

**ANALISA KEPUASAN PEMBELAJARAN DARING
MAHASISWA STMIK SINAR NUSANTARA SURAKARTA
DI MASA PANDEMI COVID-19**

Ari Wibowo

Prodi : Sistem Informasi D3 STMIK Sinar Nusantara

Email : ariwibowo@sinus.ac.id

Bambang Satrio Nugroho

Prodi : Sistem Informasi STMIK Sinar Nusantara

Email : bambangsn08@gmail.com

Abstract : *The learning process during the COVID-19 pandemic is carried out online, students and lecturers carry out lecture activities at their respective homes. Online learning can be carried out using hardware devices (laptops, smartphones, internet) and application software (google classroom, google meet). With both students interacting in online lectures with lecturers, but from some information/news we get that students prefer to study offline rather than online. This study aims to determine student satisfaction in online learning seen from the components of hardware, software and lecturer involvement. The result is that the variable of lecturer involvement has a significant and positive effect on student satisfaction in online learning with a path coefficient value (β) = 0.565. SmartPLS also produces a determination coefficient value of 39%. Exogenous variables affect endogenous variables.*

Keywords : *satisfaction, online learning, smartPLS*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi di tahun 2020 tepatnya awal bulan Maret mengalami kepanikan ketika wabah COVID-19 masuk ke Indonesia. Pemerintah Pusat menetapkan status siaga, darurat bencana, bencana non-alam, perpanjangan status darurat bencana hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan terakhir hari ini Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Mikro. Semenjak saat itu diberlakukanlah upaya pencegahan COVID-19 berupa pengaturan jarak sosial dan fisik (social & physical distancing) di berbagai lini kehidupan. Masyarakat juga wajib menggunakan masker, rajin mencuci tangan dengan sabun, gel hand sanitizer, dan cairan disinfektan. Kebijakan ini didasari dengan sebaran virusnya semakin sulit dikendalikan di seluruh penjuru Indonesia dan jumlah korban yang terinfeksi dan meninggal semakin hari terus bertambah.

Melalui Surat Edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan, semua pendidikan tinggi di Indonesia, tidak terkecuali Perguruan Tinggi STMIK Sinar Nusantara mengambil langkah tegas atas himbauan pemerintah untuk melakukan aktivitas belajar dari rumah. Segala aktivitas akademik yang biasa dilakukan di kampus, saat masa pandemi ini harus dilakukan dari rumah. Tidak hanya mahasiswa, dosen dan tendik (tenaga pendidikan) pun terpaksa harus bekerja dari rumah demi pencegahan dan percepatan penurunan wabah COVID-19. Kebijakan dan fenomena pandemi yang dampaknya luar biasa dan terjadi begitu cepat telah memaksa dunia pendidikan tinggi mengubah pola kerja pelayanan dari konvensional menjadi pelayanan berbasis daring (online).

Pandemi Covid-19 membuat siswa yang tinggal di zona merah, oranye dan kuning masih harus melakukan pembelajaran jarak jauh di tahun ajaran baru. Terkait dengan pengalaman siswa belajar dari rumah selama masa pandemi Covid-19, merangkum dari laman Sahabat Keluarga Kemendikbud, UNICEF menyelenggarakan survei pada 18-29 Mei 2020 dan 5-8 Juni 2020 lalu. Selama survei, UNICEF menerima lebih dari 4.000 tanggapan dari siswa di 34 provinsi Indonesia, melalui kanal U-Report yang terdiri dari SMS, WhatsApp, dan Messenger. Hasil survei menyebut, sebanyak 66 persen dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang pendidikan di 34 provinsi mengaku tidak nyaman belajar di rumah selama pandemi Covid-19. Dari jumlah tersebut, 87 persen siswa ingin segera kembali belajar di sekolah. Lalu, 88 persen siswa juga bersedia mengenakan masker di sekolah dan 90 persen mengatakan pentingnya jarak fisik jika mereka melanjutkan pembelajaran di kelas. Meski begitu, siswa telah menyadari dampak Covid-19 bila mereka kembali ke sekolah, sehingga menurut mereka akan lebih baik untuk menunggu sampai jumlah kasus COVID-19 berkurang.

Alasan siswa tak nyaman belajar dari rumah bukan tanpa alasan, bila siswa merasa tak nyaman saat harus belajar dari rumah ketimbang di sekolah. Survei juga mendapati, selama belajar di rumah, 38 persen siswa yang jadi responden mengatakan kekurangan bimbingan dari guru menjadi kendala utama. Sementara 35 persen menyebutkan akses internet yang buruk. Jika pembelajaran jarak jauh berlanjut, lebih dari setengah atau 62 persen responden mengakui membutuhkan kuota internet. Menanggapi hasil survei itu, perwakilan UNICEF di Indonesia Debora Comini mengatakan, sangat penting bagi pemerintah untuk memprioritaskan pembelajaran anak-anak, baik di sekolah atau jarak jauh selama masa pandemi Covid-19. “Anak-anak yang paling rentan adalah yang paling terpukul oleh penutupan sekolah, dan kita tahu dari krisis sebelumnya bahwa semakin lama mereka tidak bersekolah, semakin kecil kemungkinan mereka untuk kembali,” lanjut Comini. Spesialis Pendidikan UNICEF Nugroho Warman menambahkan, orangtua dan siswa yang jadi responden mengatakan hambatan terbesar yang dihadapi murid saat belajar dari rumah adalah kurangnya akses internet dan perangkat elektronik yang mendukung. “Orang tua juga harus fokus pada kewajiban lain untuk menghidupi keluarga mereka, yang akhirnya membuat mereka kurang memiliki waktu untuk membantu anak-anak mereka,” katanya.

Dosen pun dipacu untuk lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran secara online yakni dengan membuat video pembelajaran dalam bentuk tutorial yang diupload di Youtube, memaksimalkan penggunaan Google Classroom, WhatsApp Group dan aplikasi video conferencing seperti Zoom, Skype, Hangouts maupun Webex. Informasi diatas menjadi dasar untuk meneliti tentang kepuasan mahasiswa belajar daring dilihat dari aspek hardware dan software yang dipakai saat belajar daring dan keterlibatan dosen dalam pelayanan pembelajaran daring kepada mahasiswa.

Dari penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh pemakaian hardware (laptop, smartphone, internet), software (google classroom, google meet) dan keterlibatan dosen (interaksi, penyajian materi) terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Melalui pembuktian statistika dengan Structural Equation Modeling adalah teknik analisis untuk menguji secara simultan sebuah hubungan yang dibentuk dari salah satu atau lebih peubah bebas dengan satu atau lebih peubah tidak bebas yang tidak terukur. Penggunaan SEM yang berbasis covariance dengan asumsi parametrik yaitu variabel penelitian harus memenuhi asumsi normal multivariate distribution. Namun, variabel penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas maka digunakan Partial Least Square (PLS). Sejalan dengan Ningsih (2012) SEM adalah salah satu kajian bidang statistika yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah penelitian, dimana peubah bebas maupun peubah respon adalah peubah yang

tak terukur. Terdapat dua model persamaan struktural yaitu SEM berdasarkan pada covariance (CBSEM) dan SEM berbasis component (PLS).

HIPOTESIS

Hipotesis dalam penelitian ini untuk menguji pengaruh hardware, software dan keterlibatan dosen terhadap kepuasan mahasiswa belajar daring.

H₁ : Penggunaan hardware komputer dalam belajar daring berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa belajar daring.

H₂ : Penggunaan software komputer dalam belajar daring berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa belajar daring.

H₃ : Keterlibatan dosen dalam belajar daring berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa belajar daring.

2. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan sifat permasalahannya, maka penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif eksploratif. Hal ini berarti penelitian akan diawali dengan memberikan gambaran tentang masing-masing variabel yang diteliti secara deskriptif, kemudian mempelajari pola hubungan dan pengaruhnya secara eksploratif. Berdasar pada rumusan masalah dan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini menggunakan metode survei. Menurut Nasir (2011) metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-faktadari gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial,ekonomi, atau politik dari suatu kelompok atau daerah. Selanjutnya hubungan variabel-variabel ini yang akan dikaji dalam penelitian dan dihitung dengan statistik.

Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan sampel Mahasiswa tingkat 1 dan 2 yang mengisi angket Google Formulir yaitu sebanyak 73 orang. Karena pembelajaran daring maka untuk penyebaran angket pun dilakukan dengan menggunakan fasilitas teknologi yang ada dengan menggunakan Google Drive dengan aplikasi Google Formulir. Dalam hal ini, SEM dengan SmartPLS merupakan suatu teknik alternatif pada analisis SEM. Untuk data yang dipergunakan tidak harus berdistribusi normal multivariat. Pada SEM dengan SmartPLS nilai variabel laten dapat diestimasi sesuai dengan kombinasi linear dari variabel-variabel manifest yang terkait dengan suatu variabel laten serta diperlakukan untuk menggantikan variabel manifest. Menurut Monecke & Leisch (2012) dalam Sarwono dan Narimawati (2015), SEM dengan SmartPLS terdiri 2 komponen yaitu : (1) Inner Model dan (2) Outer Model.

Definisi Operasional

Hardware

Pengertian dari Hardware atau dalam bahasa Indonesia disebut juga dengan nama perangkat keras adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi. Menurut Rizky Dhanta (2009), hardware adalah perangkat komputer yang terdiri atas susunan komponen-komponen elektronik berbentuk fisik (berupa benda). Hardware atau perangkat keras adalah sebuah alat atau benda yang bisa dilihat, sentuh, pegang dan memiliki fungsi tertentu. Peralatan yang secara fisik terlihat dan bisa diraba atau dipegang. Hardware dalam penelitian ini berupa Personal Computer (laptop, dekstop), Smartphone, Tablet dan Jaringan Internet.

Software

Melwin (2007) mendefinisikan perangkat lunak sebagai berikut, “Perangkat lunak berfungsi sebagai pengatur aktivitas kerja komputer dan semua intruksi yang mengarah pada sistem komputer. Perangkat lunak menjembatani interaksi user dengan komputer yang hanya memahami bahasa mesin.” Software dibangun berdasarkan permintaan atau kebutuhan penggunaannya. Ini sangat jelas pada software aplikasi. Software yang menjadi objek penelitian yaitu Google Classroom dan Google Meet.

Keterlibatan Dosen

Dosen adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi mahasiswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dan pendidikan berkelanjutan. Peranan Dosen dalam proses pembelajaran meliputi banyak hal sebagaimana yang dikemukakan oleh Adam dan Dece, antara lain bahwa peranan Dosen adalah sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspeditor, perencana supervisor, motivator, dan konselor. Fokus yang diteliti tugas dosen dalam hal ini keterlibatan mengajar daring dengan mahasiswa.

Kepuasan Belajar Daring

Menurut Chang dan Fisher dalam Ana Uka (2014) tingkat kepuasan siswa dalam pelajaran merupakan komponen yang sangat penting bagi mereka untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Seorang siswa dapat dianggap puas jika ia merasa bahwa pelajaran memenuhi kebutuhan dan harapan. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk berupaya lebih pada pembelajaran, meningkatkan sikap positif ke arah pelajaran, dan untuk menghadiri kursus lain di masa depan. Kepuasan mahasiswa dalam belajar daring menjadi variabel yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL PENELITIAN

Kisi-kisi / indikator pada kuesioner untuk ketiga variabel penelitian :

Tabel 1.
Indikator Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Butir
Hardware	1. Laptop/ PC	1
	2. Smartphone/ Gadget	2
	3. Jaringan Internet	3,4,5
Software	1. Google Classroom	1,3,4
	2. Google Meet	2
Dosen	1. Interaksi	1
	2. Penyajian Materi	2,4,5
	3. Keaktifan	3
Kepuasan	1. Kesenangan	1
	2. Pemahaman	2
	3. Kebiasaan	3,4

Statistik Deskriptif menggunakan nilai-nilai statistik dasar untuk menggambarkan hasil data angket hasilnya seperti berikut :

Tabel 2.
Jenis Kelamin Reponden

Jenis Kelamin	Responden	
	Jumlah	Persentase (%)
Perempuan	40	54,79
Laki-laki	33	45,21
Jumlah	73	100

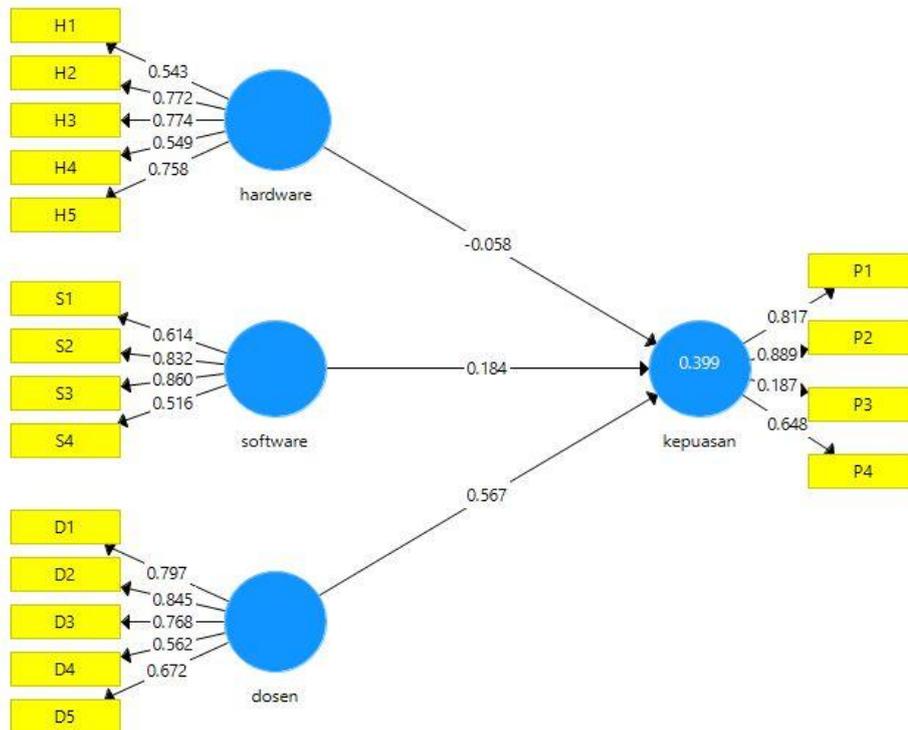
Selanjutnya hasil penilaian tingkat capaian jawaban responden (TCR) terhadap masing-masing variabel penelitian ini juga dapat dijelaskan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.
Tingkat Capaian Jawaban Responden (TCR)

Variabel Penelitian	Rata-rata Skor	Kategori
hardware	3,51	Cukup Baik
software	3,84	Cukup Baik
dosen	2,89	Kurang Baik
kepuasan	2,65	Kurang Baik

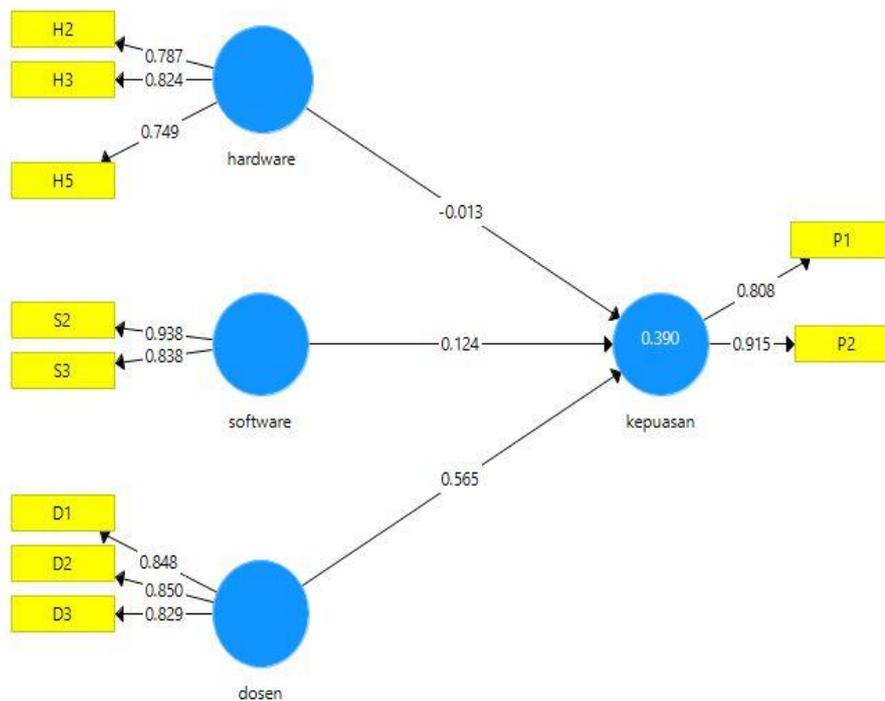
Nilai rata-rata variabel penggunaan hardware dan software cukup baik, sedangkan variabel keterlibatan dosen dan kepuasan mahasiswa belajar daring bernilai kurang baik. Analisa selanjutnya akan menggunakan SEM-SmartPLS dengan hasil sebagai berikut :

Hasil dan pembahasan menggunakan Inner Model yang awalnya terdiri dari lima indikator pada variabel X_1 (Penggunaan Hardware), empat indikator pada variabel X_2 (Penggunaan Software), lima variabel pada indikator X_3 (Keterlibatan Dosen) dan empat indikator variabel Y (Kepuasan mahasiswa dalam Pembelajaran Daring). Setelah dilakukan perhitungan dengan Smart PLS ada beberapa indikator yang tidak valid, berikut hasilnya :



Gambar 1.
Perancangan Model Penelitian Belum Valid

Dari gambar di atas bisa dilihat indikator pada H1, H4, S1, S4, D4, D5, P3, dan P4 tidak valid, karena nilai loadingnya kurang dari 0,7 (Hanlon 2001) sedangkan lainnya valid. Maka peneliti membuang indikator yang tidak valid, sehingga hasilnya seperti ini :



Gambar 2.
Perancangan Model Penelitian Sudah Valid

Dari gambar di atas, sudah terlihat bahwa semua indikator pada variabel sudah valid dengan nilai loading indikator lebih dari 0,7.

3.2. PEMBAHASAN

3.2.1. Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)

Evaluasi model pengukuran terdiri dari tiga tahap yaitu uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan dan uji reliabilitas komposit.

A. Uji Validitas Konvergen

Yang menggunakan skor indikator dan konstraknya. Pengukuran dengan indikator reflektif menunjukkan terdapat perubahan pada suatu indikator dalam suatu konstruk apabila indikator lain pada konstruk yang sama berubah.

Tabel 4.

Outer Loading				
	Software	Hardware	Dosen	Kepuasan
S2	0,938			
S3	0,838			
H2		0,787		
H3		0,824		
H5		0,749		
D1			0,848	
D2			0,850	
D3			0,829	
K1				0,808
K2				0,915

Menurut Barclay dkk (1995) suatu kolerasi dapat dikatakan memenuhi validitas konvergen apabila memiliki nilai loading minimal 0,707. Output menunjukkan bahwa loading factor memberikan nilai di atas nilai yang disarankan yaitu sebesar 0,707. Sehingga indikator-indikator yang dipergunakan dalam penelitian ini telah memenuhi validitas konvergen (convergent validity).

B. Uji Validitas Diskriminan

Pada indikator reflektif perlu dilakukan pengujian validitas diskriminan (discriminant validity) dengan membandingkan nilai pada tabel cross loading. Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai nilai loading factor tertinggi kepada konstruk yang dituju dibandingkan nilai loading factor kepada konstruk lain Barclay dkk (1995).

Tabel 5.

Cross Loading				
	Software	Hardware	Dosen	Kepuasan
S2	0,938	0,534	0,428	0,395
S3	0,838	0,371	0,393	0,251
H2	0,372	0,787	0,412	0,263
H3	0,531	0,824	0,331	0,263
H5	0,334	0,749	0,445	0,267
D1	0,408	0,426	0,848	0,516
D2	0,445	0,336	0,850	0,581
D3	0,292	0,502	0,829	0,440
K1	0,202	0,276	0,434	0,808
K2	0,416	0,305	0,607	0,915

Terlihat dari tabel semua angka yang diberi tanda kotak mempunyai nilai paling besar dibandingkan dengan nilai lain pada baris yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa validitas diskriminan di tingkat indikator terpenuhi.

Validitas diskriminan di tingkat peubah diuji dengan cara membandingkan akar nilai AVE dari peubah dengan korelasi peubah lainnya. Validitas diskriminan di tingkat peubah dikatakan memenuhi persyaratan apabila nilai AVE sebuah peubah laten lebih besar dibanding dengan semua nilai korelasi peubah laten tersebut dengan peubah laten lainnya (Fornell dan Larcker 1981).

Tabel 6.
Fornell-Larcker Criterion

	Software	Hardware	Dosen	Kepuasan
Software	0,889			
Hardware	0,524	0,787		
Dosen	0,461	0,504	0,842	
Kepuasan	0,377	0,336	0,616	0,864

Nilai yang ditandai kotak menunjukkan nilai akar AVE nya mempunyai nilai terbesar dibandingkan nilai korelasi terhadap peubah yang lain sehingga Validitas diskriminan di tingkat peubah memenuhi.

C. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menggunakan nilai konsistensi internal atau reliabilitas gabungan (composite reliability). Menurut Hair dkk (2017) menyatakan bahwa nilai antara 0,6-0,7 dinyatakan sebagai nilai realibilitas yang mencukupi untuk riset, sedangkan nilai antara 0,7-0,9 disebut memuaskan.

Tabel 7.
Composite Reliability

Peubah Laten	Composite Reliability
hardware	0.830
software	0.883
dosen	0.880
kepuasan	0.854

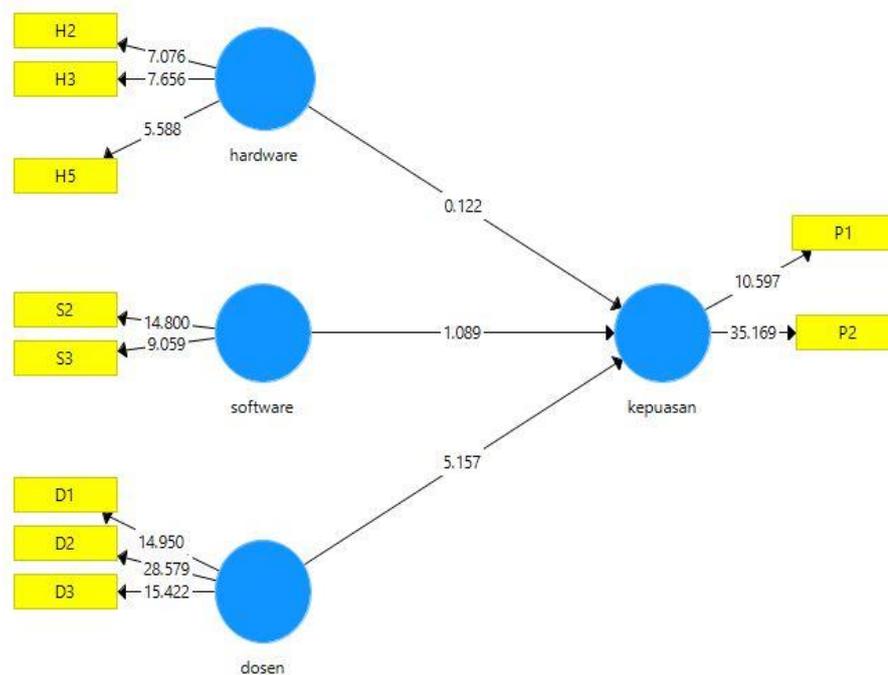
Dari Tabel terlihat nilai reliabilitas gabungan untuk semua variabel laten lebih dari 0,7 sehingga memenuhi uji reliabilitas.

3.2.2. Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

Tujuan analisis menggunakan SEM-PLS adalah untuk memaksimalkan explained variance atau nilai R^2 dari semua peubah laten endogen yang dilibatkan dalam diagram jalur. Model Struktural menggunakan ukuran-ukuran penting yaitu koefisien jalur, tingkat signifikan, dan explained variance R^2 (koefisien determinan).

Tabel 8.
Hasil Uji Hipotesis

Relasi	Koefisien Jalur (β)	T _{hitung}	p_value	Kesimpulan
hardware → kepuasan	-0,013	0,122	0,903	tidak diterima
software → kepuasan	0,124	1,089	0,277	tidak diterima
dosen → kepuasan	0,565	5,157	0,000	diterima



Gambar 3.
Nilai t_{hitung} dari Diagram Jalur

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, diketahui bahwa nilai nilai t_{tabel} untuk tingkat kepercayaan sebesar 95% (α sebesar 5%) dan derajat kebebasan (df) = $n-2 = 73 - 2 = 71$ adalah sebesar 1,994. Pengujian hipotesis untuk tiap-tiap hubungan variabel laten ditunjukkan sebagai berikut :

- Berdasarkan hasil output Tabel 5 T_{hitung} untuk variabel Pengaruh Hardware (X_1) terhadap variabel Kepuasan (Y) sebesar $0,122 < T_{tabel}$ (1,994). Nilai koefisien jalur menunjukkan nilai sebesar -0,013 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel Pengaruh Penggunaan Hardware (X_1) terhadap Kepuasan dalam pembelajaran daring (Y). Karena nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka menolak H_1 , artinya dalam penelitian ini variabel laten Pengaruh Penggunaan Hardware (X_1) dengan indikator-indikatornya tidak berpengaruh terhadap variabel laten Kepuasan dalam pembelajaran daring (Y) dengan indikator-indikatornya secara signifikan.
- Berdasarkan hasil output Tabel 5 T_{hitung} untuk variabel Pengaruh Software (X_2) terhadap variabel Kepuasan (Y) sebesar $1,089 < T_{tabel}$ (1,994). Nilai koefisien jalur menunjukkan nilai sebesar 0,124 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel Pengaruh Penggunaan Software (X_2) terhadap Kepuasan dalam pembelajaran daring (Y). Karena nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka menolak H_2 , artinya dalam penelitian ini variabel laten Pengaruh Penggunaan Software (X_2) dengan indikator-indikatornya tidak berpengaruh terhadap variabel laten Kepuasan dalam pembelajaran daring (Y) dengan indikator-indikatornya secara signifikan.
- Berdasarkan hasil output Tabel 5 T_{hitung} untuk variabel Pengaruh Dosen (X_3) terhadap variabel Kepuasan (Y) sebesar $5,157 > T_{tabel}$ (1,994). Nilai koefisien jalur menunjukkan nilai sebesar 0,565 yang menunjukkan bahwa arah hubungan variabel Pengaruh Keterlibatan Dosen (X_3) terhadap Kepuasan dalam pembelajaran daring (Y). Karena nilai

$T_{hitung} > T_{tabel}$ maka menerima H_1 , artinya dalam penelitian ini variabel laten Pengaruh Keterlibatan Dosen (X_3) dengan indikator-indikatornya berpengaruh positif terhadap variabel laten Kepuasan dalam pembelajaran daring (Y) dengan indikator-indikatornya secara signifikan.

Hasil uji signifikan menunjukkan bahwa mahasiswa STMIK Sinar Nusantara merasa kepuasan dalam pembelajaran daring dipengaruhi oleh keterlibatan dosen dalam berinteraksi, materi yang disampaikan dosen dan dalam penyajiannya cukup memuaskan mahasiswa. Berbeda dengan penggunaan hardware berupa laptop, smartphone dan jaringan internet yang cukup tidak membuat mahasiswa suka dalam pembelajaran daring. Begitu juga penggunaan software google classroom dan meet belum membuat mahasiswa puas dalam pembelajaran daring. Penggunaan hardware dan software dalam belajar daring bagi mahasiswa jurusan komputer memang sudah terpenuhi dan hal yang lumrah kalau mereka mudah menguasai aplikasi belajar daring. Hal ini menjadikan kedua variabel tidak mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam belajar daring. Kemungkinan hasilnya akan berbeda bila responden diambil dari mahasiswa jurusan non komputer.

Nilai koefisien jalur keterlibatan dosen terhadap kepuasan belajar 0,565 artinya hubungan antara keduanya cukup berarti karena Chin (1998) menyebutkan bahwa nilai koefisien jalur minimal adalah 0,2 dan idealnya lebih besar dari 0,3 untuk menyatakan relasi yang berarti. Nilai koefisien determinasi $R^2 = 0,390$ bisa dilihat pada gambar 2 menunjukkan pengaruh variabel eksogen (X) mempunyai kekuatan prediktif yang cukup terhadap variabel endogen (Y), sesuai Cohen (1988) mengatakan R^2 lebih besar atau sama dengan 0,25 menunjukkan pengaruh yang tinggi. Nilai $R^2 = 0,390$ menjelaskan bahwa sekitar 39% variansi dari variabel kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring disebabkan oleh variabel eksogen yang ada di dalam model.

4. KESIMPULAN

Hasil pengolahan data dengan SmartPLS menunjukkan dari 3 variabel eksogen penggunaan hardware, pemakaian software tidak berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa saat belajar daring sedangkan variabel keterlibatan dosen berpengaruh signifikan dan cukup berarti terhadap kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Nilai Koefisien determinasi 39% menunjukkan masih ada 61% variabel-variabel lain yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Z. (2019). Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Nanning. *Z.A. Pagar Alam, 1*
- Fitri, H., & Putra, R. B. (2019). The impact of learning culture on readiness to online learning through learning satisfaction as intervening variable in the industrial era 4.0. *E-Jurnal Apresiasi Ekonomi, 7*(3), 309–316.
- Hamidi, A. (2020). Workshop efektivitas pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 di prodi Ikor. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 10*(2), 109. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i2.1124>
- Haryanti, S. (2020). Pengaruh Google Classroom melalui Youtube dan Powerpoint terhadap Hasil Belajar Statistika Mahasiswa Tingkat 1 ARO Kartika Indera Persada dengan

Pendekatan Partial Least Square (PLS). *Prosiding Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*, 89–96.

- Husaini, H. (2017). Pengaruh Profesional Dosen Terhadap Kualitas Pembelajaran Dosen Agama Islam Di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i1.3709>
- Roselina, W. (2015). Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer. *Jurnal Edik Informatika*, 1(Pembelajaran Hardware Komputer), 70–81.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Santi Maudiarti. (2018). Penerapan e-learning di perguruan tinggi. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 32(1), 53–68.
- Santosa, P. I. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Pengembangan Hipotesis dan Pengujiannya Menggunakan SmartPLs* (Giovanny (ed.); 1st ed.). Andi.
- Sawitri, E., & Astiti, M. S. (2019). Hambatan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.
- Sigit, S. (2015). *Penelitian Pendidikan* (Sugiyanto (ed.); 3rd ed.). UNS Press.
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian* (N. Apri (ed.)). Alfa Beta Bandung.
- Yasir, M., Suarman, & Gusnardi. (2017). Analisis Tingkat Kepuasan Siswa dan Motivasi Dalam Pembelajaran Kelompok (Cooperative Learning) dan Kaitannya Dengan Hasil Belajar Akuntansi di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru. *Jurnal Pekbis*, Volume 9(2), 77–90.

