

Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung

Apriliana Lase¹, Angelia Putriana², Siti Aisyah³, Apriliani Lase⁴

¹Pariwisata Budaya dan Keagamaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Tapanuli Utara, Indonesia

^{2,3,4}Pariwisata, Universitas Imelda Medan, Medan, Indonesia

e-mail: ^{1,2,3,4}angel93putriana@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran daring telah menjadi bagian penting dalam pendidikan tinggi, terutama selama pandemi COVID-19. Namun, efektivitasnya dalam menciptakan kepuasan belajar mahasiswa masih perlu diteliti lebih lanjut, khususnya di bidang pariwisata yang membutuhkan pengalaman langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran daring terhadap kepuasan belajar mahasiswa pariwisata di Tarutung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan mahasiswa pariwisata di Tarutung sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur berbagai aspek pembelajaran daring dan kepuasan belajar. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel-variabel pembelajaran daring terhadap kepuasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas materi pembelajaran, interaksi dengan dosen, dan dukungan teknologi memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan belajar mahasiswa. Mahasiswa merasa puas ketika materi pembelajaran relevan, dosen responsif, dan teknologi mendukung proses pembelajaran. Sebaliknya, keterbatasan interaksi sosial dan kesulitan teknis berpengaruh negatif terhadap kepuasan belajar. Mahasiswa merasa kurang puas ketika interaksi dengan teman sebaya terbatas dan mengalami kesulitan teknis dalam pembelajaran daring. Penelitian ini memberikan wawasan penting bagi perguruan tinggi di Tarutung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring di bidang pariwisata. Peningkatan kualitas materi, interaksi dosen-mahasiswa, dan dukungan teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih memuaskan. Selain itu, perlu diupayakan solusi untuk meningkatkan interaksi sosial dan mengatasi kesulitan teknis dalam pembelajaran daring. Dengan demikian, mahasiswa pariwisata dapat mencapai hasil belajar yang optimal meskipun dalam lingkungan pembelajaran daring.

Kata kunci:

Pembelajaran Daring; Kepuasan Belajar; Interaksi Sosial; Dukungan Teknologi

ABSTRACT

Online learning has become an essential part of higher education, particularly during the COVID-19 pandemic. However, its effectiveness in fostering student learning satisfaction needs further investigation, especially in the field of tourism which requires hands-on experience. This study aims to analyze the influence of online learning on the learning satisfaction of tourism students in Tarutung. The research employs a quantitative approach, involving tourism students in Tarutung as the sample. Data was collected through questionnaires that measure various aspects of online learning and learning satisfaction. Multiple linear regression analysis was used to identify the influence of online learning variables on learning satisfaction. The findings indicate that the quality of learning materials, interaction with lecturers, and technology support have a positive impact on student learning satisfaction. Students feel satisfied when the learning materials are relevant, lecturers are responsive, and technology supports the learning process. Conversely, limited social interaction and technical difficulties negatively affect learning satisfaction. Students feel less satisfied when interaction with peers is limited and they encounter technical difficulties in online learning. This study provides valuable insights for universities in Tarutung to enhance the quality of online learning in the field of tourism. Improving the quality of materials, lecturer-student interaction, and technology support can create a more satisfying learning experience. Additionally, it is necessary to seek solutions to increase social interaction and overcome technical difficulties in online learning. Thus, tourism students can achieve optimal learning outcomes even in an online learning environment.

Keywords:

Online Learning; Learning Satisfaction; Social Interaction; Technology Support

A. PENDAHULUAN

Sejak covid-19 yang melanda Indonesia, ada banyak perubahan yang terjadi dan memberi dampak yang sangat berpengaruh terutama di bidang pendidikan. Sebagai salah satu upaya antisipasi penularan virus covid-19, pemerintah memberlakukan sistem pembelajaran dari rumah atau pembelajaran daring yang menggunakan akses internet. Metode daring adalah metode yang pertama kali disarankan oleh Kemendikbud untuk mengantisipasi aktivitas pembelajaran selama masa Pandemi covid-19.

Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah masing-masing peserta didik, tanpa adanya pertemuan tatap muka secara langsung. Metode daring ini sangat direkomendasikan bagi perguruan tinggi yang berada pada zona merah. Dengan metode ini diharapkan kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara optimal meskipun tidak ada pertemuan tatap muka sebagaimana kegiatan pembelajaran biasa. Mahasiswa dan dosen tetap mampu berinteraksi dari rumah masing-masing. Kegiatan pembelajaran daring

dilakukan melalui berbagai platform komunikasi khusus yang memungkinkan aktivitas pembelajaran selayaknya di dalam kelas dapat dilakukan. Seperti Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan lain sebagainya. Melalui platform tersebut interaksi antara dosen dengan mahasiswa pun dapat berjalan, materi pelajaran hingga ujian atau tes pun dapat dilakukan. Adanya pembelajaran daring menunjukkan betapa pentingnya kegiatan belajar mengajar untuk tetap dilaksanakan meskipun keadaan yang tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung.

Namun ada banyak tantangan dan dampak negatif yang muncul bagi dosen dan mahasiswa. Kendala-kendala yang selalu muncul adalah jaringan internet yang lambat, harga kuota internet yang mahal, terbatasnya akses ke perangkat komputer dan smartphone, banyaknya gangguan di rumah, guru dan pelajar masih belum lihai menggunakan teknologi digital serta sulit untuk interaktif. Dosen juga tidak sepenuhnya puas dengan metode pembelajaran daring. Saat menghadiri kuliah online, mahasiswa harus melaksanakannya dengan aman. Ini berarti menghindari keramaian (kafe, restoran, ruang kerja kolaboratif, minimarket, dan tempat ramai lainnya) di mana sejumlah besar orang dapat berkumpul dan mengakses Internet, hal ini mengharuskan lembaga pendidikan perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran online mengurangi efisiensi belajar, mempersulit siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh pengajar, dan kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa membuat mahasiswa sulit memahami materi yang diajarkan.

Pengalaman penulis terkait kendala pembelajaran daring adalah, jaringan yang tidak stabil menyebabkan penulis tidak dapat mendengar suara dosen yang sedang menjelaskan materi, dan juga mahasiswa yang sedang berinteraksi, penulis juga kerap kali keluar-masuk dari zoom atau google meet dan menyebabkan banyak materi yang tidak dapat dipahami, karena untuk bertanya sekalipun tidak bisa sebab suara penulis juga tidak dapat didengar dengan jelas oleh peserta zoom lainnya. Berdasarkan pengamatan penulis terhadap mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring, kendala yang sering ditemukan tidak berbeda dengan pengalaman penulis. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Jeni, salah satu mahasiswa Pariwisata IAKN Tarutung semester IV mengenai pembelajaran daring, mengatakan bahwa bukan hanya jaringan yang menjadi kendala dalam mengikuti pembelajaran daring. Suasana di sekitar Jeni yang berisik mengakibatkan Jeni tidak dapat fokus untuk mengikuti perkuliahan. Rasa bosan dan anggapan bahwa dosen tidak akan memperhatikan kegiatan Jeni, lantas membuat Jeni lebih memilih bermain game daripada terus mengikuti perkuliahan sampai selesai.

Berdasarkan paparan-paparan diatas, tampak bahwa metode pembelajaran daring belum menyentuh

kepuasan belajar yang besar. Kepuasan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat perasaan yang dimiliki mahasiswa mengenai perbedaan antara yang diharapkan mahasiswa (metode belajar) dengan situasi yang diberikan penyelenggara program di dalam usaha memenuhi harapan mahasiswa yang berkaitan dengan proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat persoalan ini dan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata Di Tarutung”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Jaringan yang buruk menyebabkan pembelajaran tidak berjalan maksimal.
2. Kurangnya pemahaman beberapa mahasiswa dan dosen dibidang teknologi terutama dalam penggunaan zoom, google meet, google classroom dan e-learning.
3. Kurangnya interaksi antara mahasiswa dengan dosen.
4. Mahasiswa yang merasa tidak diperhatikan selama proses pembelajaran mengakibatkan bebas melakukan aktivitas lain sehingga tidak mengikuti proses pembelajaran.
5. Suasana berisik di sekitar mahasiswa memicu ketidakfokusan dalam belajar

Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, penulis tidak dapat menjawab sekaligus. Maka agar penulisan mengarah pada tujuan dan penyelesaian masalah, penulis membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu : Mahasiswa pariwisata semester IV di IAKN Tarutung

Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk pembelajaran daring yang dilakukan mahasiswa Pariwisata IAKN Tarutung?
2. Apa pengaruh pembelajaran daring terhadap kepuasan belajar mahasiswa pariwisata di Tarutung?

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Yaitu penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan cara menganalisis data yang telah terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Penelitian ini dilaksanakan di IAKN Tarutung yang beralama di Jl. Pemuda Ujung no 16, Kabupaten Tapanuli Utara, Provinsi Sumatera Utara. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 42 dari 140 responden yang terdiri dari mahasiswa Prodi Pariwisata Budaya dan

Keagamaan IAKN Tarutung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan Microsoft Excel. Metode analisa data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, analisis regresi linier berganda dan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh dari variabel.

Populasi

Adapun jumlah populasi dari Prodi Pariwisata Budaya dan Keagamaan IAKN Tarutung adalah 140 orang, secara rinci dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian Pariwisata IAKN Tarutung

No	Semester	Jumlah Mahasiswa
1	II A	20 Orang
2	II B	21 Orang
3	IV A	27 Orang
4	IV B	20 Orang
5	VI A	26 Orang
6	VI B	26 Orang
	Jumlah	140 Orang

Sumber: Wawancara dengan komisarisi tiap kelas

Sampel

Dari populasi yang ada, maka peneliti menentukan sampel untuk diteliti. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak. Penulis mengambil sampel mahasiswa Pariwisata IAKN Tarutung 30% dari orang = 42 orang, alokasi sampel setiap kelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Semester/Kelas	Jumlah Mahasiswa
1	II A	20 x 30% = 6
2	II B	21 x 30% = 6
3	IV A	27 x 30% = 8
4	IV B	20 x 30% = 6
5	VI A	26 x 30% = 8
6	VI B	26 x 30% = 8
Jumlah	6 Kelas	42 Orang

Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa angket tertutup dengan option yang terdiri dari empat yaitu option a,b,c dan d. Penelitian yang menggunakan angket ini adalah sebagai alat pengumpulan data dengan alasan :

1. Angket lebih mudah digunakan untuk melayani responden.
2. Angket dapat mengumpulkan data dalam waktu yang relatif singkat.
3. Responden cukup banyak, sehingga tidak memungkinkan untuk di interview satu persatu.
4. Banyak pertanyaan yang akan diajukan kepada masing-masing responden karena itu lebih mudah menggunakan angket.
5. Dengan menggunakan angket, responden mudah memberikan jawaban atau pendapatnya yaitu dengan memilih salah satu option yang sesuai dengan pendapat dan pengalamannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Variabel X (Pembelajaran Daring)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa prodi Pariwisata IAKN Tarutung, diperoleh distribusi pilihan jawaban tentang Pembelajaran Daring (Variabel X) sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Jawaban Responden tentang Pembelajaran Daring (X) Berdasarkan Alternatif Jawaban

No Resp	No Item																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	c	c	c	d	d	c	c	c	d	c	b	b	c	a	b	c	c
2	c	c	d	d	c	b	c	b	c	d	d	a	b	c	c	c	c
3	d	c	c	c	c	c	b	b	c	d	c	a	c	a	c	c	d
4	c	d	d	d	c	c	d	c	c	b	c	c	b	c	d	d	c
5	c	c	c	c	d	d	c	d	c	b	c	d	d	d	c	c	d
6	c	c	c	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	c	b	b
7	c	b	b	c	b	b	c	b	c	b	c	b	c	a	b	b	b
8	c	c	c	d	c	c	c	c	c	c	c	c	d	d	d	d	d
9	c	c	c	d	c	c	c	c	c	c	c	c	d	d	d	d	d
10	c	b	b	c	b	b	c	b	c	b	c	b	c	a	b	b	b
11	c	c	c	d	c	b	c	c	b	d	d	c	c	c	d	b	a
12	c	c	d	d	c	b	c	b	a	a	b	b	a	c	c	c	b
13	c	c	b	c	c	c	c	c	c	c	b	c	b	a	c	b	a
14	c	c	b	b	c	b	a	a	a	a	a	c	a	a	a	b	b
15	c	c	d	c	d	c	d	c	c	c	c	d	d	c	c	d	d
16	c	c	c	d	d	c	d	c	c	c	d	d	c	d	c	d	d
17	c	d	c	c	d	c	d	c	c	c	d	c	c	d	c	c	d
18	c	c	d	d	d	d	c	c	c	c	c	c	d	d	d	c	d
19	c	c	d	c	c	c	d	c	c	c	d	c	d	c	d	c	d
20	b	b	b	c	b	c	a	c	c	a	a	a	a	a	b	a	a
21	b	a	c	b	a	c	c	b	a	b	b	a	a	b	a	c	c

22	b	a	c	b	a	c	c	b	a	b	b	a	a	b	b	a	c
23	a	a	c	d	a	c	d	c	b	c	c	c	b	b	b	b	c
24	b	a	c	d	a	a	a	a	a	b	a	a	b	a	a	b	b
25	c	c	c	c	c	c	c	c	d	d	d	c	c	c	d	c	d
26	c	b	b	b	c	d	c	c	c	c	c	d	c	c	c	c	c
27	c	b	b	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	b	b	b
28	c	c	b	c	c	c	b	b	d	b	b	b	b	b	b	b	b
29	c	a	c	d	c	c	b	b	c	a	a	a	a	a	a	a	a
30	a	a	b	b	a	a	a	b	a	b	b	a	b	b	b	c	a
31	c	b	b	c	c	b	b	c	b	a	b	a	a	b	b	b	c
32	c	c	b	c	c	c	c	b	c	a	c	a	b	a	a	b	b
33	c	b	b	b	c	d	c	c	c	c	c	d	c	c	c	c	c
34	c	b	b	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	b	b	b
35	c	b	b	b	c	d	c	c	c	c	c	d	c	c	c	c	c
36	c	b	b	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	b	b	b
37	c	c	b	c	c	c	b	b	d	b	b	b	b	b	b	b	b
38	c	a	c	d	c	c	b	b	c	a	a	a	a	a	a	a	a
39	a	a	b	b	a	a	a	b	a	b	b	a	b	b	b	c	a
40	c	c	b	c	c	c	b	b	d	b	b	b	b	b	b	b	b
41	c	a	c	d	c	c	b	b	c	a	a	a	a	a	a	a	a
42	a	a	b	b	a	a	a	b	a	b	b	a	b	b	b	c	a

Dari tabel 4.1 diketahui distribusi jawaban mahasiswa prodi Pariwisata IAKN Tarutung tentang pembelajaran daring berdasarkan jawaban yang dipilih. msupaya data dapat diolah, maka hasil jawaban responden tersebut diberi bobot. Pada tabel

berikut pilihan jawaban a,b,c dan d masing-masing responden akan dibobotkan sesuai dengan nilai bobot masing-masing jawaban, di mana pertanyaan dalam angket variabel X seluruhnya adalah pertanyaan positif.

Tabel 4. Distribusi Jawaban Responden tentang Pembelajaran Daring (X) Berdasarkan Bobot Pilihan Jawaban

No Resp	No Item																	Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	3	2	4	3	2	2	36
2	2	2	1	1	2	3	2	3	2	1	1	4	3	2	2	2	2	35
3	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	4	2	4	2	2	1	37
4	2	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	30
5	2	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	28
6	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	3	3	46
7	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	46
8	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	28
9	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	28
10	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	46
11	2	2	2	1	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	3	4	35
12	2	2	1	1	2	3	2	3	4	4	3	3	4	2	2	2	3	43
13	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3	4	42
14	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	55
15	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	27
16	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	26
17	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	28
18	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	26
19	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	28
20	3	3	3	2	3	2	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	55
21	3	4	2	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	52
22	3	4	2	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	53
23	4	4	2	1	4	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	43
24	3	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	58
25	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	29
26	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	35
27	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	49
28	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	44
29	2	4	2	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	53

30	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	58
31	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	2	49
32	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	4	3	4	4	3	3	47
33	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	35
34	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	49
35	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	35
36	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	49
37	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	44
38	2	4	2	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	53
39	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	58
40	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	44
41	2	4	2	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	53
42	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	58
Jlh	95	112	97	79	95	98	102	104	98	113	106	121	116	120	107	105	105	1773
$\bar{X}$	2	2,7	2	2	2	2	2,4	2,5	2	2,7	2,5	2,9	2,8	2,9	2,5	2,5	2,5	42,21429

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai rata-rata setiap item. Nilai rata-rata tersebut diperoleh dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono:

$$Me = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

Me = Mean (Rata-rata)
 $\sum$ = Jumlah
Xi = Nilai X ke i sampai ke n
N = jumlah individu/responden

Di mana dalam variabel X terdapat nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item nomor 12 dengan nilai 2,9 yaitu ketika mahasiswa yakin bahwa mahasiswa akan berhasil dalam pembelajaran dan nilai rata-rata terendah terdapat pada item nomor 1 dengan nilai 2 yaitu dosen benar-benar mengetahui bagaimana membuat mahasiswa menjadi antusias dalam pembelajaran

2. Data Variabel Y (Kepuasan Belajar)

Sama halnya dengan variabel X, dari hasil penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa Prodi Pariwisata IAKN Tarutung, diperoleh distribusi jawaban masing-masing responden adalah sebagai berikut

Tabel 5. Distribusi Jawaban Responden tentang Kepuasan Belajar (Y) Berdasarkan Alternatif Jawaban

No Resp	No Item																			
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
1	c	c	c	d	d	c	c	c	d	c	b	b	c	a	b	c	c	b	a	b
2	c	c	d	d	c	b	c	b	c	d	d	a	b	c	c	c	c	c	a	b
3	d	c	c	c	c	c	b	b	c	d	c	a	c	a	c	c	d	a	b	c
4	c	d	d	d	c	c	d	c	c	b	c	c	b	c	d	d	c	b	a	b
5	c	c	c	c	d	d	c	d	c	b	c	d	d	d	c	c	d	a	c	b
6	c	c	c	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	c	b	b	b	a	c
7	c	b	b	c	b	b	c	b	c	b	c	b	c	a	b	b	b	a	b	d
8	c	c	c	d	c	c	c	c	c	c	c	c	d	d	d	d	d	a	c	c
9	c	c	c	d	c	c	c	c	c	c	c	c	d	d	d	d	d	a	a	a
10	c	b	b	c	b	b	c	b	c	b	c	b	c	a	b	b	b	b	c	b
11	c	c	c	d	c	b	c	c	b	d	d	c	c	c	d	b	a	c	b	c
12	c	c	d	d	c	b	c	b	a	a	b	b	a	c	c	c	b	a	c	b
13	c	c	b	c	c	c	c	c	c	c	b	c	b	a	c	b	a	b	a	c
14	c	c	b	b	c	b	a	a	a	a	a	c	a	a	a	b	b	c	c	a
15	c	c	d	c	d	c	d	c	c	c	c	d	d	c	c	d	d	a	b	a
16	c	c	c	d	d	c	d	c	c	c	d	d	c	d	c	d	d	b	c	c
17	c	d	c	c	d	c	d	c	c	c	d	c	c	d	c	c	d	c	a	b
18	c	c	d	d	d	d	c	c	c	c	c	c	d	d	d	c	d	d	c	b
19	c	c	d	c	c	c	d	c	c	c	d	c	d	c	d	c	d	c	b	c
20	b	b	b	c	b	c	a	c	c	a	a	a	a	a	b	a	a	a	b	d
21	b	a	c	b	a	c	c	b	a	b	b	a	a	b	a	c	c	b	c	a
22	b	a	c	b	a	c	c	b	a	b	b	a	a	b	b	a	c	c	c	c
23	a	a	c	d	a	c	d	c	b	c	c	c	b	b	b	b	c	d	d	b

24	b	a	c	d	a	a	a	a	a	b	a	a	b	a	a	b	b	a	d	d
25	c	c	c	c	c	c	c	c	d	d	d	c	c	c	d	c	d	a	a	c
26	c	b	b	b	c	d	c	c	c	c	c	d	c	c	c	c	c	c	a	a
27	c	b	b	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	b	b	b	b	b	a
28	c	c	b	c	c	c	b	b	d	b	b	b	b	b	b	b	b	c	c	c
29	c	a	c	d	c	c	b	b	c	a	a	a	a	a	a	a	a	c	d	b
30	a	a	b	b	a	a	a	b	a	b	b	a	b	b	b	c	a	b	a	d
31	c	b	b	c	c	b	b	c	b	a	b	a	a	b	b	b	c	b	a	d
32	c	c	b	c	c	c	c	b	c	a	c	a	b	a	a	b	b	b	d	a
33	c	b	b	b	c	d	c	c	c	c	c	d	c	c	c	c	c	b	c	a
34	c	b	b	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	b	b	b	b	b	c
35	c	b	b	b	c	d	c	c	c	c	c	d	c	c	c	c	c	a	b	c
36	c	b	b	c	c	b	b	c	c	b	b	a	a	a	b	b	b	a	c	b
37	c	c	b	c	c	c	b	b	d	b	b	b	b	b	b	b	b	a	a	b
38	c	a	c	d	c	c	b	b	c	a	a	a	a	a	a	a	a	c	d	b
39	a	a	b	b	a	a	a	b	a	b	b	a	b	b	b	c	a	b	a	b
40	c	c	b	c	c	c	b	b	d	b	b	b	b	b	b	b	b	c	c	b
41	c	a	c	d	c	c	b	b	c	a	a	a	a	a	a	a	a	a	b	c
42	a	a	b	b	a	a	a	b	a	b	b	a	b	b	b	c	a	d	a	c

Dari tabel 2.1 diketahui distribusi jawaban mahasiswa prodi Pariwisata IAKN Tarutung tentang pembelajaran daring berdasarkan jawaban yang dipilih. Supaya data dapat diolah, maka hasil jawaban responden tersebut diberi bobot. Pada tabel berikut pilihan jawaban a,b,c dan d masing-masing responden akan dibobotkan sesuai dengan nilai bobot masing-masing jawaban, di mana pertanyaan dalam angket variabel Y seluruhnya adalah pertanyaan positif.

Sama seperti variabel X berdasarkan tabel 4.4. diperoleh nilai rata – rata setiap item dimana dalam variabel Y terdapat nilai rata – rata tertinggi pada item nomor 29 dengan nilai 2,9 yaitu struktur materi, pokok bhasan dan sub pokok bahasan jelas dan nilai rata – rata terendah pada item nomor 18 dengan nilai 2 yaitu mahasiswa menganggap pelajaran menarik

Tabel 6. Distribusi Jawaban Responden tentang Pembelajaran Daring (X) Berdasarkan Bobot Pilihan Jawaban

No Resp	No Item																				Jumla h
	1 8	19	2 0	2 1	2 2	2 3	24	25	2 6	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	3	2	4	3	2	2	3	4	3	46
2	2	2	1	1	2	3	2	3	2	1	1	4	3	2	2	2	2	2	4	3	44
3	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	4	2	4	2	2	1	4	3	2	46
4	2	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	3	4	3	40
5	2	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	4	2	3	37
6	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	2	55
7	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	1	54
8	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	4	2	2	36
9	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	4	4	4	40
10	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	54
11	2	2	2	1	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	3	4	2	3	2	42
12	2	2	1	1	2	3	2	3	4	4	3	3	4	2	2	2	3	4	2	3	52
13	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3	4	3	4	2	51
14	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	2	2	4	63
15	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	4	3	4	38
16	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	3	2	2	33
17	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	4	3	37
18	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3	32
19	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	35
20	3	3	3	2	3	2	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	63
21	3	4	2	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	3	2	4	61
22	3	4	2	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	2	2	2	59
23	4	4	2	1	4	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	1	3	48
24	3	4	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	1	1	64
25	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	4	4	2	39

26	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4	4	45
27	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	59
28	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	50
29	2	4	2	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	3	59
30	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	1	66
31	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	1	57
32	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	4	3	4	4	3	3	3	1	4	55
33	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	4	44
34	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	57
35	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	4	3	2	44
36	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	58
37	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	55
38	2	4	2	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	3	59
39	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	68
40	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	51
41	2	4	2	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	62
42	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	1	4	3	66
Jlh	9 5	11 2	9 7	7 9	9 5	9 8	10 2	10 4	9 8	11 3	10 6	12 1	11 6	12 0	10 7	10 5	10 5	12 3	11 7	11 1	2124
Ȳ	2	2, 7	2	2	2	2	2, 4	2, 5	2	2, 7	2, 5	2, 9	2, 8	2, 9	2, 5	2, 5	2, 5	2, 9	2, 8	2, 6	50,6

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Mahasiswa Pariwisata di Tarutung, menunjukkan bahwa :

- Berdasarkan uji hubungan diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,988 > 0,304$, artinya terdapat hubungan yang positif antara Pembelajaran Daring dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung.
- Berdasarkan uji signifikan hubungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $42,266 > 2,201$. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara Pembelajaran Daring dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung.
- Setelah dilakukan uji determinasi diperoleh $r^2 = 97,80992\%$, hal ini berarti Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung dipengaruhi oleh Pembelajaran Daring sebesar 97,80992%

Persamaan regresi harga $\hat{Y} = a + bx$ adalah $\hat{Y} = 10,095 + 0,9589x$. Persamaan ini berarti ada hubungan fungsional antara variabel X dan Y, yang berarti Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung dipengaruhi Pembelajaran Daring sebesar $10,095 + 0,9589X$.

Hasil penelitian tentang Pembelajaran Daring diperoleh nilai rata – rata tertinggi terdapat pada item nomor 12 dengan nilai 2,9 yaitu ketika mahasiswa yakin bahwa mahasiswa akan berhasil dalam pembelajaran dan nilai rata-rata terendah terdapat pada item nomor 1 dengan nilai 2 yaitu dosen benar-benar mengetahui bagaimana membuat mahasiswa menjadi antusias dalam pembelajaran.

Hasil penelitian tentang Kepuasan Belajar terdapat nilai rata – rata tertinggi pada item nomor 29 dengan nilai 2,9 yaitu struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas dan nilai rata – rata terendah pada item nomor 18 dengan nilai 2 yaitu mahasiswa menganggap pelajaran menarik

E. SIMPULAN

Kesimpulan

- Terdapat hubungan yang positif antara Pembelajaran Daring dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,988 > 0,304$.
- Terdapat hubungan yang signifikan antara Pembelajaran Daring dengan Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $42,266 > 2,201$.
- Kepuasan Belajar Mahasiswa Pariwisata di Tarutung dipengaruhi oleh Pembelajaran Daring sebesar 97,80992%

Saran

- Kepada dosen agar menyadari bahwa perlu bagi mereka untuk tetap memperhatikan mahasiswanya saat pembelajaran daring sama seperti memperhatikan mahasiswa di saat pembelajaran secara tatap muka.
- Kepada pihak institut agar memfasilitasi program-program yang mendukung peningkatan kemampuan dosen dalam melakukan pembelajaran daring seperti penggunaan media zoom, google meet, google classroom dan e-learning.
- Kepada mahasiswa agar tidak mengabaikan setiap pembelajaran daring yang berlangsung tanpa adanya pengawasan atau bimbingan seperti biasanya dari dosen pengampu mata kuliah

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, M. F., & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1).

- Ardin, A. (2021). Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 377-386.
- Arikunto, suharsimi.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Arikunto.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta PT Asdi Mahastya
- Arikunto.2013. *Dasar dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Darmadi, H., & MM, M. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Guepedia.
- Deepika Nambiar, The Impact Of Online Learning During Covid-19: Studen's And Teacher's Perspective, *The International Journal of Indian Psychology*, *The International Journal of Indian Psychology* ISSN 2348-5396 (Online) | ISSN: 2349-3429 (Print) Volume 8, Issue 2, April- June, 2020 DIP: 18.01.094/20200802, 10.25215/0802.094, https://www.researchgate.net/publication/343229234_The_impact_of_online_learning_during_COVID-19_students_and_teachers_perspective, diakses pada 06 April 2022, 20.02 WIB.
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh penggunaan media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa pada saat pandemik covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), 154-160.
- I Gusti Agung Ayu Wulandari, Gusti Ngurah Sastra Agustika, *Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Persepsi Mahasiswa PGSD UNDIKSHA)*, *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 8, Number 3, Tahun 2020, pp. 515-526 P-ISSN : 2614-4727, E-ISSN : 2614-4735, file:///C:/Users/Deny_Mec/Downloads/29259-60986-1-PB%20(1).pdf, diakses pada 06 April 2022, 19.44 WIB.
- Indarti, I., Wahyuningsih, U., Yulistiana, Y., Suhartini, R., & Prihatina, Y. I. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Belajar Jarak Jauh Mahasiswa Vokasi Di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 226-236.
- Love, T. C., Mulyadi, M., & Suratno, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Bridal Secara Online Pada Victoria And Bridge Jambi, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 1(2), 125-136.
- Ningsih, R. S. (2021). Efek Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Kepuasan Belajar Mahasiswa. *JIMAWA: Jurnal Ilmiah*, 1(2).
- Ningsih, Y. E. (2021). *Pengaruh sistem pebelajaran daring terhadap kepuasan belajar siswa di SD Negeri 3 Bengkulu Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Nugraheny, A. R. (2020). Peran teknologi, guru dan orang tua dalam pembelajaran daring di masa pandemi.
- Putra, I. D. G. R. D. (2019). Peran kepuasan belajar dalam mengukur mutu pembelajaran dan hasil belajar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 22-31.
- Rahmawati, D. (2013). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi kepuasan mahasiswa. *Jurnal Economia*, 9(1), 52-65.
- Rokhani, S., & Marlianingrum, P. R. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kualitas Pembelajaran Daring Terhadap Kepuasan Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19, *Journal of Management: Small and Medium Enterprises (SMEs)*, 14(3), 291-310.
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & Meidawati, M. (2019, October). Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyono, S. S. *Kepuasan Belajar Mahasiswa Universitas Mercu Buana Jakarta*, *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Sosial*, 243.
- Yuli Tri Andini, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Pandemi Covid-19 Di TK Bias Yogyakarta*. *Jurnal Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 206-216, nov. 2020. ISSN 2622-1942, <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v4i2.424>, <http://ejournal.iaibrahimiy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/424>, diakses pada 06 April 2022, 20.16 WIB.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... & Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan*. Yayasan Kita Menulis.