We Are Social* (2024), sebanyak 80% mahasiswa di Indonesia menggunakan platform digital dalam kegiatan akademik mereka.

Namun, penggunaan platform digital juga menghadapi berbagai kendala. Masalah koneksi internet yang tidak stabil dapat mengurangi keterlibatan mahasiswa dalam kelas daring (Kurniawati et al., 2023), sedangkan fitur yang kurang intuitif sering kali menjadi hambatan dalam mengakses materi pembelajaran (Setyawan & Purwanto, 2022). Selain itu, preferensi mahasiswa terhadap platform digital belum sepenuhnya dipahami, sehingga banyak platform yang belum optimal dalam mendukung kebutuhan pembelajaran.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran digital bergantung pada interaktivitas, kemudahan akses, serta kesesuaian dengan gaya belajar mahasiswa (Williams & Garcia, 2021). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana mahasiswa memilih dan menggunakan platform pembelajaran digital agar proses pembelajaran lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan preferensi mahasiswa dalam menggunakan platform digital sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga berupaya mengungkap kendala utama yang dihadapi mahasiswa serta fitur-fitur yang mereka anggap penting dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang platform digital untuk menciptakan solusi pembelajaran yang lebih relevan dan efektif, serta membantu institusi pendidikan dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai perilaku dan preferensi mahasiswa dalam menggunakan platform digital sebagai media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan pada 1–7 Januari 2025 melalui penyebaran kuesioner daring kepada mahasiswa dari berbagai program studi.

Populasi penelitian mencakup mahasiswa dari 22 program studi, termasuk Pendidikan Multimedia, Teknik Pertambangan, Keperawatan, Ekonomi Bisnis, Akuntansi, Hukum Perdata, Ilmu Komunikasi, Kedokteran, dan lainnya. Sampel terdiri dari 57 mahasiswa yang dipilih secara non-random, dengan distribusi tahun angkatan 2021 (15,8%), 2022 (21,1%), 2023 (17,5%), dan 2024 (45,6%). Keberagaman latar belakang responden ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih representatif mengenai pola penggunaan platform digital dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner daring melalui *Google Forms*, yang terdiri dari 15 pertanyaan mencakup frekuensi penggunaan platform

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

digital, preferensi platform, kendala yang dihadapi, serta fitur yang dianggap penting untuk pembelajaran. Jenis pertanyaan yang digunakan meliputi pilihan ganda, skala Likert, dan jawaban terbuka. Tautan kuesioner dibagikan melalui media sosial dan grup akademik mahasiswa, dengan partisipasi yang bersifat sukarela dan anonim untuk menjaga kerahasiaan data.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan tabel distribusi frekuensi dan diagram visual, seperti diagram batang dan diagram lingkaran, untuk mengidentifikasi pola penggunaan platform digital, platform yang paling sering digunakan, kendala utama yang dihadapi mahasiswa, serta fitur yang dianggap penting dalam mendukung pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengidentifikasi perilaku dan preferensi mahasiswa dalam memanfaatkan platform digital sebagai media pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa 48,2% mahasiswa menggunakan platform digital setiap hari, sementara 28,6% menggunakannya beberapa kali dalam seminggu. Sisanya, 14,3% menggunakan beberapa kali dalam sebulan dan 8,9% jarang sekali. Variasi dalam frekuensi penggunaan *platform* digital mencerminkan tingkat ketergantungan mahasiswa terhadap teknologi dalam mendukung kegiatan akademik, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Frekuensi Penggunaan Platform Digital oleh Mahasiswa

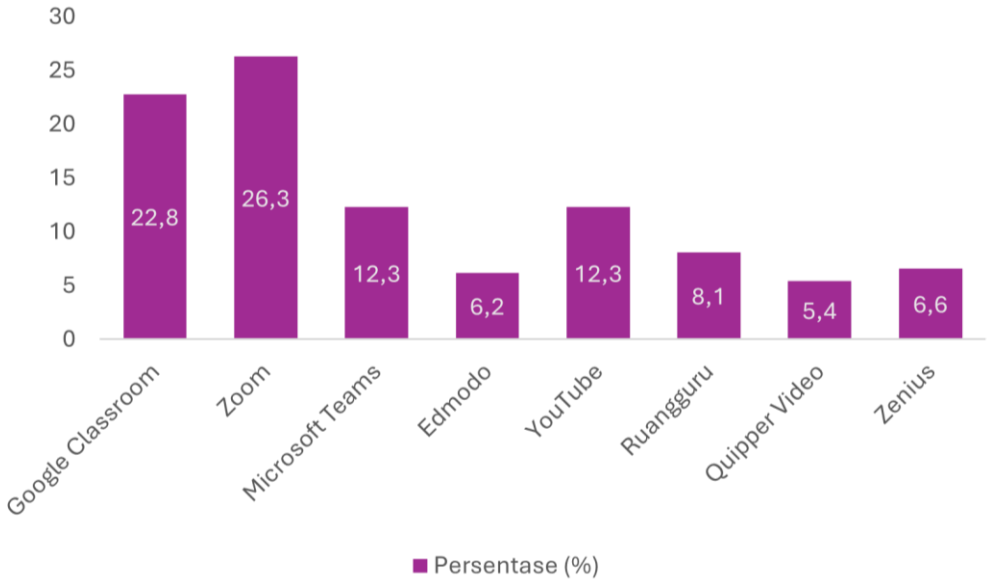
Frekuensi Penggunaan	Persentase (%)
Setiap hari	48,2
Beberapa kali seminggu	28,6
Beberapa kali sebulan	14,3
Jarang sekali	8,9

Hasil lebih lanjut menunjukkan bahwa mahasiswa paling sering menggunakan *Zoom* untuk pembelajaran daring karena kemampuannya dalam mendukung komunikasi sinkron antara mahasiswa dan dosen. Munasiah (2021) menemukan bahwa mayoritas tenaga pengajar dan mahasiswa merasakan manfaat besar dalam penggunaan *Zoom* sebagai media pembelajaran daring. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Ramzi & Johan (2021), yang menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam *Zoom*, seperti *breakout room*, *screen sharing*, dan *polling*, berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan mahasiswa dalam kelas daring.

Google Classroom menjadi pilihan utama dalam manajemen tugas dan distribusi materi kuliah. Williams & Garcia (2021) menekankan bahwa LMS ini efektif untuk pengelolaan tugas dan kolaborasi, meskipun kurang mendukung komunikasi interaktif dibandingkan *Zoom.* Hal ini menjelaskan mengapa mahasiswa tetap membutuhkan lebih dari satu platform untuk mendukung kegiatan akademik mereka.

Selain dua platform utama, *YouTube* juga sering dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran tambahan. Mahasiswa menggunakannya untuk mengakses video tutorial, rekaman kuliah, dan materi pelengkap lainnya. Keunggulan YouTube terletak pada fleksibilitas belajar serta ketersediaan konten yang beragam. Meskipun bukan platform utama, *YouTube* tetap menjadi sumber pembelajaran yang mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi kuliah.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional



Gambar 1. Platform Digital yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa

Meskipun penggunaan platform digital telah mendukung pembelajaran mahasiswa, penelitian ini juga menemukan berbagai kendala yang dihadapi dalam penggunaannya. Kendala utama yang dihadapi mahasiswa adalah koneksi internet yang tidak stabil (41,1%). Masalah ini kemungkinan besar disebabkan oleh infrastruktur digital yang belum merata, terutama di daerah non-urban. Setyawan & Purwanto (2022) juga mencatat bahwa kendala teknis seperti ini dapat berdampak pada partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran daring.

Di samping kendala koneksi internet, sebanyak 32,1% responden menyatakan bahwa fitur platform yang kurang lengkap menjadi tantangan utama dalam pembelajaran daring. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menginginkan fitur yang lebih intuitif dan komprehensif, seperti forum diskusi yang lebih mudah digunakan, akses offline untuk materi, serta integrasi dengan alat pembelajaran lainnya. Selain itu, tampilan antarmuka yang sulit dipahami juga menjadi kendala bagi 25% responden. Temuan ini menegaskan bahwa desain antarmuka yang ramah pengguna sangat berpengaruh dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Zhang & Miller (2023) menekankan bahwa tampilan yang kompleks dan fitur yang kurang intuitif dapat mengurangi efektivitas penggunaan platform digital, terutama bagi mahasiswa yang belum terbiasa dengan teknologi pembelajaran daring.

Oleh karena itu, pengembang platform digital perlu meningkatkan desain antarmuka yang lebih intuitif dan ramah pengguna, serta menambahkan fitur yang dapat mendukung berbagai kebutuhan pembelajaran. Peningkatan konektivitas, integrasi forum diskusi interaktif, serta penyediaan akses offline merupakan beberapa langkah yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. Pengembangan fitur interaktif, seperti ruang diskusi berbasis video, sistem penilaian otomatis, dan integrasi dengan perangkat seluler, dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Meskipun platform digital memberikan manfaat dalam pembelajaran, mahasiswa masih menghadapi berbagai kendala dalam penggunaannya. Tabel 2 berikut merangkum hambatan utama yang ditemukan dalam penelitian ini.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Tabel 2. Kendala Penggunaan Platform Digital oleh Mahasiswa

Kendala	Persentase (%)
Koneksi internet tidak stabil	41,1
Fitur platform kurang lengkap	32,1
Tampilan antarmuka sulit dipahami	25,0

Hasil penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan platform digital yang lebih interaktif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, institusi pendidikan dapat berperan dalam menyediakan akses internet yang lebih stabil serta memberikan pelatihan bagi mahasiswa dan dosen guna mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring. Dukungan infrastruktur yang memadai serta peningkatan kompetensi digital di lingkungan akademik merupakan faktor penting dalam mengatasi tantangan pembelajaran daring (Setyawan & Purwanto, 2022). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti hambatan dalam implementasi teknologi pendidikan di Indonesia (Setyawan & Purwanto, 2022).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa platform digital memainkan peran penting Penelitian ini menunjukkan bahwa platform digital memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa menggunakan platform digital setiap hari, dengan Zoom sebagai platform yang paling sering digunakan, diikuti oleh Google Classroom dan YouTube. Preferensi terhadap Zoom mencerminkan kebutuhan mahasiswa akan platform pembelajaran yang mendukung komunikasi sinkron secara real-time antara mahasiswa dan dosen.

Namun, penelitian ini juga mengungkap kendala utama yang dihadapi mahasiswa, yaitu koneksi internet yang tidak stabil, fitur platform yang kurang lengkap, serta antarmuka yang sulit dipahami. Kendala-kendala ini mengindikasikan perlunya peningkatan infrastruktur digital serta pengembangan fitur platform yang lebih relevan, intuitif, dan interaktif untuk mendukung pembelajaran daring secara lebih efektif.

Hasil penelitian ini memberikan wawasan bagi pengembang platform digital dan institusi pendidikan untuk menciptakan solusi pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas fitur tertentu dalam Zoom, seperti fitur breakout room dan polling, dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa. Selain itu, studi lebih lanjut juga dapat berfokus pada dampak penggunaan adaptive learning dalam platform digital terhadap hasil belajar mahasiswa di berbagai disiplin ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, J. D. (2020). Digital Learning Strategies: Implementing Technology in Education. New York: Routledge.

Davis, R. M. (2019). Innovative Educational Tools for Online Learning. San Francisco: Wiley.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Kurniawati, D., et al. (2023). Preferensi Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 45-56.

Munasiah, N. (2021). Penggunaan *Zoom* sebagai media pembelajaran daring: Studi kasus di perguruan tinggi Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, **15**(2), 120-135

Rahman, H., & Dewi, N. (2021). Efektivitas Platform Digital dalam Mendukung Pembelajaran Mahasiswa Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 9*(1), 78-92.

Ramzi, A., & Johan, R. (2021). Efektivitas fitur *Zoom* dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(1), 45-60.

Setyawan, A., & Purwanto, E. (2022). Kendala Infrastruktur dalam Penerapan Pembelajaran Daring di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka, 8*(3), 123-134.

Smith, R. J. (2018). *The Role of Visual Media in Enhancing Student Engagement*. *Educational Research Quarterly, 21*(4), 120-135.

Thomas, E. L. (2020). Enhancing Digital Literacy among University Students. *Journal of Educational Technology, 12*(1), 34-56.

Utami, S. R. (2022). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Multimedia, 7*(4), 55-67.

We Are Social. (2024). Digital 2024: Indonesia. Retrieved from https://wearesocial.com/reports/digital-2024.

Williams, A., & Garcia, P. (2021). Adapting E-Learning Platforms for Diverse Learners. *International Journal of Online Learning, 15*(3), 78-95.

Wilson, D. K. (2020). *Optimizing E-Learning Platforms for Remote Education*. Chicago: University Press.

Zhang, Y., & Miller, T. (2023). Exploring the Effectiveness of Interactive Digital Tools. *Technology and Education Journal, 18*(2), 89-110.

Zhou, X., & Chen, L. (2022). Mobile Learning and Student Performance: A Comparative Study. *Asian Journal of Education and Learning, 10*(2), 101-115.

Zimmerman, P. (2019). *Interactive Learning Environments: Trends and Challenges*. Cambridge: MIT Press.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional