

Komparasi Kepuasan Sistem Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Mata Kuliah Kewirausahaan UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Astrid Krisdayanthi, Ni Made Rai Kristina, Putu Riska Wulandari
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Bali, Indonesia
astrid@uhnsugriwa.ac.id

Abstract

This research was motivated by changes in the learning situation in universities. During the Covid-19 pandemic, learning was applied with an online system. Towards the middle of 2022, learning has started using offline learning. Online and offline learning, of course, there are differences in atmosphere, such as student interaction with lecturers and fellow students and the need for facilities and infrastructure. This certainly has an impact on student learning satisfaction. This study aims to compare student learning satisfaction in the Entrepreneurship course which is carried out with online and offline learning systems. This research is classified as quantitative research. The population of this study is students of the Faculty of Dharma Duta class of 2021 and 2022. Sampling technique is a saturated sampling technique. The research instrument used is a student learning satisfaction questionnaire that has been tested for validity and reliability. The collected data were analyzed by independent sample T test. The results showed that there was a significant difference in learning satisfaction between students who took the Entrepreneurship course with the online learning model and offline learning. Offline learning provides higher learning satisfaction for students.

Keywords: Comparison; Learning Satisfaction; Online; Offline; Entrepreneurship

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan perubahan situasi pembelajaran di perguruan tinggi. Ketika pandemic Covid-19 pembelajaran diterapkan dengan sistem dalam jaringan (daring). Menjelang pertengahan tahun 2022, pembelajaran sudah mulai menggunakan pembelajaran luar jaringan (luring). Pembelajaran daring dan luring tentunya terdapat perbedaan suasana misalnya interaksi mahasiswa dengan dosen dan sesama mahasiswa dan kebutuhan sarana dan prasarana. Hal itu tentunya berdampak pada kepuasan belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkomparasi kepuasan belajar mahasiswa dalam mata kuliah Kewirausahaan yang dilakukan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring). Penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Dharma Duta angkatan 2021 dan 2022. Teknik pengambilan sampel adalah teknik pengambilan sampel secara jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan angket kepuasan belajar siswa yang sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji T sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kepuasan belajar yang signifikan antara mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kewirausahaan dengan model pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Pembelajaran secara luring memberikan kepuasan belajar yang lebih tinggi bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Komparasi; Kepuasan Belajar; Daring; Luring; Kewirausahaan

Pendahuluan

Salah satu tujuan nasional yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dicapai salah satunya melalui pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam UU tersebut dijelaskan bahwa pendidikan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi tiga bagian yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Mengenai pendidikan formal dibagi lagi menjadi tiga jenjang yaitu pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Pendidikan tinggi menurut Undang-Undang (UU) Nomor 12 Tahun 2012 adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia. Pendidikan tinggi dijalankan di Indonesia dengan asas; a). kebenaran ilmiah; b). penalaran; c). kejujuran; d). keadilan; e). manfaat; f). kebajikan; g). tanggung jawab; h). kebhinnekaan; dan i). keterjangkauan. Satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi disebut dengan perguruan tinggi. Pembelajaran yang diselenggarakan di perguruan tinggi menggunakan sistem satuan kredit semester (SKS). SKS adalah ukuran belajar yang dibebankan kepada mahasiswa dalam jangka waktu per minggu atau per semester dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran. 1 (satu) SKS memiliki makna bahwa pembelajaran terdiri dari 50 menit tatap muka terjadwal, 60 menit kegiatan terstruktur dan 60 menit kegiatan mandiri.

Universitas Hindu Negeri (UHN) I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar adalah salah satu lembaga yang melaksanakan pendidikan tinggi bernafaskan Hindu. Cikal bakal kampus ini diawali dengan berdirinya Akademi Pendidikan Guru Agama Hindu Negeri (APGAHN) Denpasar pada tahun 1993. Kemudian atas perjuangan berbagai pihak pada tahun 1999, akademi itu berubah status menjadi Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri (STAHN) Denpasar dan tahun 2004 lanjut menjadi Institut Hindu Dharma Negeri (IHDN) Denpasar. Akhirnya pada tahun 2020 IHDN Denpasar resmi bertransformasi menjadi universitas yang diberi nama Universitas Hindu Negeri (UHN) I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Saat ini UHN I Gusti Bagus Sugriwa sudah memiliki tiga fakultas dan satu program pascasarjana. Pada akhir tahun 2019 dunia dikejutkan dengan kehadiran wabah penyakit yang disebabkan oleh virus *Corona* dan kemudian dikenal dengan nama pandemi *Covid-19*. Virus yang menyerang saluran pernapasan ini telah menginfeksi ratusan juta jiwa manusia dan jutaan diantaranya meninggal dunia. Virus ini menular melalui kontak fisik manusia jarak dekat dengan media perantara droplet akibat batuk atau flu. Dengan demikian berbagai negara di dunia menghimbau warganya untuk tidak berkerumun atau menjaga jarak fisik dan sosial (*physical and social distancing*).

Pemerintah Indonesia menerapkan berbagai kebijakan untuk mencegah meluasnya wabah pandemic *Covid-19*, salah satunya adalah kebijakan belajar dari rumah (BDR). Kebijakan ini mengandung definisi bahwa pengajar dan pebelajar tidak perlu datang ke satuan pendidikan untuk berkumpul melaksanakan pembelajaran, melainkan cukup melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi (Kariyani, 2021; Winata, Zaqiah, Supiana, & Helmawati, 2021). Konsep pembelajaran seperti itu kemudian dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan (daring).

Pembelajaran daring dilakukan oleh seluruh satuan pendidikan pada semua jenjang termasuk pendidikan tinggi tak terkecuali UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Pembelajaran daring umumnya dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi misalnya media sosial, media konferensi dan bahkan ada beberapa aplikasi yang dirancang untuk melaksanakan pembelajaran daring. Aplikasi yang banyak digunakan umumnya *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom Cloud Meeting* dan aplikasi lainnya (Shoimah et al., 2021; Sukawati, 2021). Pembelajaran daring dilaksanakan secara sinkron dan asinkron. Pembelajaran daring sinkron dilakukan jika pengajar dan pebelajar bertemu di waktu yang sama bertatap muka di dunia maya sedangkan asinkron jika guru dan siswa tidak bertemu di waktu yang sama (Mustika & Temarwut, 2022; Sulistio, 2021). Ketika tahun 2022 atau sudah memasuki era *new normal*, kebijakan pembelajaran yang berlaku di seluruh jenjang pendidikan mulai berubah. Sebagian besar mulai memberlakukan sistem pembelajaran *blended learning* atau pembelajaran campuran antara daring dan luring (Izzati, Hanifah, Anggraeni, Azizah, & Rohmah, 2021; Shavira, Phasa, Muchlishin, & Putranto, 2022). Kebijakan itu berlaku juga di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.

Salah satu mata kuliah yang menerapkan pembelajaran daring ketika pandemic Covid-19 dan pembelajaran *blended learning* adalah mata kuliah Kewirausahaan. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah wajib di Fakultas Dharma Duta. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam berwirausaha. Dengan demikian ke depannya mereka tidak hanya mampu menjadi pekerja saja namun juga membuka lapangan pekerjaan.

Pembelajaran daring memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan pembelajaran daring misalnya siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja, dapat mengembangkan kemampuan kognitif, melatih keterampilan komputer dasar dan memacu diri mahasiswa (Redaputri, Prastyo, & Barusman, 2021). Namun pembelajaran daring juga memiliki kelemahan antara lain komunikasi menjadi kurang efektif, perasaan psikologis seperti terisolasi, biaya tinggi dan sulit dilakukan di daerah terpencil mengingat koneksi internet yang belum baik (Indira & Sakshi, 2017). Selain itu banyak mahasiswa ditemukan mengalami dampak sosial akibat pandemi sehingga mengalami kendala untuk mendapatkan fasilitas pembelajaran daring misalnya laptop, *handphone* dan jaringan internet yang mapan.

Pembelajaran daring dan luring tentunya memiliki perbedaan dari berbagai aspek. Pembelajaran daring dari segi interaksi tentunya berbeda bentuknya jika dibandingkan dengan pembelajaran luring. Demikian pula dari segi waktu, dimana pembelajaran daring lebih fleksibel daripada pembelajaran luring. Kebutuhan sarana dan prasarana pembelajaran daring juga berbeda dengan pembelajaran luring. Hal itu tentunya memberikan dampak kepuasan belajar yang berbeda bagi pebelajar termasuk mahasiswa.

Perguruan tinggi hendaknya mampu melaksanakan pembelajaran yang memberikan kepuasan belajar bagi mahasiswa. Pembelajaran luar jaringan (luring) dan pembelajaran daring tentunya akan memberikan kepuasan belajar yang berbeda di kalangan mahasiswa. Kepuasan adalah ukuran respon perasaan bahagia dan kecewa seseorang terhadap harapan dan kenyataan yang diterimanya (Saputra, 2013). Kepuasan belajar mahasiswa artinya ukuran perasaan mahasiswa terhadap pembelajaran yang telah diikutinya dibandingkan dengan harapan, keinginan dan kebutuhannya (Srinadi & Nilakusmawati, 2008). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana kepuasan mahasiswa UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar dalam mengikuti pembelajaran daring. Harapannya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dan merumuskan kebijakan bagi perguruan tinggi untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran.

Metode

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Dharma Duta angkatan 2021 yang berjumlah 219 orang dan angkatan 2022 yang berjumlah 256 orang. Sampel dalam penelitian adalah Mahasiswa Fakultas Dharma Duta yang telah menempuh mata kuliah Kewirausahaan yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan yang dibutuhkan untuk dijadikan responden. Penentuan jumlah sampel yang *representative* menurut Hair *et al.* (1995) adalah tergantung pada jumlah butir pernyataan dikali 5 sampai 10. Jumlah sampel dalam penelitian ini 130.

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan untuk sampel minimum menggunakan 130 responden. Sedangkan untuk tahap awal dalam menguji validitas dan reliabilitas dari kuesioner yang digunakan dalam penelitian, disebabkan kuesioner pada 30 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kepuasan belajar yang dikembangkan oleh Aman (2009). Angket tersebut terdiri dari enam komponen dengan yang totalnya terdiri dari 26 (dua puluh enam) pernyataan positif. Angket ini berupa skala Likert yang terdiri dari 5 (lima) pilihan jawaban yaitu sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), normal (skor 3), tidak setuju (skor 2) dan sangat tidak setuju (skor 1). Setiap pernyataan angket nantinya akan dilengkapi dengan kolom alasan responden memilih jawaban tersebut. Kisi-kisi angket disajikan dalam Tabel 1

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kepuasan Belajar

No	Komponen	Nomor Butir	Jumlah
1	Kenyamanan Belajar	1, 2, 3 dan 4	4
2	Tujuan Pembelajaran	5, 6, 7, dan 8	4
3	Penilaian Pembelajaran	9, 10, 11, 12 dan 13	5
4	Sumber Belajar	14, 15, 16, 17 dan 18	5
5	Interaksi Dosen dan Mahasiswa	19, 20, 21 dan 22	4
6	Kualitas Media Pembelajaran	23, 24, 25 dan 26	4

Angket yang digunakan dalam penelitian tentunya dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan dengan dua cara yaitu validitas isi atau validitas ahli dan validitas lapangan. Uji validitas ahli dilakukan oleh dua orang ahli yang membidangi teknologi pembelajaran dan manajemen pendidikan. Hasil validasi menunjukkan skor 1,00 yang artinya validitas isi sangat tinggi. Setelah itu dilakukan uji validitas lapangan yang perhitungannya dengan harga korelasi *product moment* (r_{xy}). Hasil perhitungannya menunjukkan harga r_{xy} di atas 0,3 yang artinya seluruh butir instrument sudah valid. Kemudian uji reliabilitas dilakukan dengan metode Alpha Cronbach yang menunjukkan skor 0,901 yang artinya reliabilitas tinggi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan hipotesis dilakukan dengan uji T. Selanjutnya dilakukan penghitungan skor kepuasan belajar mahasiswa (SKBM) menggunakan rumus:

$$SKBM = \frac{\text{skor kuesioner}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor itu kemudian dikonversi berdasarkan tabel konversi yang disajikan berikut:

Tabel 2. Skor Konversi Kepuasan Belajar Mahasiswa

Skor	Kriteria
80 - 100	Sangat Puas
70 - 79	Puas
60 - 69	Netral
50 - 59	Tidak Puas
0 - 49	Sangat Tidak Puas

Uji hipotesis dilakukan dengan metode uji T sampel independen. Hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0): tidak terdapat perbedaan kepuasan belajar yang signifikan antara mata kuliah kewirausahaan dengan sistem pembelajaran daring dan luring.
2. Hipotesis alternatif (H_a): terdapat perbedaan kepuasan belajar yang signifikan antara mata kuliah kewirausahaan dengan sistem pembelajaran daring dan luring.

Sebelum dilakukan uji hipotesis akan dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan teknik Kolmogorov Smirnov dengan signifikansi 0,05 dan bantuan aplikasi SPSS 24.0 for Windows. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data serta memastikan sampel bersifat representatif.

Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Kepuasan Belajar Daring

Hasil kepuasan belajar mata kuliah Kewirausahaan disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Kepuasan Belajar Daring

No	Jenis Skor	Skor
1	Skor Rata-Rata	84,00
2	Skor Tertinggi	98,00
3	Skor Terendah	67,00

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa skor kepuasan belajar Kewirausahaan dengan pembelajaran daring berada pada rentang 67,00 hingga 98,00. Selain itu skor rata-ratanya sebesar 84,00 yang jika disesuaikan dengan tabel 3 maka tergolong dalam sangat puas. Selain itu dilakukan pula penghitungan persentase berdasarkan tabel kriteria yang hasilnya disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut

Tabel 4. Distribusi Skor Kepuasan Belajar Daring Berdasarkan Kriteria

No	Skor	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	80 - 100	Sangat Puas	90	69,23%
2	70 - 79	Puas	36	27,69%
3	60 - 69	Netral	4	3,08%
4	50 - 59	Tidak Puas	0	0,00%
5	0 - 49	Sangat Tidak Puas	0	0,00%

Berdasarkan data pada tabel 4 dapat dinyatakan bahwa lebih dari setengah sampel menyatakan puas dan sangat puas terhadap pembelajaran daring pada mata kuliah Kewirausahaan. Kemudian, dilakukan pula analisis terhadap per komponen dari kepuasan belajar yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5. Deskripsi Skor Kepuasan Belajar Daring Pada Setiap Komponen

No	Komponen	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Skor Rata-Rata
1	Kenyamanan Belajar	100,00	60,00	86,46
2	Tujuan Belajar	100,00	60,00	84,11
3	Penilaian Pembelajaran	100,00	60,00	78,11
4	Sumber Belajar	100,00	64,00	77,60
5	Interaksi Pembelajaran	100,00	60,00	75,07
6	Kualitas Pembelajaran	100,00	70,00	86,84

Berdasarkan data pada tabel 4 dan tabel 5 dapat disimpulkan bahwa untuk komponen kenyamanan belajar, tujuan belajar, penilaian pembelajaran dan interaksi pembelajaran memiliki rentang skor yang sama. Selain itu skor rata-rata tertinggi diraih oleh komponen kualitas pembelajaran dan terendah pada komponen penilaian pembelajaran.

2. Deskripsi Hasil Kepuasan Belajar Luring

Hasil kepuasan belajar mata kuliah Kewirausahaan disajikan pada Tabel 6 berikut ini

Tabel 6. Deskripsi Hasil Kepuasan Belajar Luring

No	Jenis Skor	Skor
1	Skor Rata-Rata	91,00
2	Skor Tertinggi	98,00
3	Skor Terendah	83,00

Berdasarkan data pada tabel 6 dapat disimpulkan bahwa skor kepuasan belajar Kewirausahaan dengan pembelajaran luring berada pada rentang 83,00 hingga 98,00. Selain itu jika digolongkan berdasarkan tabel kriteria pada tabel 2 maka skor rata-rata, skort tertinggi dan skor terendah berada pada kriteria sangat puas. Selain itu dilakukan pula penghitungan persentase berdasarkan tabel kriteria yang hasilnya disajikan pada tabel 7 sebagai berikut

Tabel 7. Distribusi Skor Kepuasan Belajar Luring Berdasarkan Kriteria

No	Skor	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	80 - 100	Sangat Puas	130	100,00%
2	70 - 79	Puas	0	0,00%
3	60 - 69	Netral	0	0,00%
4	50 - 59	Tidak Puas	0	0,00%
5	0 - 49	Sangat Tidak Puas	0	0,00%

Berdasarkan data pada tabel 7 dapat dinyatakan seluruh anggota sampel penelitian menyatakan sangat puas terhadap pembelajaran luring pada mata kuliah Kewirausahaan. Kemudian, dilakukan pula analisis terhadap per komponen dari kepuasan belajar yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 8

Tabel 8. Deskripsi Skor Kepuasan Belajar Luring Pada Setiap Komponen

No	Komponen	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Skor Rata-Rata
1	Kenyamanan Belajar	100,00	85,00	97,00
2	Tujuan Belajar	100,00	80,00	96,00
3	Penilaian Pembelajaran	100,00	80,00	86,00
4	Sumber Belajar	100,00	80,00	95,00
5	Interaksi Pembelajaran	100,00	80,00	93,00
6	Kualitas Pembelajaran	100,00	80,00	94,00

Berdasarkan data pada tabel 8 dapat disimpulkan bahwa untuk seluruh skor rata-rata komponen kepuasan belajar berada pada kriteria sangat puas. Skor tertinggi terdapat pada aspek kenyamanan belajar dan skor terendah terdapat pada aspek penilaian pembelajaran. Kemudian, seluruh komponen selain komponen kenyamanan belajar memiliki rentang skor yang sama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kepuasan belajar yang signifikan antara belajar mata kuliah Kewirausahaan dengan pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Hal itu dibuktikan dengan pengujian hipotesis melalui Uji T sampel independen yang menghasilkan harga signifikansi di bawah 0,05. Selain itu diperkuat pula dengan hasil analisis deskriptif dimana skor rerata kepuasan belajar dengan pembelajaran luring sebesar 91,00 dan lebih tinggi dari skor kepuasan belajar daring yang hanya sebesar 84,00. Penelitian ini sudah sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Radhika (2022) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kepuasan belajar yang signifikan pada siswa sekolah dasar ketika belajar mata pelajaran matematika dengan sistem pembelajaran luring dan pembelajaran daring dimana siswa merasa lebih puas belajar dengan sistem pembelajaran luring (Radhika, 2022).

Mahasiswa merasa lebih puas belajar dengan sistem pembelajaran luring disebabkan karena ketika belajar mata kuliah Kewirausahaan dengan sistem pembelajaran luring mereka dapat lebih banyak berinteraksi dengan dosen dan mahasiswa. Mereka bisa berdiskusi secara tatap muka dan bisa leluasa bertanya kepada dosen (Wahyudi & Yulianti, 2021). Ketika pembelajaran daring mereka agak kesulitan berinteraksi mengingat mereka tidak bisa bertatap muka dan walaupun mereka memiliki alat komunikasi namun terkadang bisa terhalang masalah teknis seperti sinyal dan kecepatan respon mahasiswa yang beragam.

Sistem pembelajaran luring membuat dosen dapat menuntun mahasiswa dalam mencapai capaian atau tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran itu umumnya ada yang sifatnya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sifatnya keterampilan tentunya dosen perlu membimbing dan mendemonstrasikan kepada mahasiswa secara tatap muka sehingga dosen lebih mudah mengetahui hal yang sudah dan belum bisa dilakukan oleh mahasiswa.

Pembelajaran dengan sistem luring juga memudahkan dosen untuk memberikan berbagai penguatan dengan berbagai cara baik verbal ataupun non verbal misalnya memuji mahasiswa yang baik dan menegur mahasiswa yang salah. Hal semacam itu tentunya akan membuat mahasiswa termotivasi dan nyaman dalam belajar sehingga menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran daring kegiatan penguatan agak sulit dilakukan mengingat terbatasnya daya pantau dosen terhadap aktivitas mahasiswa. Selain itu dari segi kenyamanan belajar, pembelajaran daring hanya akan terasa nyaman jika mahasiswa memiliki fasilitas internet yang memadai (Adi, Oka, & Wati, 2021). Untuk mendapatkan hal tersebut tentunya memerlukan dana. Mahasiswa memiliki keadaan ekonomi yang beragam. Mahasiswa yang tidak memiliki fasilitas internet yang memadai tentunya tidak dapat mengikuti pembelajaran daring secara maksimal (Priyastuti & Suhadi, 2020; Septiani, 2021).

Pembelajaran daring yang dilakukan oleh dosen mata kuliah Kewirausahaan selama ini hanya layak bagi mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual. Hal itu terlihat dari media dan sumber belajar yang diberikan oleh dosen selama pembelajaran. Padahal mahasiswa tentunya memiliki gaya belajar yang beragam seperti verbal dan kinestetik. Tentunya mahasiswa yang belajarnya harus mendengar penjelasan yang berulang dan disertai dengan kegiatan praktik langsung akan sulit memahami perkuliahan.

Selain itu dari segi penilaian pembelajaran, pembelajaran luring memungkinkan dosen untuk melakukan berbagai teknik penilaian dengan menggunakan berbagai

instrument (Ravenska & Pradesa, 2021). Dosen juga mampu melakukan pengawasan untuk mengatasi kecurangan mahasiswa selama proses penilaian. Hal itu tentu membuat mahasiswa merasa penilaian menjadi lebih adil dan transparan serta holistik.

Pembelajaran daring memiliki berbagai kelemahan. Kelemahan yang dimaksud adalah minimnya interaksi antara dosen dengan mahasiswa sehingga berpengaruh pada pembentukan karakter positif mahasiswa terhadap dosen (Buulolo, Kual, Sina, & Siburian, 2020). Pembelajaran daring juga membuat penilaian lebih terfokus pada penilaian kognitif dan mengabaikan penilaian aspek lainnya. Selain itu pembelajaran daring masih sulit diakses oleh mahasiswa yang memiliki keterbatasan dalam mengakses perangkat pembelajaran daring baik itu dari segi *hardware* maupun *software* (Panggabean, Purba, & Sinaga, 2021).

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :1) pembelajaran daring walaupun memiliki kelemahan namun tetap bisa dilakukan dengan catatan lembaga atau kampus dan pemerintah hendaknya mampu merancang sistem pembelajaran daring yang memadai dan mudah diakses oleh mahasiswa ; 2) sebelum menerapkan pembelajaran daring hendaknya dilakukan analisis kebutuhan dan analisis SWOT agar nantinya bisa dihasilkan kebijakan pembelajaran daring yang tepat dan meminimalisir masalah dan 3) pembelajaran daring hendaknya dikombinasikan dengan pembelajaran luring dalam bentuk *blended learning* sehingga nanti di satu sisi mahasiswa akan berlatih untuk literasi teknologi dan kelemahan dari pembelajaran daring akan dapat diantisipasi dengan pembelajaran luring.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kepuasan belajar yang signifikan antara mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kewirausahaan dengan model pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Pembelajaran secara luring memberikan kepuasan belajar yang lebih tinggi bagi mahasiswa. Dengan demikian penting bagi kampus untuk mengevaluasi pembelajaran daring yang berlangsung selama ini agar nantinya pembelajaran daring dalam konsep *blended learning* bisa berjalan maksimal dan memberikan kepuasan belajar.

Daftar Pustaka

- Adi, N. N. S., Oka, D. N., & Wati, N. M. S. (2021). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 43–48.
- Buulolo, S., Kual, N., Sina, R. M., & Siburian, H. H. (2020). Pembelajaran Daring: Tantangan Pembentukan Karakter dan Spiritual Peserta Didik. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(2), 129–143.
- Indira, D., & Sakshi, A. (2017). Online learning. *International Education & Research Journal*, 3(8), 32–34.
- Izzati, A. A., Hanifah, U. S., Anggraeni, S., Azizah, N., & Rohmah, D. F. N. (2021). Pengaruh Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 8(2), 14–22.
- Kariyani, L. N. (2021). Analisis Dampak Kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR) Oleh Pemerintah Bagi Pelaku Pendidikan di SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Equilibrium Jurnal Pendidikan*, 9(1), 101–105.
- Mustika, M., & Tamarwut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(2), 313–323.

- Panggabean, F. T. M., Purba, J., & Sinaga, M. (2021). Pengembangan Pembelajaran Daring Terintegrasi Media Untuk Mengukur HOTS Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kimia Organik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 11–21.
- Priyastuti, M. T., & Suhadi, S. (2020). Kepuasan Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Language and Health*, 1(2), 49–56.
- Radhika, N. K. S. (2022). *Komparasi Kepuasan Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Massa Pembelajaran Daring dan Pembelajaran Tatap Muka di SD N 3 Bedulu, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar Tahun Ajaran 2021/2022*. Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.
- Ravenska, N., & Pradesa, H. A. (2021). Analisa Kesenjangan Pembelajaran Daring Selama Pandemi: Studi Kasus Penerapan E-Study dan Microsoft Team. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 448–451.
- Redaputri, A. ., Prastyo, Y. ., & Barusman, M. Y. . (2021). Analisis Kepuasan Mahasiswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1–14.
- Saputra, A. (2013). *Analisa Pengaruh Kualitas Pelayanan Perbankan Syariah Terhadap Tingkat Kepuasan Nasabah (Studi Kasus Bank Syariah Mandiri Kc. Bintaro Sektor 3)*. Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an.
- Septiani, I. . (2021). *Perbandingan Hasil Belajar Matematika dalam Pembelajaran Daring dan Luring pada Siswa Kelas IV Min 1 Kota Bengkulu*. UIN FAS Bengkulu.
- Shavira, L. E., Phasa, L. I., Muchlishin, M., & Putranto, S. (2022). Analisis Kesiapan Belajar Matematika Siswa Secara Blended Learning Dalam Masa Transisi. *Ranger : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Shoimah, A., Fitriyana, E., Aprilia, C. A., Shofia, N. A., Lestari, S. M., Azizah, W. N., & Jamaludin, D. N. (2021). Strategi Pelatihan Guru Secara Online Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Masa Pandemi Covid-19. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 1–9.
- Srinadi, I. G. A. ., & Nilakusmawati, D. P. E. (2008). Faktor-Faktor penentu kepuasan mahasiswa terhadap pelayanan fakultas sebagai lembaga pendidikan (Studi Kasus di FMIPA, Universitas Udayana). *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Sukawati, S. (2021). Pemanfaatan Zoom Meeting Dan Google Classroom Dalam Mata Kuliah Inovasi Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 45–54.
- Sulistio, A. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Dalam Penerapan Pembelajaran Sinkron Dan Asinkron Melalui Google Classroom, Google Meet Dan Aplikasi E-Learning. *Paedagogy Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 63–69.
- Wahyudi, A., & Yulianti, Y. (2021). Studi Komparasi: Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring dan Luring di UPT SDN X Gresik. *BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 5(5), 4292–4298.
- Winata, K. A., Zaqiah, Q. Y., Supiana, & Helmawati. (2021). Kebijakan Pendidikan Di Masa Pandem. *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 4(1), 1–6.