

PERBANDINGAN TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN PROGRAM STUDI STATISTIKA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING DAN LURING: STUDI DENGAN INSTRUMEN TERUJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Aura Patresia Br Naibaho¹, Iqva Junita², Nadiecta Eunike Sitorus³, Regilpa Sagala⁴,
Putri Maulidina Fadilah⁵, Sudianto Manullang⁶

aurapatresia2022@gmail.com¹, iqvajunita21@gmail.com², nadic.sitorus@gmail.com³,
gilpacoc12@gmail.com⁴, putrimaulidina@unimed.ac.id⁵, sudianto.manullang@unimed.ac.id⁶

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring dan luring di Program Studi Statistika, Universitas Negeri Medan (UNIMED). Mengingat perkembangan teknologi informasi, pembelajaran daring telah menjadi alternatif yang populer, namun pembelajaran luring tetap memiliki keunggulannya. Dengan menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner yang dibagikan kepada 50 mahasiswa. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui perbandingan kepuasan mahasiswa terhadap kedua metode pembelajaran tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring memiliki keunggulan dalam hal fasilitas pendukung, seperti platform digital dan koneksi internet yang lebih memadai. Namun, pembelajaran luring menunjukkan tingkat kenyamanan dan keterlibatan mahasiswa yang lebih tinggi. Hal ini tercermin dari skor rata-rata yang lebih tinggi pada pembelajaran luring (3,29) dibandingkan pembelajaran daring (3,07). Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing metode pembelajaran, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan sistem pembelajaran di masa depan.

Kata Kunci: Daring, Luring, Instrumen, Mahasiswa.

ABSTRACT

This study aims to compare student satisfaction with online and offline learning in the Statistics Study Program at Universitas Negeri Medan (UNIMED). With the advancement of information technology, online learning has become a popular alternative; however, offline learning still has its advantages. Using instruments that have been tested for validity and reliability, this research collected data through questionnaires distributed to 50 students. The obtained data was analyzed to compare student satisfaction with both learning methods. The results show that online learning excels in supporting facilities, such as digital platforms and more adequate internet connections. However, offline learning shows higher levels of student comfort and engagement. This is reflected in the average score, with offline learning scoring 3.29, compared to 3.07 for online learning. This study provides a clear comparison of the strengths and weaknesses of each learning method, as well as recommendations for the development of learning systems in the future.

Keywords: Online, Offline, Instrument, Student.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan yang cukup signifikan dalam sektor pendidikan tinggi, termasuk di Program Studi Statistika Universitas Negeri Medan (UNIMED). Saat ini, mahasiswa tidak hanya mengikuti pembelajaran secara luring (tatap muka di kelas), tetapi juga daring (online) yang memanfaatkan berbagai platform digital. Masing-masing metode ini memiliki karakteristik, keunggulan, dan tantangan yang berbeda, sehingga penting untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap masing-masing metode pembelajaran.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilaksanakan melalui internet atau media jaringan komputer yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Pelaksanaan pembelajaran daring sangat bergantung pada fasilitas pendukung seperti perangkat elektronik (smartphone, komputer/laptop), koneksi internet yang stabil, dan platform pembelajaran digital seperti Google Classroom, Zoom dan Google Meet. Fasilitas kampus yang mendukung pembelajaran daring mencakup infrastruktur jaringan, akses ke perangkat dan kemudahan penggunaan aplikasi pembelajaran.

Sementara itu, pembelajaran luring masih memerlukan kehadiran fisik mahasiswa dan dosen di dalam kelas, didukung oleh fasilitas kampus seperti ruang kelas yang nyaman, alat peraga dan suasana belajar yang mendukung. Fasilitas kampus secara langsung sangat berpengaruh pada kenyamanan, fokus dan interaksi langsung antara mahasiswa dan dosen. Ketersediaan fasilitas fisik yang memadai, suasana belajar yang mendukung, serta kesempatan berdiskusi secara langsung menjadi faktor penting dalam pembelajaran luring.

Mahasiswa Statistika Unimed mengikuti pembelajaran daring sebagai bagian dari adaptasi terhadap kebutuhan zaman dan kemajuan dalam teknologi pendidikan. Selain itu, kemudahan waktu dan lokasi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring menjadi salah satu faktor penting dalam penerapannya di kampus, khususnya dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, pembelajaran daring juga menjadi solusi ketika dosen mengalami kendala atau hambatan untuk hadir secara langsung di kelas, seperti adanya tugas dinas, jarak, atau kondisi tertentu yang tidak memungkinkan pertemuan tatap muka. Dengan demikian, pembelajaran yang berani mampu menjaga kontinuitas proses perkuliahan tanpa harus terhambat oleh keterbatasan fisik maupun waktu.

Untuk memperoleh gambaran yang akurat dan dapat dipercaya mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring dan luring, diperlukan instrumen pengukuran yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur aspek yang dimaksud, sehingga data yang dihasilkan relevan dan tepat sasaran. Sementara itu, uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa hasil pengukuran tetap konsisten di berbagai kondisi, sehingga instrumen dapat dipercaya dalam mengukur tingkat kepuasan mahasiswa. Instrumen yang valid dan reliabel sangat penting agar hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan rekomendasi bagi pengembangan sistem pembelajaran di kampus.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat kepuasan mahasiswa Statistika Unimed terhadap pembelajaran daring dan luring, dengan menekankan pada peran fasilitas kampus baik secara daring maupun luring serta menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing metode pembelajaran menurut persepsi mahasiswa, sekaligus menjadi masukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan kampus.

KAJIAN TEORI

Menurut Astini dalam Agustin (2020), “pembelajaran daring adalah metode pembelajaran yang dilakukan melalui internet atau jaringan komputer, yang memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja untuk menyampaikan materi kepada peserta didik”. “Dalam praktiknya, pembelajaran daring didukung oleh berbagai perangkat seperti ponsel pintar, komputer, atau laptop dengan koneksi internet yang stabil, menggunakan aplikasi-aplikasi seperti Google Classroom, Zoom, Google Meet, telepon, live chat, atau WhatsApp group” (Wuladari et al., 2020).

Proses ini melibatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Dosen bertugas memberikan informasi, panduan, dan pengalaman, sementara mahasiswa menerima dan mengolah informasi tersebut untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman mereka. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada mahasiswa sebagai penerima informasi, tetapi juga pada dosen yang perlu memahami cara terbaik untuk menyampaikan materi agar mahasiswa dapat memahaminya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan hasil kolaborasi antara dosen dan mahasiswa (Widianto, 2021).

Dalam konteks penelitian pendidikan, instrumen penelitian berfungsi sebagai alat pengumpul data, yang dapat berupa kuisisioner, angket, atau tes, tergantung pada tujuan penelitian. Instrumen tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. “Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur” (Melida dkk, 2014). “Jika instrumen yang digunakan tidak memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, data yang diperoleh akan kurang berguna. Semakin tinggi validitas dan reliabilitas suatu instrumen, semakin akurat dan sah data yang diperoleh” (Utami dkk, 2022).

“Kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kemudahan akses, kesesuaian jadwal dan materi, kemudahan pemahaman, ruang diskusi, kompetensi dosen, media yang digunakan, dan ketepatan waktu” (Anggraeni dan Meylawati, 2021). Penelitian oleh Yen et al. (2018) menunjukkan bahwa “mahasiswa merasa puas dengan pengalaman belajar mereka, baik dalam pembelajaran daring maupun luring”. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Dinh & Nguyen (2020) menunjukkan bahwa “mahasiswa lebih puas mengikuti pembelajaran luring dibandingkan pembelajaran daring”. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Tratnik et al. 2019) yang menemukan perbedaan signifikan dalam tingkat kepuasan mahasiswa antara pembelajaran daring dan luring, di mana mahasiswa lebih puas dengan pembelajaran luring.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei sebagai instrumen utama. Data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Statistika Universitas Negeri Medan (Unimed) angkatan 2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik Solvin. Untuk menghitung ukuran sampel menggunakan teknik Solvin dengan jumlah populasi 82, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Di mana:

n = ukuran sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

e = margin of error (tingkat kesalahan yang diinginkan, biasanya 0,1 untuk 10% atau 0,05 untuk 5%)

jika menggunakan margin of error 0,1 (10%):

$$n = \frac{82}{1 + 82(0,1^2)}$$

$$n = \frac{82}{1,82} = 45,05$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus Solvin dengan populasi 82 dan margin of error 10% adalah sekitar 45 responden. Jumlah responden yang dibulatkan menjadi 50

responden telah dipilih untuk penelitian ini. Dengan jumlah ini, penelitian tetap dapat memberikan hasil yang representatif dan dapat dipercaya.

Kuesioner yang digunakan terdiri dari 20 pertanyaan yang terbagi menjadi dua bagian, yakni 10 pertanyaan mengenai pembelajaran luring (offline) dan 10 pertanyaan mengenai pembelajaran daring (online). Sebelum digunakan, kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan instrumen yang digunakan layak dan berkualitas. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson, dengan hasil menunjukkan bahwa seluruh item pada kuesioner valid karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha, yang menunjukkan nilai lebih dari 0,6 untuk seluruh item, yang berarti instrumen ini memiliki reliabilitas yang baik.

Setelah kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya, data dari 50 responden akan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap pertanyaan, baik untuk pembelajaran luring maupun daring. Skor rata-rata tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat tingkat kepuasan mahasiswa terhadap kedua metode pembelajaran tersebut.

Berikut adalah tabel pertanyaan dalam kuesioner yang mencakup tingkat kepuasan dari 1 sampai 5, dengan 1 menunjukkan sangat tidak puas, 2 menunjukkan kurang puas, 3 menunjukkan netral, 4 menunjukkan puas, dan 5 menunjukkan sangat puas.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Pertanyaan	Skala Kepuasan (1-5)				
		1	2	3	4	5
1	Apakah fasilitas pendukung yang tersedia cukup memadai untuk mendukung pembelajaran luring?					
2	Seberapa nyaman Anda merasa saat mengikuti pembelajaran luring?					
3	Apakah Anda dapat tetap fokus dan tidak terdistraksi selama pembelajaran luring?					
4	Seberapa jelas materi yang disampaikan dalam pembelajaran luring?					
5	Apakah Anda merasa memiliki kesempatan yang cukup untuk bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran luring?					
6	Sejauh mana Anda merasa terbantu dalam bekerja sama dengan teman selama pembelajaran luring?					
7	Apakah pembelajaran luring memotivasi Anda untuk belajar lebih giat?					
8	Apakah waktu yang diberikan untuk pembelajaran luring cukup efektif dan efisien?					
9	Sejauh mana penilaian dalam pembelajaran luring menurut Anda adil dan transparan?					
10	Bagaimana tingkat kepuasan Anda secara keseluruhan terhadap pembelajaran luring?					
11	Apakah fasilitas pendukung yang tersedia cukup memadai untuk mendukung pembelajaran daring?					

No	Pertanyaan	Skala				
		Kepuasan (1-5)				
		1	2	3	4	5
12	Seberapa nyaman Anda merasa saat mengikuti pembelajaran daring?					
13	Apakah Anda dapat tetap fokus dan tidak terdistraksi selama pembelajaran daring?					
14	Seberapa jelas materi yang disampaikan dalam pembelajaran daring?					
15	Apakah Anda merasa memiliki kesempatan yang cukup untuk bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran daring?					
16	Sejauh mana Anda merasa terbantu dalam bekerja sama dengan teman selama pembelajaran daring?					
17	Apakah pembelajaran daring memotivasi Anda untuk belajar lebih giat?					
18	Apakah waktu yang diberikan untuk pembelajaran daring cukup efektif dan efisien?					
19	Sejauh mana penilaian dalam pembelajaran daring menurut Anda adil dan transparan?					
20	Bagaimana tingkat kepuasan Anda secara keseluruhan terhadap pembelajaran daring?					

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian dapat dipercaya dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid jika dapat secara akurat menggambarkan data yang relevan dari variabel-variabel yang diteliti. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari uji validitas tersebut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas (Luring)

Item	r	p-value	Keterangan
Fasilitas pendukung memadai	0.642	< 0.001	Valid
Nyaman selama pembelajaran	0.595	< 0.001	Valid
Fokus dan tidak terdistraksi	0.504	< 0.001	Valid
Materi disampaikan jelas	0.659	< 0.001	Valid
Kesempatan bertanya dan diskusi	0.49	< 0.001	Valid
Kerja sama dengan teman	0.641	< 0.001	Valid
Termotivasi untuk belajar	0.613	< 0.001	Valid
Waktu cukup dan efektif	0.665	< 0.001	Valid
Penilaian adil dan transparan	0.544	< 0.001	Valid
Kepuasan keseluruhan	0.659	< 0.001	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas (Daring)

Item	r	p-value	Keterangan
Fasilitas pendukung memadai (daring)	0.656	< 0.001	Valid
Nyaman selama pembelajaran (daring)	0.560	< 0.001	Valid
Fokus dan tidak terdistraksi (daring)	0.720	< 0.001	Valid

Item	r	p-value	Keterangan
Materi disampaikan jelas (daring)	0.579	< 0.001	Valid
Kesempatan bertanya dan diskusi (daring)	0.643	< 0.001	Valid
Kerja sama dengan teman (daring)	0.708	< 0.001	Valid
Termotivasi untuk belajar (daring)	0.635	< 0.001	Valid
Waktu cukup dan efektif (daring)	0.642	< 0.001	Valid
Penilaian adil dan transparan (daring)	0.674	< 0.001	Valid
Kepuasan keseluruhan (daring)	0.644	< 0.001	Valid

Berdasarkan kedua tabel yang disajikan, dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel (0,273) dengan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel-variabel yang diuji dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid, karena memiliki hubungan yang signifikan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien Alpha Cronbach untuk mengevaluasi konsistensi internal instrumen penelitian. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa variabel yang digunakan untuk mengoperasionalkan konstruk dalam penelitian ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang memuaskan, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan untuk mengukur konsep yang dimaksud secara akurat. Hasil terperinci dari uji reliabilitas disajikan di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Realibitas (Luring)

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	10

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas (Daring)

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	10

Kedua tabel output di atas memberikan informasi tentang nilai Cronbach's Alpha untuk mengetahui apakah penelitian ini reliabel atau tidak. Syaratnya adalah Nilai Cronbach's Alpha > 0,6. Dari kedua hasil uji realibitas ini hasil keduanya lebih dari 0,6 yaitu 0,877 dan 0,877 yang berarti penelitian ini sangat reliabel.

Dari hasil kuesoner yang dilakukan didapatkan skor rata-rata masing-masing pertanyaan sebagai berikut.

Tabel 6. Rata-rata Skor Hasil Kuesioner Pembelajaran Daring

Aspek	Skor Rata-rata
Fasilitas Pendukung Memadai	3.26
Kenyamanan Selama Pembelajaran	3.26
Fokus dan Tidak Terdistraksi	3.26
Materi Disampaikan dengan Jelas	3.58
Kesempatan Bertanya dan Berdiskusi	3.38
Kerja Sama dengan Teman	3.18
Termotivasi untuk Belajar	3.58
Waktu Cukup dan Efektif	3.20
Penilaian Adil dan Transparan	3.32
Kepuasan Keseluruhan	3.58

Tabel 7. Rata-rata Skor Hasil Kuesioner Pembelajaran Daring

Aspek	Skor Rata-rata
Fasilitas Pendukung Memadai	3.42
Kenyamanan Selama Pembelajaran	3.12
Fokus dan Tidak Terdistraksi	3.02
Materi Disampaikan dengan Jelas	3.18
Kesempatan Bertanya dan Berdiskusi	3.42
Kerja Sama dengan Teman	3.08
Termotivasi untuk Belajar	3.02
Waktu Cukup dan Efektif	2.94
Penilaian Adil dan Transparan	3.14
Kepuasan Keseluruhan	3.36

Dari kedua tabel tersebut dapat disimpulkan pembelajaran daring dan luring memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang mempengaruhi pengalaman belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran daring menunjukkan keunggulan dalam hal fasilitas pendukung seperti koneksi internet dan platform pembelajaran yang lebih memadai. Namun, meskipun fasilitas yang mendukung lebih unggul dalam pembelajaran daring, kenyamanan dan keterlibatan mahasiswa lebih terjaga dalam pembelajaran luring. Hal ini terlihat dari perhitungan skor rata-rata yang menunjukkan bahwa pembelajaran luring memiliki skor rata-rata lebih tinggi (3.29) dibandingkan dengan pembelajaran daring (3.07). Skor ini mencerminkan tingkat kepuasan keseluruhan mahasiswa terhadap kedua metode pembelajaran.

Pada aspek fasilitas pendukung, pembelajaran daring memperoleh skor 3.42, sedikit lebih tinggi dari luring yang hanya mendapatkan 3.26. Hal ini menunjukkan bahwa fasilitas yang mendukung pembelajaran daring, seperti platform digital dan koneksi internet, lebih memadai. Infrastruktur digital yang baik menjadi faktor kunci dalam mendukung efektivitas pembelajaran daring, sesuai dengan penelitian Keller dan Cernaian (2019). Namun, meskipun fasilitas tersebut lebih unggul, mahasiswa lebih merasa nyaman dalam pembelajaran luring, dengan skor kenyamanan 3.26 untuk luring dan 3.12 untuk daring. Interaksi langsung di kelas, lingkungan yang lebih terstruktur, dan kesempatan untuk bertanya secara langsung membuat mahasiswa merasa lebih nyaman dalam pembelajaran luring.

Dalam hal fokus dan keterlibatan, pembelajaran luring juga lebih unggul dengan skor 3.26, dibandingkan dengan pembelajaran daring yang memperoleh 3.02. Pembelajaran daring seringkali terhambat oleh gangguan eksternal, seperti penggunaan perangkat untuk kegiatan lain atau masalah teknis dengan platform pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan Stone & March (2019), yang menyatakan bahwa gangguan eksternal dalam pembelajaran daring dapat mengurangi fokus mahasiswa. Sebaliknya, pembelajaran luring lebih efektif dalam menjaga fokus karena tidak adanya gangguan eksternal yang mengganggu proses pembelajaran.

Aspek kejelasan materi juga menunjukkan perbedaan signifikan, dengan pembelajaran luring memperoleh skor 3.58, lebih tinggi daripada pembelajaran daring yang hanya mendapat skor 3.18. Interaksi langsung dengan dosen dalam pembelajaran luring memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh klarifikasi dan penjelasan yang lebih mendalam mengenai materi yang diajarkan. Bates (2015) mengungkapkan bahwa interaksi langsung dalam pembelajaran tatap muka dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa

terhadap materi ajar, yang sulit digantikan dengan pembelajaran daring yang mengandalkan media digital.

Namun, dalam hal kesempatan bertanya dan berdiskusi, pembelajaran daring memperoleh sedikit keunggulan dengan skor 3.42, dibandingkan dengan luring yang memperoleh 3.38. Forum diskusi dalam pembelajaran daring memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bertanya secara langsung dalam ruang digital, meskipun pembelajaran luring tetap menawarkan kesempatan bertanya yang lebih dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran daring menyediakan kesempatan diskusi yang terstruktur, diskusi tatap muka dalam pembelajaran luring tetap lebih efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam, sesuai dengan temuan Brockbank & McGill (2007).

Dalam hal kerja sama dengan teman, pembelajaran luring menunjukkan skor 3.18, sedikit lebih tinggi dari pembelajaran daring yang memperoleh skor 3.08. Kerja sama dalam kelompok di kelas lebih intensif karena mahasiswa dapat berdiskusi dan bekerja langsung dalam menyelesaikan tugas atau proyek bersama. Kreijns et al. (2003) menemukan bahwa kolaborasi dalam pembelajaran daring membutuhkan perangkat pendukung yang lebih baik agar lebih efektif. Kerja sama dalam pembelajaran luring lebih memfasilitasi komunikasi langsung yang mendalam dan meningkatkan produktivitas kelompok.

Motivasi untuk belajar juga lebih tinggi dalam pembelajaran luring, dengan skor 3.58, dibandingkan dengan pembelajaran daring yang memperoleh 3.02. Lingkungan sosial yang lebih positif dan interaktif dalam pembelajaran luring memberikan dorongan motivasi yang lebih kuat bagi mahasiswa. Sementara itu, dalam pembelajaran daring, mahasiswa sering merasa lebih terisolasi, yang dapat menurunkan motivasi mereka. Hal ini sesuai dengan teori Deci & Ryan (2000), yang menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang mendukung dalam pembelajaran luring dapat meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa.

Aspek waktu yang cukup dan efektif juga menunjukkan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran luring, dengan skor 3.20, sementara pembelajaran daring hanya memperoleh 2.94. Pembelajaran luring yang lebih terstruktur memungkinkan mahasiswa untuk lebih disiplin dalam mengelola waktu mereka, sementara pembelajaran daring, meskipun lebih fleksibel, cenderung mengurangi disiplin mahasiswa dalam mengatur waktu belajar. Hal ini menyebabkan masalah dalam manajemen waktu yang lebih besar dalam pembelajaran daring.

Terakhir, dalam hal transparansi penilaian, pembelajaran luring memperoleh skor 3.32, sedikit lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring yang hanya mendapatkan skor 3.14. Mahasiswa merasa lebih yakin dengan penilaian yang diberikan dalam pembelajaran luring, karena mereka bisa berkomunikasi langsung dengan dosen mengenai kriteria penilaian. Transparansi ini membangun kepercayaan mahasiswa terhadap sistem evaluasi yang diterapkan, sebagaimana dijelaskan oleh Gikandi & Morrow (2016).

Secara keseluruhan, meskipun pembelajaran daring menawarkan fleksibilitas dan kemudahan akses, pembelajaran luring memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan memuaskan. Skor rata-rata pembelajaran luring yang lebih tinggi (3.29) dibandingkan dengan pembelajaran daring (3.07) mencerminkan kepuasan mahasiswa yang lebih tinggi terhadap aspek-aspek yang berhubungan dengan interaksi sosial, motivasi, fokus, dan pemahaman materi. Liu et al. (2013) menunjukkan bahwa meskipun teknologi dalam pembelajaran daring dapat menawarkan fleksibilitas, pembelajaran tatap muka tetap memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan memuaskan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai perbandingan tingkat kepuasan

mahasiswa terhadap pembelajaran daring dan luring, dapat disimpulkan bahwa kedua metode pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang memengaruhi pengalaman belajar mahasiswa.

Pembelajaran daring menunjukkan keunggulan dalam hal fasilitas pendukung yang lebih memadai, seperti platform digital dan koneksi internet yang stabil, yang mempermudah aksesibilitas materi dan diskusi. Namun, meskipun fasilitas ini lebih unggul, kenyamanan dan keterlibatan mahasiswa lebih terjaga dalam pembelajaran luring, yang memungkinkan interaksi langsung dengan dosen dan teman sekelas. Hal ini tercermin dari skor rata-rata yang lebih tinggi pada pembelajaran luring (3.29) dibandingkan dengan pembelajaran daring (3.07).

Dari segi kenyamanan, fokus, dan keterlibatan, pembelajaran luring lebih unggul, terutama dalam hal interaksi sosial yang mendalam dan kesempatan bertanya secara langsung. Sebaliknya, pembelajaran daring cenderung menghadapi masalah seperti gangguan eksternal dan keterbatasan dalam keterlibatan langsung. Meskipun demikian, dalam aspek kesempatan bertanya dan berdiskusi, pembelajaran daring sedikit lebih unggul berkat forum diskusi yang lebih terstruktur.

Secara keseluruhan, meskipun pembelajaran daring memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses, pembelajaran luring tetap memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, terutama dalam aspek interaksi sosial, motivasi, dan pemahaman materi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat memperbaiki aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pendidikan, interaksi langsung dan lingkungan sosial dalam pembelajaran tatap muka tetap memiliki nilai yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T. L. L. (2020). Dampak Pembelajaran Daring Dengan Whatssapp Group Pada Prilaku Kreatif Siswa (Studi Kasus Pembelajaran di Kelas IV SD Terangmas Undaan Kudus). *Jurnal Sekolah Dasar*, 7 (2), 1–8.
- Bates, T. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Brockbank, A., & McGill, I. (2007). *The Reflective Practitioner: New Approaches to Professional Lifelong Learning*. Open University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dinh, L. P., & Nguyen, T. T. (2020). Pandemic, social distancing, and social work education: students' satisfaction with online education in Vietnam. *Social Work Education*, 39(8), 1074–1083.
- Gikandi, J. W., & Morrow, D. (2016). Online Assessment in Higher Education: A Review of Research on Practice and Principles. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(4), 1-15.
- Keller, J. M., & Cernaian, S. (2019). The Role of Infrastructure in Supporting Online Learning: A Study of Learning Management Systems. *Journal of Online Learning and Teaching*, 15(3), 38-52.
- Kreijns, K., Kirschner, P. A., & Jochems, W. (2003). Identifying the Pitfalls for Social Interaction in Computer-Supported Collaborative Learning Environments: A Review of the Research. *Computers in Human Behavior*, 19(3), 335–353.
- Liu, M., & Kauffman, R. J. (2013). Face-to-Face versus Online Learning: A Comparison of Learning Effectiveness in Higher Education. *Journal of Educational Technology*, 40(1), 53–70.
- Melida, D. (2014). Pengaruh media prezzi the zooming presentations terhadap hasil belajar fisika siswa kelas XI SMA N 12 Padang. *Pillar of Physics Education*, 4(2), 113-120.
- Stone, R. W., & March, T. (2019). Understanding Distractions in Online Learning Environments. *International Journal of Distance Education Technologies*, 17(2), 25-42.

- Swan, K., & Shih, L. F. (2005). On the Nature and Development of Critical Thinking in Online Learning. *Educational Technology & Society*, 8(1), 18-32.
- Tratnik, A., Urh, M., & Jereb, E. (2019). Student satisfaction with an online and a face-to-face Business English course in a higher education context. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(1), 36–45.
- Utami, Y., Vinsensia, D., & Pangabean, E. (2022). Peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis instrumen pengumpulan data melalui aplikasi SPSS: id. *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(3), 158-162.
- Widianto, E. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Wuladari, M. A., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., Herdiana, D., & Ruqoyyah, S. (2020). Analisis Pembelajaran “Daring” Pada Guru Sekolah Dasar di Era Covid-19. *P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 164-168.
- Yen, S.-C., Lo, Y., Lee, A., & Enriquez, J. (2018). Learning online, offline, and in-between: comparing student academic outcomes and course satisfaction in face-to-face, online, and blended teaching modalities. *Education and Information Technologies*, 23(5), 2141–2153.