

## BAB 4

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada bab 4 ini terdiri dari gambaran lokasi penelitian, data umum, data khusus dan pembahasan. Lokasi yang dijadikan tempat penelitian Gambaran Kepuasan Mahasiswa Keperawatan Tentang Pembelajaran *Online* adalah di Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang. Penelitian ini dilakukan menggunakan lembar kuisisioner yang dibagikan langsung kepada responden dengan jumlah 40 responden. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 - 20 Juni 2022. Pada hasil penelitian ini data umum penelitian pada karakteristik responden yang meliputi usia, jenis kelamin, dukungan atau motivasi orang tua dalam belajar *online*, sarana prasarana untuk belajar, media untuk pembelajaran, dan penyediaan materi dosen. Sedangkan pada data khusus berisi tentang kepuasan mahasiswa keperawatan terhadap pembelajaran *online* yang meliputi sangat memuaskan, memuaskan, cukup memuaskan, kurang memuaskan, dan tidak memuaskan, dengan hasil kepuasan yang paling banyak adalah cukup memuaskan yaitu sebanyak 29 responden.

##### 4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian Gambaran Kepuasan Mahasiswa Keperawatan Tentang Pembelajaran *Online* adalah di Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang.

Kampus ITSK RS dr. Soepraoen Malang yang terletak di Jl. S. Supriyadi No.22, Sukun, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65147. Adapun batas wilayahnya meliputi, di sebelah Timur dan Selatan berbatasan dengan RST dr. Soepraoen Malang, di sebelah Barat dan Utara berbatasan dengan pemukiman warga.

Pada masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua institusi pendidikan menerapkan metode pembelajaran *online*. Termasuk juga di ITSK RS dr. Soepraoen Malang juga melakukan pembelajaran secara *online*, pembelajaran *online* di ITSK RS dr. Soepraoen Malang diterapkan sejak akhir bulan Maret 2020. Media yang digunakan untuk pembelajaran *online* di prodi keperawatan ITSK RS dr. Soepraoen adalah menggunakan media *Zoom*, *Google Meet*, *Edmodo*, *Moodle*, *E-Learning*, *Google Classroom*, dan *Microsoft Team*. Adapun juga teknik yang digunakan saat pembelajaran *online* yaitu, pembelajaran tatap muka virtual (*Zoom*, *Google Meet*), pembelajaran campuran yaitu dilakukan secara tatap muka langsung saat praktek dengan mematuhi protokol kesehatan dan untuk penyampaian materi dilakukan secara virtual, pembelajaran dengan video yang di *Upload* di *YouTube*, dan juga pembelajaran dengan pemahaman materi melalui aplikasi belajar (*Edmodo*, *E-Learning*, *Moodle*, *Google Classroom*, *Microsoft Team*).

Berbagai macam media dan cara penyampaian materi yang berbeda-beda saat pembelajaran *online* tersebut, dapat mempengaruhi kepuasan belajar mahasiswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kepuasan yang dirasakan oleh mahasiswa keperawatan di ITSK RS dr.

Soepraoen Malang. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa tingkat 2 program studi D3 Keperawatan yang berjumlah 184 mahasiswa dan yang menjadi responden 40 mahasiswa.

#### 4.1.2 Data Umum

Responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebagian mahasiswa aktif di Prodi D3 Keperawatan tingkat 2 di ITSK RS dr. Soepraoen Malang. Pada data umum penelitian pada karakteristik responden yang meliputi usia, jenis kelamin, dukungan atau motivasi orang tua dalam belajar *online*, sarana prasarana untuk belajar, media untuk pembelajaran, dan penyediaan materi dosen.

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Umum Responden di Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang Tahun 2022**

<b>Karakteristik Responden</b>	<b>n(Orang)</b>	<b>%(Persen)</b>
<b>Usia</b>		
19 Tahun	3	8
20 Tahun	25	63
21 Tahun	5	13
22 Tahun	2	5
>22 Tahun	5	13
Total	40	100
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	16	40
Perempuan	24	60
Total	40	100
<b>Adakah dukungan atau motivasi dari orang tua dalam belajar online</b>		
Ada	38	95
Tidak	2	5
Total	40	100
<b>Adakah sarana prasarana untuk belajar (seperti Laptop, Handphone)</b>		
Ada	40	100
Tidak	0	0
Total	40	100
<b>Adakah media untuk pembelajaran (buku cetak, jurnal, aplikasi belajar online)</b>		

Ada	40	100
Tidak	0	0
Total	40	100
<b>Penyampaian materi dosen</b>		
Sulit dipahami	27	67,5
Mudah dipahami	13	32,5
Total	40	100

(Sumber: Data Primer, Juni 2022)

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diketahui bahwa, pada data usia sebagian besar atau hampir seluruhnya 25 responden (63%) berusia 20 tahun dan sebagian kecil 2 responden (5%) berusia 22 Tahun. Pada data jenis kelamin sebagian besar 24 responden (60%) berjenis kelamin perempuan dan hampir setengahnya 16 responden (40%) berjenis kelamin laki-laki. Pada data dukungan atau motivasi dari orang tua dalam belajar *online* hampir seluruhnya 38 responden (95%) ada dukungan atau motivasi dari orang tua dan sebagian kecil 2 responden (5%) tidak ada dukungan atau motivasi dari orang tua. Pada data sarana prasarana untuk belajar seluruhnya 40 responden (100%) ada sarana prasarana untuk belajar. Pada data media untuk pembelajaran seluruhnya 40 responden (100%) ada media untuk pembelajaran *online*. Pada data penyampaian materi dosen sebagian besar 27 responden (67,5%) sulit dipahami dan hampir setengahnya 13 responden (32,5%) mudah dipahami.

#### 4.1.3 Data khusus

Data khusus pada penelitian ini yaitu kepuasan mahasiswa keperawatan tingkat 2 berdasarkan 5 kategori.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Kepuasan Mahasiswa Keperawatan Tingkat 2 di Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang**

<b>Kepuasan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persen(%)</b>
Sangat memuaskan	2	5
Memuaskan	8	20
Cukup memuaskan	29	72,5
Kurang memuaskan	1	2,5
Tidak memuaskan	0	0
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

(Sumber: Data Primer, Juni 2022)

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa kepuasan mahasiswa keperawatan tingkat 2 dalam pembelajaran *online* dari 40 responden diperoleh hasil sebagian besar 29 responden (72,5%) masuk kategori cukup memuaskan, sebagian kecil 8 responden (20%) masuk kategori memuaskan, sebagian kecil 2 responden (5%) masuk kategori sangat memuaskan, sebagian kecil 1 responden (2,5%) masuk kategori kurang memuaskan, dan tidak satupun 0 responden masuk kategori tidak memuaskan.

Tabel 4.3 Data Analisis Butir Soal

Variabel	Sum	Modus	Min	Max	Rerata	Rata-rata	Rerata	
<b>Pengajaran Online Yang Baik</b>								
Pertanyaan 1	140	3	2	5	3,5	3,4625	3,37546	
Pertanyaan 2	132	3	2	5	3,3			
Pertanyaan 3	147	4	2	5	3,7			
Pertanyaan 4	126	3	2	5	3,2			
Pertanyaan 5	124	3	2	5	3,1			
Pertanyaan 6	147	4	3	5	3,7			
Pertanyaan 7	142	3	3	5	3,6			
Pertanyaan 8	142	3	3	5	3,6			
<b>Sumber Belajar Online</b>								
Pertanyaan 9	130	3	2	5	3,3	3,2		
Pertanyaan 10	124	2	2	5	3,1			
<b>Penilaian</b>								
Pertanyaan 11	143	4	2	5	3,6	3,55		
Pertanyaan 12	140	3	2	5	3,5			
<b>Konten Pembelajaran</b>								
Pertanyaan 13	144	4	3	5	3,6	3,266667		
Pertanyaan 14	141	4	2	5	3,5			
Pertanyaan 15	108	2	2	5	2,7			
<b>Fleksibel</b>								
Pertanyaan 16	146	4	3	5	3,7	3,6		
Pertanyaan 17	140	3	2	5	3,5			
<b>Manfaat Yang Dirasakan</b>								
Pertanyaan 18	132	3	2	5	3,3	3,45		
Pertanyaan 19	144	4	2	5	3,6			
<b>Interaksi Antar Mahasiswa</b>								
Pertanyaan 20	118	3	2	5	3	3,15		
Pertanyaan 21	130	3	2	5	3,3			
<b>Interaksi Dosen dan Mahasiswa</b>								
Pertanyaan 22	110	2	2	5	2,8	3,2		
Pertanyaan 23	140	3	3	5	3,5			
Pertanyaan 24	130	3	2	5	3,3			
<b>Pembelajaran Mandiri</b>								
Pertanyaan 25	138	3	2	5	3,5	3,5		

(Sumber: Data Primer, Juni 2022)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, didapatkan hasil rerata dari seluruh indikator adalah 3,37. Dari 9 indikator ada 4 indikator yang hasilnya

dibawah rerata seluruhnya, yaitu pada indikator sumber belajar *online*, konten pembelajaran, interaksi antar mahasiswa, dan interaksi dosen dan mahasiswa. Pada indikator sumber belajar *online* didapatkan hasil rata-rata 3,2, pada indikator konten pembelajaran didapatkan hasil rata-rata 3,27, pada indikator interaksi antar mahasiswa didapatkan hasil rata-rata 3,15, dan pada indikator interaksi dosen dan mahasiswa didapatkan hasil rata-rata 3,2.

Pada masa pandemi Covid-19 ini kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) memberi kebijakan mengubah proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Proses pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan teknologi, penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dimasa pandemi merupakan tantangan yang tidak mudah untuk dihadapi semua pihak, sehingga para pendidik dituntut terus untuk tetap kreatif untuk mempersiapkan diri dalam menguasai materi pembelajaran, tetapi diwaktu yang sama para pendidik juga dituntut untuk menguasai teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Bagi kebanyakan pendidik, regulasi yang diterapkan oleh pemerintah dengan pembelajaran jarak jauh yang secara tiba-tiba dan tanpa persiapan yang matang sebelumnya. Hal ini menyebabkan banyak kendala yang dihadapi oleh para pendidik, seperti kesulitan dalam menggunakan media teknologi. Belum lagi dengan koneksi internet yang sering tidak stabil. Banyak pendidik yang kurang mengerti dalam menggunakan media-media *online* yang menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, baik hardware (laptop/komputer,

handphone/tablet) maupun software seperti *Quipe School, Ruangguru, Google for Education, Zenius, Goole Classroom, Google Form, zoom*, dan masih banyak lagi. Pembelajaran hanya akan efektif jika berada ditangan para pendidik yang memiliki tingkat literasi digital yang mumpuni, tetapi justru menimbulkan masalah pembelajaran tersendiri jika berada di tangan guru yang tidak mengerti teknologi (Tafano & Saputra, 2021).

Selain tantangan bagi pendidik, juga ada tantangan dalam proses pembelajaran *online* bagi mahasiswa. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Pembelajaran daring sangat mengandalkan kemajuan teknologi informasi, tak terpungkiri mahasiswa harus menghadapi kendala dan kesulitan dalam pembelajaran daring. Ketersediaan perangkat yang mendukung untuk pembelajaran daring bagi mahasiswa di daerah-daerah Indonesia ini juga masih terbatas. Tidak jarang mahasiswa yang harus meminjam laptop temannya untuk mengikuti pembelajaran daring. Terkait hal ini, pemanfaatan *smartphone* menggantikan peran komputer atau laptop, cukup membantu mahasiswa. Namun, kendala kuota internet yang tidak mencukupi juga menyulitkan mereka. Tidak jarang mahasiswa harus datang ke cafe-cafe atau bahkan kampus hanya agar tersambung sinyal *wifi*. Selain hal diatas, juga ada kendala lain yaitu kesulitan dalam belajar *online*. Kesulitan dalam belajar menyebabkan mahasiswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya. Hal ini juga berpengaruh terhadap prestasi belajar yang rendah, bahkan dapat menyebabkan suatu keadaan yang sulit dan mungkin menimbulkan suatu



keputusasaan yang memaksakan seorang siswa untuk berhenti di tengah jalan (Ratnawati & Utama, 2021).

*Good e-Resources* mengukur persepsi mahasiswa tentang sejauh mana materi dan aktivitas *online* membantu pembelajaran. Definisi *e-resources* atau sumber daya elektronik adalah materi yang dapat diakses dalam format elektronik. *E-resources* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan mengatur informasi yang ada dari semua sumber yang ada dalam masyarakat saat ini. Studi terbaru menunjukkan bahwa pengguna lebih memilih *e-resources* daripada cetak karena publikasi dan pengiriman diambil secara instan. Beberapa peneliti telah menguji efektifitas sumber belajar elektronik terhadap pembelajaran (Indarti *et al.*, 2021).

Menurut peneliti pada indikator sumber belajar *online* didapatkan hasil dibawah rata-rata, karena sumber belajar yang digunakan saat pembelajaran *online* banyak menggunakan sumber daya elektronik. Sumber daya elektronik membutuhkan jaringan internet yang stabil, biasanya yang menjadi masalah bagi mahasiswa saat pembelajaran *online* adalah kendala jaringan internet. Maka saat terjadi kendala jaringan internet, mahasiswa tidak dapat mengakses materi dan juga tidak dapat mencari informasi di internet untuk sumber belajar *online*. Hal tersebut dapat mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam belajar.

Konten pembelajaran *online* mengacu pada program pembelajaran, desain pembelajaran *online* serupa dengan format kelas dalam hal deskripsi tujuan ruang lingkup dan evaluasi. Konten pendidikan motivasi,

dan sikap secara signifikan mempengaruhi kepuasan belajar mahasiswa. Mahasiswa lebih terlibat dengan konten kursus dan menunjukkan tingkat pemahaman dan penguasaan topik yang lebih tinggi. Konten *e-learning* yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi pembelajaran *online* dan meningkatkan motivasi untuk menggunakan *e-learning* (Indarti *et al.*, 2021).

Menurut peneliti pada indikator konten pembelajaran didapatkan hasil dibawah rata-rata, karena saat proses pembelajaran *online* menyampaikan materi dengan konten pembelajaran yang berbeda. Mahasiswa lebih dapat memahami materi dengan cepat saat melakukan pembelajaran menggunakan *zoom*, *google meet* dan juga konten *YouTube*, karena dengan menggunakan aplikasi tersebut mahasiswa dapat mendengarkan secara langsung penjelasan dari dosen meskipun tidak dapat bertatap muka langsung. Sedangkan materi yang disampaikan melalui *google classroom*, *moodle*, dan *edmodo*, cenderung mahasiswa sedikit sulit memahami materi karena materi yang disampaikan menggunakan aplikasi tersebut tanpa penjelasan langsung dari dosen atau juga biasanya tidak ada penjelasan dari dosen hanya dikirim materi saja. Masalah diatas dapat mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran *online*.

Interaktivitas didefinisikan sebagai kegiatan atau aksi antar individu/mahasiswa atau aktivitas antar mahasiswa dan computer/program. Interaksi mahasiswa dan dosen merupakan salah satu predictor yang baik bagi kepuasan belajar. Interaktivitas adalah faktor lain

yang mempengaruhi pembelajaran *online*. Menurut Bolliger (2004) pembelajara jarak jauh dapat mengalami perasaan terisolasi dan tingkat frutasi dan kecemasan tinggi jika komunikasi dan interaksi yang kurang antara berbagai pihak. Instruktur harus memfasilitasi semua jenis interaktivitas dalam kursus pembelajaran jarak jauh yang sesuai. Interaksi pembelajran adalah komunikasi timbal balik dua arah antara mahasiswa yang bertukar informasi, pengetahuan, pemikiran dan ide. Lingkungan belajar dimana interaksi social dan kolaborasi diperbolehkan dan didorong, nmengarah pada hasil pembelajaran yang positif (Indarti *et al.*, 2021).

Menurut peneliti pada indikator interaksi antar mahasiswa didapatkan hasil dibawah rata-rata, karena saat pembelajaran *online* mahasiswa melakukan pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka langsung. Oleh karena itu mahasiswa sulit untuk berinteraksi dengan mahasiswa lainnya. Jika pada pembelajaran tatap muka langsung mahasiswa akan lebih mudah berinteraksi dan bertukar informasi antara satu dengan yang lainnya, sedangkan pada pembelajaran *online* mahasiswa hanya berkomunikasi dengan teman lewat aplikasi *online* sehingga mahasiswa akan sedikit kesulitan saat mendiskusikan tugas kelompok yang diberikan dosen. Hal tersebut juga dapat menyebabkan kekurangpuasan mahasiswa dalam belajar *online*.

Menurut peneliti pada indikator interaksi dosen dan mahasiswa didapatkan hasil dibawah rata-rata, karena saat dilakukan pembelajaran *online*, penyampaian materi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa

hanya melalui aplikasi *online* tidak bertatap muka secara langsung. Tak jarang juga mahasiswa kurang memahami materi yang disampaikan secara *online* karena mereka menganggap pembelajaran yang pembelajaran disampaikan dosen kurang dapat tersampaikan dengan baik jika dilakukan secara online. Masalah yang terjadi diatas dapat mempengaruhi kepuasan mahasiswa saat melaksanakan pembelajaran *online*.



#### 4.1.4 Data Tabulasi Silang

**Tabel 4.4 Tabulasi Silang Data Umum dan Data Khusus Kepuasan Mahasiswa Keperawatan Tentang Pembelajaran *Online* di Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang**

Data umum	Kepuasan										Jumlah	
	Sangat Memuaskan		Memuaskan		Cukup Memuaskan		Kurang Memuaskan		Tidak Memuaskan			
	N	%	n	%	N	%	n	%	N	%	n	%
<b>Usia</b>												
19 Tahun	0	0	0	0	3	7,5	0	0	0	0	3	7,5
20 Tahun	0	0	5	12,5	20	50	0	0	0	0	25	62,5
21 Tahun	0	0	2	5	3	7,5	0	0	0	0	5	12,5
22 Tahun	0	0	0	0	2	5	0	0	0	0	2	5
>22 Tahun	2	5	1	2,5	1	2,5	1	2,5	0	0	5	12,5
Total											40	100
<b>Jenis Kelamin</b>												
Laki-laki	2	5	3	7,5	10	25	1	2,5	0	0	16	40
Perempuan	0	0	5	12,5	19	47,5	0	0	0	0	24	60
Total											40	100
<b>Adakah dukungan atau motivasi dari orang tua dalam belajar <i>online</i></b>												
Ada	2	5	8	20	27	67,5	1	2,5	0	0	38	95
Tidak	0	0	0	0	2	5	0	0	0	0	2	5
Total											40	100
<b>Adakah sarana prasarana untuk belajar (seperti Laptop, Handphone)</b>												
Ada	2	5	8	20	29	72,5	1	2,5	0	0	40	100
Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total											40	100
<b>Adakah media untuk pembelajaran (buku cetak, jurnal, aplikasi belajar online)</b>												
Ada	2	5	8	20	29	72,5	1	2,5	0	0	40	100
Tidak	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total											40	100
<b>Penyampaian Materi</b>												
Sulit												
Dipahami Mudah	0	0	2	5	25	62,5	0	0	0	0	27	67,5
Dipahami Sulit	2	5	6	15	4	10	1	2,5	0	0	13	32,5
Total											40	100

(Sumber: Data Primer, Juni 2022)

Berdasarkan tabel 4.4 hasil tabulasi silang di atas pada data usia didapatkan bahwa hampir seluruhnya berusia 20 tahun 25 responden (62,5%) yang masuk kategori cukup memuaskan 20 responden (50%), kategori memuaskan 5 responden (12,5%).

Pada data jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin perempuan 24 responden (60%) yang masuk kategori cukup memuaskan 19 responden (47,5%), kategori memuaskan 5 responden (12,5%).

Pada data dukungan atau motivasi dari orang tua dalam belajar *online* hampir seluruhnya ada dukungan atau motivasi dari orang tua 38 responden (95%) yang masuk kategori cukup memuaskan 27 responden (67,5%), kategori memuaskan 8 responden (20%), kategori sangat memuaskan 2 responden (5%), dan kategori kurang memuaskan 1 responden (2,5%).

Pada data sarana prasarana untuk belajar seluruhnya ada sarana dan prasarana untuk belajar 40 responden (100%) yang masuk kategori cukup memuaskan 29 responden (72,5%), kategori memuaskan 8 responden (20%), kategori sangat memuaskan 2 responden (5%), dan kategori kurang memuaskan 1 responden (2,5%).

Pada data media untuk pembelajaran seluruhnya ada media untuk pembelajaran 40 responden (100%) yang masuk kategori cukup memuaskan 29 responden (72,5%), kategori memuaskan 8 responden (20%), kategori sangat memuaskan 2 responden (5%), dan kategori kurang memuaskan 1 responden (2,5%).

Pada data penyampaian materi dosen sebagian besar penyampaian materi sulit dipahami 27 responden (67,5%) yang masuk kategori cukup memuaskan 25 responden (62,5%), yang masuk kategori memuaskan 2 responden (5%).

#### **4.2. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.2 didapatkan bahwa sebagian besar 29 responden (72,5%) masuk kategori cukup memuaskan, sebagian kecil 8 responden (20%) masuk kategori memuaskan, sebagian kecil 2 responden (5%) masuk kategori sangat memuaskan, sebagian kecil 1 responden (2,5%) masuk kategori kurang memuaskan dan tidak satupun 0 responden masuk kategori tidak memuaskan. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa kepuasan mahasiswa keperawatan terhadap pembelajaran *online* di Institut Teknologi Sains dan Kesehatan RS dr. Soepraoen Malang sebagian besar adalah cukup memuaskan. Kepuasan mahasiswa adalah suatu keadaan dimana ekspektasi telah dipenuhi atau melebihi persepsi mahasiswa terhadap kenyataan di tempat belajarnya. Kepuasan belajar adalah tingkat kepuasan mahasiswa terhadap proses pembelajaran dan hasil yang didapatkan dari proses tersebut (Putra, 2019).

Menurut peneliti kepuasan belajar sangat penting untuk dapat mencapai hasil belajar dan prestasi yang memuaskan. Kepuasan mahasiswa harus ditingkatkan untuk dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan juga. Kepuasan mahasiswa juga perlu diperhatikan, karena

banyak faktor yang mempengaruhi kepuasa belajar mahasiswa yang dapat menyebabkan kepuasan belajar menurun.

Hal ini didukung oleh data usia responden yang menunjukkan sebagian besar berusia 20 tahun, 25 responden (62,5%) yang masuk kategori cukup memuaskan 20 responden (50%), kategori memuaskan 5 responden (12,5%) dan sebagian kecil berusia 22 tahun 2 responden (5%) masuk kategori cukup memuaskan. Hasil penelitian dari Anton (2014) yang menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara usia seseorang dengan kepuasan belajar. Dalam hasil penelitiannya didapatkan kecenderungan terlihat yaitu bahwa semakin banyak usia seseorang semakin tinggi pula kepuasan belajar mahasiswa tersebut (Zein et al., 2016). Oleh karena itu usia berpengaruh terhadap kepuasan belajar. Dengan bertambahnya usia seseorang, pengalaman yang diperoleh akan semakin bertambah dan tinggi juga kepuasan dalam belajar. Sehingga dengan banyaknya pengalaman belajar mahasiswa dapat lebih cepat merasa puas saat melakukan pembelajaran.

Selain data usia, terdapat data penunjang lain yaitu dari jenis kelamin responden didapatkan hasil sebagian besar responden 24 responden (60%) berjenis kelamin perempuan dan yang masuk kategori cukup memuaskan 19 responden (47,5%), yang masuk kategori memuaskan 5 responden (12,5%). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tantri & Roseline (2021) pengujian menghasilkan *R-Square* 0,000 yang artinya jenis kelamin hampir tidak memberikan kontribusi untuk mempengaruhi kepuasan. Untuk koefisien regresi yang bernilai positif



(0,685) berarti mahasiswa perempuan cenderung mengalami kepuasan yang lebih tinggi. Nilai signifikansi yang dihasilkan melalui uji statistik juga menunjukkan bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap kepuasan tidak signifikan ( $t=0,619$ ;  $p>0,05$ ). Hasil penelitian ini juga tidak mampu mengkonfirmasi penelitian yang menyimpulkan adanya pengaruh perbedaan jenis kelamin terhadap kepuasan. Menurut peneliti jenis kelamin mempengaruhi kepuasan belajar, karena biasanya mahasiswa perempuan lebih serius dan lebih giat dalam belajar dibandingkan dengan mahasiswa laki-laki. Jadi, mahasiswa perempuan akan lebih merasakan puas dalam belajar.

Adapun data lain selain jenis kelamin yang menunjang kepuasan belajar mahasiswa yaitu dukungan atau motivasi dari orang tua dalam belajar *online*. Dimana pada data ini didapatkan hasil yaitu hampir seluruh mahasiswa 38 responden (95%) ada dukungan atau motivasi orang tua dalam belajar, yang masuk kategori cukup memuaskan 27 responden (67,5%), yang masuk kategori memuaskan 8 responden (20%), yang masuk kategori sangat memuaskan 2 responden (5%). Remaja (Mahasiswa) dapat tumbuh dengan optimal dan kompeten, apabila mereka mendapat dukungan orang-orang yang dicintainya. Orang tua salah satu orang yang dicintai mahasiswa dimasa remaja. Kemudian mahasiswa juga mengakui bahwa mereka menginginkan adanya dukungan orang tua dalam pendidikan mereka, mahasiswa juga menginginkan orangtuanya terlibat aktif dalam pendidikan mereka. Dukungan orang tua merupakan salah satu yang membantu belajar anak

lebih baik, karena dengan orang tua memberikan dukungan kepada anak, maka anak akan cenderung semangat, termotivasi, terbimbing, dan tercapai perubahan ke arah yang lebih baik (Diniaty, 2011). Menurut peneliti dukungan orang tua dalam belajar mahasiswa sangatlah penting, karena dengan dukungan dari orang tua anak akan semakin termotivasi dan tergerak untuk belajar lebih giat, maka kepuasan belajar anak lebih cepat tercapai. Orang tua memberi dukungan dengan cara selalu memperhatikan anak, memenuhi kebutuhan anak, dan selalu memotivasi agar anak mampu belajar dengan baik. Hal tersebut dapat membuat kepuasan belajar siswa meningkat.

Selain dari data dukungan atau motivasi orang tua, ada juga data penunjang lain yaitu sarana prasarana untuk belajar (Seperti Laptop, Handphone) didapatkan hasil seluruh responden ada sarana prasarana untuk belajar yaitu 40 responden (100%), yang masuk kategori cukup memuaskan 29 responden (72,5%), yang masuk kategori memuaskan 8 responden (20%), yang masuk kategori sangat memuaskan 2 responden (5%). Hasil penelitian Handarini & Wulandari (2020), salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring adalah membutuhkan sarana prasarana yang memadai seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan jaringan internet. Seorang mahasiswa tidak seluruhnya mempunyai laptop dan komputer, namun sebagian besar memiliki *smartphone* (Rahayu, 2021). Mengingat salah satu dampak faktor keberhasilan proses belajar mengajar adalah sarana dan prasarana pembelajaran, maka standar dan penggunaan sarana pembelajaran harus sesuai pada tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran daring pun tidak terlepas dari sarana yang mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu kesiapan fasilitas penunjang pembelajaran dalam sarana prasarana yang digunakan seharusnya diperhatikan melihat karakteristik dan kesiapan, ketersediaan fasilitas yang akan mendukung proses pembelajaran (Rahayu, 2021). Menurut peneliti sarana prasarana seperti laptop, handphone, dll sangatlah penting dalam proses pembelajaran *online*. Jika tidak ada sarana prasarana tersebut maka pembelajaran online tidak dapat berjalan dengan lancar. Di jaman yang modern ini pasti hampir semua mahasiswa mempunyai laptop dan *smartphone* jadi akan lebih mudah untuk melakukan pembelajaran *online*. Jika tidak memiliki laptop masih ada *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran *online*.

Selain dari data sarana prasarana untuk belajar, ada juga data media untuk pembelajaran (Buku cetak, jurnal, aplikasi belajar *online*) didapatkan hasil seluruh responden ada media untuk pembelajaran yaitu 40 responden (100%), yang masuk kategori memuaskan 29 responden (72,5%), yang masuk kategori memuaskan 8 responden (20%), yang masuk kategori sangat memuaskan 2 responden (5%). Menurut Basuony (2020) platform adalah fasilitas yang digunakan mahasiswa dan dosen dalam menunjang proses belajar mengajar untuk meraih keberhasilan pembelajaran daring dengan mengandalkan teknologi. Semakin fasilitas platform yang ada bisa meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam belajar *online* selama pandemi. Beberapa platform yang sering digunakan untuk menunjang pembelajaran daring diantaranya yaitu *Google Classroom*,

*Whatsapp Group (WAG), Edmodo, Zoom, Google Meet, dsb* (Yuriko, 2021). Menurut peneliti media untuk pembelajaran penting untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran daring. Jika proses pembelajaran daring berjalan dengan lancar maka mahasiswa akan merasa puas dengan belajarnya. Media pembelajaran yang digunakan juga dapat mempengaruhi kepuasan mahasiswa, karena dengan media pembelajaran yang berbeda akan berbeda juga cara penyampaian materinya. Jadi media yang berbeda juga dapat mempengaruhi kepuasan belajar mahasiswa.

Selanjutnya pada data penyampaian materi dosen pada responden didapatkan hasil sebagian besar penyampaian materi dosen sulit dipahami yaitu 27 responden (67,5%), yang masuk kategori cukup memuaskan 25 responden (62,5%), yang masuk kategori memuaskan 2 responden (5%). Menurut penelitian Agustin Arthur & D, (2016) yang dilakukan di fakultas teknik UNJ, pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kinerja mengajar dosen terhadap kepuasan belajar mahasiswa. Pada masa pandemi ini penyampaian materi dilakukan secara *online*, maka pengajar dituntut untuk kreatif dan persiapan materi yang baik untuk materi pembelajaran *online*. Tetapi banyak kendala yang dihadapi yaitu salah satunya adalah kendala sinyal. Saat sinyal terkendala dosen tidak dapat menjelaskan materi dengan efektif dan juga mahasiswa tidak dapat menerima materi dengan baik (Tafano & Saputra, 2021).

Menurut peneliti penyampaian materi dosen dapat mempengaruhi kepuasan belajar mahasiswa, karena jika dosen menyampaikan materi dengan jelas dan mudah dipahami oleh mahasiswa, maka mahasiswa akan merasa puas dalam belajar. Banyak tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen dalam penyampaian materi, seperti terkendala sinyal yang belum stabil menyebabkan sulit mengakses materi dan juga penyampaian materi dosen terhambat. Hal tersebut dapat mempengaruhi kepuasan belajar mahasiswa. Adapun kendala lain yang dialami mahasiswa dan dosen yaitu, media penyampaian materi yang berbeda dapat mempengaruhi kepuasan belajar. Karena dengan media yang berbeda penyampaian materi dosen juga berbeda, seperti penyampaian materi melalui zoom atau google meet akan lebih mudah dan cepat untuk memahami materi yang disampaikan, sedangkan materi yang disampaikan melalui google classroom mahasiswa cenderung kurang memahami materi yang disampaikan, karena materi tidak dijelaskan secara langsung.