

Evaluasi Kepuasan Belajar Mahasiswa terhadap Sistem Pembelajaran Daring dan Luring

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Handoko Universitas Lampung handoko@fkip.unila.ac.id	ISSN: 2963-8933 Vol. 4, No. 3, Oktober 2025 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp
Rabiyatul Adawiyah Siregar Universitas Lampung rabiyatul.adawiyah@gmail.com	
Miftahul Zannah Raharjo Putri Universitas Lampung mizaratri@gmail.com	
Syahla Athiya Farha Universitas Lampung syahla.athiya.farha@gmail.com	
Hana Salsabila Putri Universitas Lampung hana.salsabila.putri@gmail.com	

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Handoko., Siregar, R. A., Putri, M. Z. R., Farha, S. A., & Putri, H. S. (2025). Evaluasi Kepuasan Belajar Mahasiswa terhadap Sistem Pembelajaran Daring dan Luring. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4 (3),350-356.

Abstrak

Perkembangan teknologi sedang bertransformasi ke Era Society 5.0 telah mendorong perpaduan pembelajaran daring dan luring di dunia pendidikan. Meskipun menawarkan fleksibilitas, setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, yang berpotensi memengaruhi kepuasan mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepuasan belajar mahasiswa terhadap kedua mode pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam periode agustus – september melalui penyebaran angket dengan 39 responden serta hasil di uji menggunakan dependen sampel t-test dalam setiap aspek yang menunjukkan bahwa mahasiswa lebih merasa puas belajar secara luring (tatap muka) dibandingkan secara daring.

Kata kunci: Evaluasi Pembelajaran, Daring, Luring.

Abstract

Technological developments are transforming into the Society 5.0 era, which has encouraged the integration of online and offline learning in the world of education. Although offering flexibility, each system has its own advantages and disadvantages, which can potentially affect student satisfaction. Therefore, this study aims to evaluate student learning satisfaction with both modes of learning. This research was conducted in the period of August to September through the distribution of questionnaires to 39 respondents and the results were tested using a dependent sample t-test in each aspect, which showed that students were more satisfied with offline (face-to-face) learning than online learning.

Key Words: Learning Evaluation, Online, Offline.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa kita memasuki *Era Society 5.0*, di mana integrasi antara manusia dan teknologi menjadi semakin erat. Ini bukan hanya tentang kecanggihan AI dan digitalisasi, tetapi juga bagaimana hal-hal itu masuk dan mengubah kehidupan kita sehari-hari. Perubahan ini tidak terjadi begitu saja. Ada kalanya kita harus menyesuaikan diri, menemukan cara-cara baru untuk berinteraksi, dan bahkan mengubah nilai-nilai sosial kita. Teknologi, pada dasarnya, adalah bagian dari evolusi kita. Seperti yang dikatakan oleh Brian Arthur (2009), teknologi tumbuh dan berkembang secara bertahap, dan seiring dengan itu, kita juga berubah. tentang perpaduan yang indah antara kemajuan teknologi dan cara kita beradaptasi, menciptakan masa depan di mana manusia dan teknologi dapat bekerja sama dengan harmonis. Dalam konteks *Era Society 5.0*, kita melihat perpaduan erat antara manusia dan teknologi yang juga terjadi di dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi membuat mahasiswa bisa belajar secara daring dari mana saja dan kapan saja. Namun, di sisi lain, ada praktik atau mata pelajaran yang masih membutuhkan interaksi tatap muka langsung atau luring. Perpaduan ini menunjukkan bahwa setiap sistem pembelajaran, baik daring maupun luring, memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, mengevaluasi kepuasan belajar mahasiswa menjadi sangat penting. Kepuasan belajar mahasiswa menjadi indikator penting dalam mengevaluasi mutu layanan pendidikan. Mahasiswa yang merasa puas cenderung memiliki motivasi tinggi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar yang lebih baik (Al-Fraihat et al., 2020). Evaluasi terhadap kepuasan mahasiswa perlu dilakukan secara menyeluruh, mencakup dimensi kenyamanan belajar, kejelasan materi, efektivitas interaksi, serta dukungan infrastruktur pembelajaran.

Pembelajaran daring menawarkan fleksibilitas dari segi waktu dan lokasi, namun di sisi lain menghadirkan tantangan seperti keterbatasan interaksi langsung, gangguan teknis, dan ketimpangan akses internet (Bao, 2020). Sebaliknya, pembelajaran luring memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya secara sosial dan emosional, tetapi kurang fleksibel dan memerlukan sumber daya yang lebih besar. Variasi karakteristik ini memungkinkan munculnya perbedaan tingkat kepuasan antar mahasiswa terhadap kedua sistem tersebut (Adedoyin & Soykan, 2020). Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepuasan belajar mahasiswa terhadap sistem pembelajaran daring dan luring. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengambil kebijakan di perguruan tinggi untuk merancang sistem pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era pascapandemi. Sama seperti kita perlu beradaptasi dengan perubahan teknologi, institusi pendidikan juga perlu memahami bagaimana mahasiswa merespons perpaduan metode ini.

Penelitian memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang evaluasi pendidikan, dengan mengkaji secara mendalam efektivitas dua mode pembelajaran yang dominan digunakan di perguruan tinggi pasca pandemi. Hasil penelitian ini memperkaya khazanah ilmiah mengenai indikator-indikator dari berbagai referensi seperti: kepuasan belajar mahasiswa, seperti kualitas pengajaran, interaksi dosen-mahasiswa, fasilitas, kejelasan tujuan, fleksibilitas, dan penggunaan teknologi, yang masing-masing memiliki pengaruh berbeda dalam konteks daring dan luring. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi langsung kepada mitra institusi pendidikan, terutama dalam menyediakan data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar perbaikan sistem pembelajaran, peningkatan kualitas layanan akademik, serta pengambilan keputusan berbasis bukti terkait pengembangan kurikulum, pelatihan dosen, dan penyediaan infrastruktur pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga aplikatif dan solutif bagi penguatan mutu pendidikan tinggi.

B. Metodologi

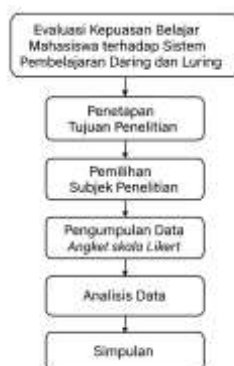
Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan tujuan mengukur tingkat kepuasan belajar mahasiswa terhadap implementasi pembelajaran daring dan luring. Metodologi yang dijelaskan dalam bab ini mencakup desain penelitian, diagram alur penelitian, lokasi dan subjek penelitian, instrument penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah dengan kuantitatif menggunakan uji perbedaan (uji-t). uji perbedaan dimaksudkan untuk melihat apakah terdapat perbedaan kepuasan belajar mahasiswa terhadap sistem pembelajaran daring dan luring.

2. Diagram Alur Penelitian

Berikut adalah diagram alur penelitian "Evaluasi Kepuasan Belajar Mahasiswa terhadap Sistem Pembelajaran Daring dan Luring".



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

3. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, dengan subjek penelitian mahasiswa semester 3, 5, dan 7 dengan responden sebanyak 39 orang mahasiswa/i pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Mahasiswa tersebut dipilih karena telah melaksanakan perkuliahan secara daring dan luring sehingga sanggup mengambil keputusan yang tepat tentang sistem pembelajaran daring dan luring.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian dikembangkan dengan skala liker yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Indikator penelitian meliputi tingkat kepuasan belajar mahasiswa dengan indikator meliputi Aspek-aspek utama dalam kepuasan belajar meliputi: Kualitas pengajaran, Fasilitas pembelajaran, Interaksi dosen-mahasiswa, Kejelasan tujuan pembelajaran, Fleksibilitas waktu dan akses, Penggunaan teknologi.

5. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan uji hipotesis melalui uji perbedaan. Alat bantu analisis data menggunakan software spss untuk menentukan perbedaan kepuasan pembelajaran daring dan luring mahasiswa..

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Kepuasan belajar mahasiswa menurut (Nadila dkk, 2025) menjadi tolok ukur utama keberhasilan sebuah metode pembelajaran. Hal ini karena kepuasan tersebut menunjukkan bagaimana mahasiswa memandang kualitas pengajaran, interaksi, dan seberapa efektif proses belajarnya. Dengan demikian, kepuasan dan belajar saling berkaitan erat, di mana proses belajar bisa menjadi salah satu sumber utama kepuasan. Saat kita terus belajar dan meningkatkan diri, kita akan semakin mampu mencapai harapan dan tujuan, yang pada akhirnya membawa kita pada perasaan puas dalam berbagai aspek kehidupan. Dari berbagai referensi, maka penulis memilih aspek-aspek yang dapat mengevaluasi kepuasan belajar mahasiswa terhadap sistem pembelajaran secara daring maupun luring. Dengan menggunakan uji dependent sampel t-test berbantuan SPSS sebagai berikut:

1) Kualitas Pengajaran

Paired Samples Test

Paired Differences			95% Interval Difference	Confidence of the t	df	Sig. (2- tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				

H0: Tidak terdapat perbedaan kejelasan tujuan pembelajaran secara luring dan daring

H1: Ada perbedaan kejelasan tujuan pembelajaran secara luring dan daring

Dari hasil uji spss nilai sign $0,00 < 0,05$, Hal ni memberikan kesimpulan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima. (Ada perbedaan).

Perbedaan dilihat dari mean daring $14,82 < \text{luring } 16,85$, hal ini menunjukkan bahwa kejelasan tujuan pembelajaran secara luring lebih baik.

5) Fleksibilitas Waktu dan Absen

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Paired Difference 5 Daring - Luring	-.436	2.337	.374	-1.194	.322	-1.165	38	.251

H0: Tidak terdapat perbedaan fleksibilitas waktu dan absen secara luring dan daring

H1: Ada perbedaan fleksibilitas waktu dan absen secara luring dan daring

Dari hasil uji spss nilai sign $0,251 < 0,05$, Hal ni memberikan kesimpulan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima. (Ada perbedaan).

Perbedaan dilihat dari mean daring $15,59 < \text{luring } 16,03$, hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas waktu dan absen secara luring lebih baik.

6) Penguasaan Teknologi

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Paired Difference 6 Daring - Luring	1.128	2.587	.414	-1.967	-.290	2.723	38	.010

H0: Tidak terdapat perbedaan penguasaan teknologi secara luring dan daring

H1: Ada perbedaan fleksibilitas waktu dan absen secara luring dan daring

Dari hasil uji spss nilai sign $0,010 < 0,05$, Hal ni memberikan kesimpulan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima. (Ada perbedaan).

Perbedaan dilihat dari mean daring $14,92 < \text{luring } 16,05$, hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas waktu dan absen secara luring lebih baik.

2. Pembahasan

Dari berbagai referensi, maka penulis memilih aspek-aspek yang dapat mengevaluasi kepuasaan belajar mahasiswa terhadap sistem pembelajaran secara daring maupun luring.

a) Kualitas Pengajaran

Dalam Pengujian dependent sampel t-test berbantuan SPSS diperoleh kualitas pengajaran daring lebih rendah dibandingkan dengan kualitas pengajaran luring. Hal ini dapat terlihat bahwa kualitas pengajaran secara luring lebih baik. Dalam karyanya, *Social Learning Theory*, Albert Bandura (1977) menekankan pentingnya observasi dan peniruan (modeling) sebagai metode pembelajaran utama. Ia berpendapat bahwa individu tidak hanya belajar dari pengalaman langsung, tetapi juga dengan mengamati perilaku orang lain dan konsekuensi yang mereka terima. Sehingga teori ini mendukung hasil bahwa kualitas pengajaran secara luring atau tatap muka lebih baik.

b) Fasilitas Pembelajaran

Dalam Pengujian dependent sampel t-test berbantuan SPSS diperoleh fasilitas pembelajaran secara daring lebih rendah dibandingkan dengan fasilitas pembelajaran secara luring. Hal ini dapat terlihat bahwa fasilitas pembelajaran secara luring lebih baik.

Menurut G.A. Smith (2002), pendidikan berbasis lokasi (*place-based education*) menjadikan seluruh lingkungan fisik dan komunitas lokal sebagai fasilitas pembelajaran yang esensial. Pandangan ini secara langsung mendukung keunggulan fasilitas luring, karena mahasiswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman nyata seperti studi lapangan, kunjungan ke museum, atau eksplorasi situs alam. Interaksi langsung dengan lokasi-lokasi ini memungkinkan mahasiswa membangun pemahaman yang lebih dalam dan mengaitkan teori dari kelas dengan aplikasi praktis di dunia nyata, sesuatu yang sulit dicapai melalui pembelajaran daring. Sehingga teori ini mendukung hasil bahwa fasilitas pembelajaran secara luring atau tatap muka lebih baik.

c) Interaksi antara Dosen dan Mahasiswa

Dalam Pengujian dependent sampel t-test berbantuan SPSS diperoleh interaksi antara dosen dan mahasiswa secara daring lebih rendah dibandingkan dengan interaksi antara dosen dan mahasiswa secara luring. Hal ini dapat terlihat bahwa interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran secara luring lebih unggul. Berdasarkan studi Fitria & Sukmawati (2022) dan Rohmah (2021), interaksi tatap muka memungkinkan mahasiswa untuk lebih sering berdiskusi, bertanya, dan mengeksplorasi materi bersama dosen dan teman sekelas. Hal ini sangat penting untuk memperdalam pemahaman mereka. . Sehingga teori ini mendukung hasil bahwa interaksi antara dosen dan mahasiswa secara luring atau tatap muka lebih baik

d) Kejelasan Tujuan Pembelajaran

Dalam Pengujian dependent sampel t-test berbantuan SPSS diperoleh kejelasan tujuan pembelajaran secara daring lebih rendah dibandingkan dengan kejelasan tujuan pembelajaran secara luring. Hal ini dapat terlihat bahwa kejelasan tujuan pembelajaran secara luring lebih baik. Dalam buku "A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education" (2009), Fry, Ketteridge, dan Marshall berfokus pada pentingnya komunikasi yang jelas dan umpan balik dalam pengajaran. Meskipun tidak secara langsung membandingkan luring dan daring, buku ini secara tidak langsung mendukung keunggulan pembelajaran luring. Prinsip-prinsip yang diuraikan, seperti perlunya interaksi langsung untuk memastikan tujuan pembelajaran dipahami sepenuhnya lebih mudah diterapkan dalam lingkungan tatap muka. Di kelas luring, dosen dapat menjelaskan tujuan secara langsung, mengamati reaksi mahasiswa, dan memberikan klarifikasi seketika, yang menjadikan proses penyampaian tujuan lebih efektif dan komprehensif. Sehingga teori ini mendukung hasil bahwa kejelasan tujuan pembelajaran secara luring atau tatap muka lebih baik.

e) Fleksibilitas Waktu dan Absen

Dalam pengujian dependent sampel t-test berbantuan SPSS diperoleh fleksibilitas waktu dan absen secara daring lebih rendah dibandingkan dengan fleksibilitas waktu dan absen secara luring. Hal ini dapat terlihat bahwa fleksibilitas waktu dan absen dalam pembelajaran secara luring lebih unggul. Dalam buku fundamentalnya, *Science and Human Behavior* (1953), B.F. Skinner menjelaskan bahwa perilaku manusia dibentuk oleh penguatan dan hukuman. Ia berpendapat bahwa perilaku yang menghasilkan konsekuensi positif (penguatan) akan diulangi, sementara perilaku yang menghasilkan konsekuensi negatif (hukuman) akan berkurang. Prinsip ini secara tidak langsung menunjukkan mengapa pembelajaran luring lebih unggul dalam hal disiplin dan kehadiran. Sistem kehadiran di kelas luring dapat menerapkan penguatan (misalnya, nilai kehadiran) dan hukuman (misalnya, nilai dikurangi) secara langsung, mendorong mahasiswa untuk hadir dan mematuhi jadwal. . Sehingga teori ini mendukung hasil bahwa fleksibilitas waktu dan absen secara luring atau tatap muka lebih baik.

f) Penguasaan Teknologi

Dalam Pengujian dependent sampel t-test berbantuan SPSS diperoleh kemampuan penguasaan teknologi secara daring lebih rendah dibandingkan dengan kemampuan penguasaan teknologi secara luring. Hal ini dapat terlihat bahwa kemampuan penguasaan teknologi dalam pembelajaran secara luring lebih unggul. Meskipun buku "*Experience and Education*" (1938) karya John Dewey tidak secara spesifik membahas teknologi, filosofi pendidikannya sangat relevan. Dewey berpendapat bahwa pembelajaran yang sejati berasal dari pengalaman yang bermakna dan interaksi antara individu dan lingkungannya. Dalam konteks penguasaan teknologi, pandangan ini mendukung keunggulan pembelajaran luring, di mana mahasiswa dapat secara fisik berinteraksi dengan perangkat keras dan alat, mengalami langsung konsekuensi dari tindakan mereka, dan belajar melalui pengalaman praktis yang sulit direplikasi dalam lingkungan virtual. Dengan demikian, penguasaan

teknologi bukan hanya soal informasi, melainkan tentang pengalaman langsung yang hanya bisa didapatkan secara optimal dalam lingkungan luring.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa kepuasan belajar mahasiswa terhadap pembelajaran luring (tatap muka) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran daring (online). Hasil ini konsisten di berbagai aspek, mulai dari kualitas pengajaran, fasilitas pembelajaran, interaksi dosen dan mahasiswa, kejelasan tujuan pembelajaran, fleksibilitas waktu dan absen, hingga penguasaan teknologi. Sehingga, temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang paling memuaskan bagi mahasiswa masih terjadi di lingkungan luring. Kehadiran fisik memungkinkan interaksi yang lebih dalam, pemahaman yang lebih jelas, dan pengalaman praktis yang lebih kaya, yang pada akhirnya menumbuhkan kepuasan belajar yang lebih baik.

E. Referensi

- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2023). Covid-19 pandemic and online learning: The challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 863–875. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Al-Fraihat, D., Joy, M., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-Learning Systems Success: An Empirical Study. *Computers in Human Behavior*, 102, 67–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>
- Arthur, W. B. (2009). *The Nature of Technology: What It Is and How It Evolves*. New York, NY: Free Press.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Bao, W. (2020). COVID-19 and Online Teaching in Higher Education: A Case Study of Peking University. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2, 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Fitria, M. N., & Sukmawati, W. (2022). Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Siswa Kelas V SDN Tegal Alur 21 Petang. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 833–840. <https://doi.org/10.32884/IDEAS.V8I3.853>
- Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. (2009). *A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education: Enhancing Academic Practice* (3rd ed.). London: Routledge.
- Idris, R., & Djafar, H. (2019). Analisis Kepuasan Mahasiswa Ditinjau Dari Kinerja Dosen dan Fasilitas Pembelajaran. *Idarah Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 301–312. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10014>
- Ikhtiarti, D., & Nasir, M. (2022). Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Online (Studi Pada Perguruan Tinggi Swasta Kota Palembang). *Journal Of Software Engineering Ampere*, 3(1), 47–60. <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/article/download/199/111/493>
- Nadila, S.R., Hasbullah, W., & Amaliah, S.N. (2025). Perbandingan Tingkat Kepuasan Mahasiswa(i) Terhadap Pembelajaran Daring Dan Luring. *Available at SSRN 5250317*.1-8, <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5250317>
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD Press.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Smith, G. A. (2002). *Place-based education: Learning to be where we are*. Bloomington, IN: Phi Delta Kappan.
- Suliyanthini, D., Irwan, A.Z., Lubis, H., & Radiona, V. (2023). Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pada Proses Belajar Mengajar Jarak Jauh. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 7(1), 97–106. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/2276/1684/>