

**PENGARUH MEDIA DARING DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP KEPUASAN MAHASISWA STIE
PEMBANGUNAN PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

Oleh

SARIPAH MARYANA

NIM : 16612033

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN



**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) PEMBANGUNAN
TANJUNGPINANG**

2022

**PENGARUH MEDIA DARING DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP KEPUASAN MAHASISWA STIE
PEMBANGUNAN PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Ekonomi

Oleh

SARIPAH MARYANA

NIM : 16612033

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN



**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) PEMBANGUNAN
TANJUNGPINANG**

2022

TANDA PERSETUJUAN / PENGESAHAN SKRIPSI
PENGARUH MEDIA DARING DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
KEPUASAN MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN PADA MASA
PANDEMI COVID-19

Diajukan Kepada :

Panitia Komisi Ujian
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan
Tanjungpinang

Oleh

Nama : Saripah Maryana
NIM : 16612033

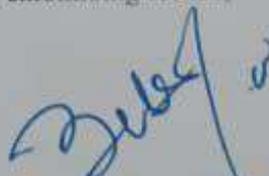
Menyetujui :

Pembimbing Pertama,



Risnawati, S.Sos., M.M.
NIDN. 10251118803/Lektor

Pembimbing Kedua,



Betty Leindarita, S.E., M.M.
NIDN. 1030087301/Asisten Ahli

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dwi Septi Harvani, S.T., M.M.
NIDN. 1002078602 / Lektor

Skripsi Berjudul :

**PENGARUH MEDIA DARING DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
KEPUASAN MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

Yang Diperiapkan dan Disusun Oleh :

Saripah Maryana

NIM : 16612033

Telah dipertahankan di depan Panitia Komisi Ujian Pada Tanggal Sembilan Belas
Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua dan Dinyatakan Telah
Memenuhi Syarat Untuk Diterima

Panitia Komisi Ujian

Ketua



Risnawati S.Sos., M.M.
NIDN.1025118803/Lektor

Sekretaris



Selvi Fauzar, S.E., M.M.
NIDN. 1001109101 / Lektor

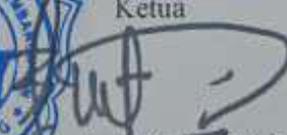
Anggota



Alfi Hendri, S.E., M.M.
NIDK. 8813900016 /Asisten Ahli

Tanjungpinang, 19 Agustus 2022
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang
Ketua




Chairy Marlinda, S.E., M.Ak., Ak., CA
NIDN. 1029127801/Lektor

PERNYATAAN

Nama : Saripah Maryana
NIM : 16612033
Tahun Angkatan : 2016
Indeks Prestasi : 3.02
Kumulasi :
Program Studi : Manajemen
Judul Skripsi : Pengaruh Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa seluruh isi dan materi dari skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan rekayasa maupun karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila ternyata di kemudian hari saya membuat pernyataan palsu, maka saya siap diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Tanjungpinang, 19 /Augustus/2022

Peneliti,



Saripah Maryana

NIM : 16612033

PERSEMBAHAN

Ibunda dan Ayahanda Tercinta Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan.

Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.

MOTTO

"Boleh jadi keterlambatanmu dari suatu perjalanan adalah keselamatanmu, boleh jadi tertundanya wisudamu adalah suatu keberkahan."

(Quraish Shihab)

"Rahasia untuk maju adalah memulai."

(Mark Twain)

"Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan serta memperhalus perasaan"

(Tan Malaka)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan atas segala rahmat, dan karunia yang telah diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi di Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan.

Dalam penulisan penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan do'a dan moril, serta motivasi yang kuat dari berbagai pihak yang telah banyak membantu. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Dosen Fakultas Ekonomi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga diberi kelancaran dalam menulis penyusunan usulan penelitian ini sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Ibu Charly M,SE, M.Ak,Ak selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
2. Ibu Ranti Utami, SE. Ak. selaku Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
3. Ibu Sri Kurnia, SE. M. Ak. Al. CA selaku Wakil Ketua II Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.

4. Bapak Imran Ilyas.M.M selaku Wakil Ketua III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
5. Ibu Dwi Septi Haryani ST.MM., selaku Ketua Program Studi S1 Manajemen Sekolah Tinggi Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
6. Bapak Octojaya Abriyoso,S.I.Kom.,MM selaku Sekretaris Prodi Manajemen Sekolah Tinggi Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
7. Ibu Risnawati S.Sos. MM selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya selama proses penulisan skripsi ini.
8. Ibu Betty Leindarita, S.E., M.M selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingannya selama proses penulisan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen dan Staff di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan. Khususnya Dosen Program Studi Manajemen yang telah mendidik penulis selama penulis menuntut ilmu di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan.
10. Orang tua tercinta yang senantiasa selalu mengarahkan, membimbing dan mendoakan putrinya.
11. Rekan-Rekan dan Teman seperjuangan yang telah memberikan support dan dukungannya selama penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman penulis. Kritik dan saran pun yang bersifat

membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dikemudian hari.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang membacanya.

Tanjungpinang, 19 Agustus 2022

Peneliti

Saripah Maryana

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI UJIAN	
HALAMAN PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	7
1.5.1 Kegunaan Ilmiah	7
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Teori	10
2.1.1 Manajemen	10
2.1.1.1 Pengertian Manajemen	10
2.1.1.2 Fungsi Manajemen.....	11
2.1.1.3 Unsur-Unsur Manajemen.....	12
2.1.1.4 Dasar-Dasar Manajemen	13

2.1.1.5 Bidang Manajemen.....	14
2.1.2 Manajemen Sumber Daya Manusia	14
2.1.2.1 Pengertian Sumber Daya Manusia.....	14
2.1.2.2 Komponen Sumber Daya Manusia	15
2.1.3 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia	16
2.1.3.1 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia	16
2.1.3.2 Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia.....	17
2.1.4 Pembelajaran Daring	20
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Daring.....	20
2.1.4.2 Karakteristik Pembelajaran Daring.....	21
2.1.4.3 Manfaat Pembelajaran Daring	22
2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring	23
2.1.4.5 Jenis-Jenis Komunikasi Daring	26
2.1.4.6 Prinsip Pembelajaran Daring	28
2.1.4.7 Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Daring	29
2.1.5 Motivasi Belajar.....	30
2.1.5.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	30
2.1.5.2 Peran dan Fungsi Motivasi Belajar	31
2.1.5.3 Aspek-Aspek Motivasi Belajar	32
2.1.5.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	32
2.1.5.5 Indikator Motivasi Belajar	36
2.1.6 Kepuasan	36
2.1.6.1 Pengertian Kepuasan.....	36
2.1.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Siswa ...	37
2.1.6.3 Metode Pengukuran Kepuasan Siswa.....	38
2.1.6.4 Indikator Kepuasan	38
2.2 Kerangka Pemikiran	39
2.3 Hipotesis Penelitian	40
2.4 Penelitian Terdahulu	40
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	44

3.2	Jenis Data	44
3.3	Teknik Pengumpulan Data	45
3.4	Populasi dan Sampel	46
3.4.1	Populasi	46
3.4.2	Sampel	46
3.5	Definisi Operasionalisasi Variabel Penelitian	47
3.6	Teknik Pengolahan Data.....	49
3.7	Teknik Analisis Data	51
3.7.1	Uji Kualitas Data	51
3.7.2.1	Uji Validitas.....	51
3.7.2.2	Uji Reliabilitas.....	52
3.8	Uji Asumsi Klasik	53
3.8.1	Uji Normalitas	53
3.8.2	Uji Heteroskedasitas	54
3.8.3	Uji Multikolinieritas	54
3.9	Regresi Linier Berganda.....	55
3.10	Uji Hipotesis.....	55
3.10.1	Uji Hipotesis Parsial (Uji t)	55
3.10.2	Uji Hipotesis Simultan (Uji f)	57
3.11	Uji Koefisien Determinasi	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian.....	59
4.1.1	Gambaran Objek Penelitian.....	59
4.1.1.1	Sejarah STIE Pembangunan Tanjungpinang	59
4.1.1.2	Visi, Misi dan Tujuan STIE Pembangunan Tanjungpinang.....	61
4.1.1.3	Arti Lambang STIE Pembangunan	62
4.1.1.4	Struktur Kelembagaan STIE Pembangunan Tanjungpinang.....	63
4.2	Hasil Penelitian	64
4.2.1	Karakteristik Responden	64

4.2.2	Hasil Uji Kualitas Data	67
4.2.2.1	Hasil Uji Validitas.....	67
4.2.2.2	Hasil Uji Reabilitas	68
4.2.3	Hasil <i>Summary</i> Jawaban Responden Terkait Variabel Penelitian.....	69
4.2.3.1	Hasil Jawaban Responden Terkait Media Daring (X1).....	69
4.2.3.2	Hasil Jawaban Responden Terkait dengan Motivasi Belajar (X2).....	74
4.2.3.3	Hasil Jawaban Responden Terkait dengan Kepuasan Mahasiswa (Y).....	81
4.2.4	Hasil Uji Asumsi Klasik.....	85
4.2.4.1	Hasil Uji Normalitas	85
4.2.4.2	Hasil Uji Multikolinieritas	87
4.2.4.3	Hasil Uji Heteroskedasitas	88
4.2.5	Hasil Uji Regresi Linier Berganda	89
4.2.6	Hasil Uji Hipotesis Penelitian	90
4.2.6.1	Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t).....	90
4.2.6.2	Hasil Uji Hipoetsis Simultan (Uji f).....	91
4.2.7	Hasil Uji Koefisien Determinasi	92
4.2	Pembahasan	93
4.2.1	Mengenai Media Daring Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang pada Pandemi Covid-19	93
4.2.2	Mengenai Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang pada Pandemi Covid-19	95
4.2.3	Mengenai Media daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang pada Pandemi Covid-19.....	99

BAB V

5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Saran.....	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Hal
1.	Populasi Penelitian Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang Tahun Ajar 2021-2022 (Semester Genap).....	47
2.	Operasionalisasi Variabel	48
3.	Pengukuran Skala <i>Likert</i>	50
4.	Interpretasi Hasil Perhitungan WMS.....	51
5.	Interpretasi Koefisien Determinasi	58
6.	Hasil Uji Validitas Variabel Penelitian	67
7.	Hasil Uji Reliabilitas	68
8.	Mengenai Variabel Faktor Media Daring (X1)	69
9.	Mengenai Variabel Faktor Motivasi Belajar (X2).....	75
10.	Mengenai Variabel Faktor Kepuasan Mahasiswa (Y).....	81
11.	Hasil Uji Multikolinieritas	87
12.	Hasil Uji Regresi Linier Berganda	89
13.	Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji T).....	90
14.	Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)	91
15.	Hasil Uji Koefisien Determinasi	92

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Tabel	Hal
1.	Kerangka Pemikiran	40
2.	Arti Lambang STIE Pembangunan Tanjungpinang	60
3.	Struktur Kelembagaan STIE Pembangunan Tanjungpinang.....	64
4.	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	65
5.	Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas	65
6.	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	66
7.	Uji Normalitas Histogram	86
8.	Uji Normalitas (P-plot).....	86
9.	Uji Heteroskedasitas	88

DAFTAR LAMPIRAN

- | No. | Lampiran |
|-----|------------------------------------|
| 1. | Pedoman Kuisisioner Penelitian |
| 2. | Hasil Pengolahan Data Excel |
| 3. | Hasil Pengolahan SPSS |
| 4. | Hasil G-from |
| 5. | Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner |

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA DARING DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEPUASAN MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Saripah Maryana.16612033. Manajemen. STIE Pembangunan Tanjungpinang.
ipeh705@gmail.co

Penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis mengenai pengaruh variabel media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa. Dimana dimasa pandemi covid mengakibatkan pemerintah mengambil kebijakan untuk melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) untuk meminimalisir penyebaran covid-19, maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap kepuasan belajar mahasiswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kuantitatif dengan jenis data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder sedangkan teknik pengumpulan data melalui kuisioner, observasi penelitian dan studi pustaka.

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 2.248 mahasiswa, dimana penentuan sampel menggunakan rumus slovin sehingga diperoleh sampel penelitian sebanyak 339 dan teknik sampling yang digunakan yakni *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh variabel media daring (X1) terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada masa pandemi covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian uji hipotesis secara parsial dimana nilai $T_{hitung} 5.897 > T_{tabel} 1.660$ dan pengaruh variabel motivasi belajar (X2) terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada masa pandemi covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian uji hipotesis secara parsial dimana nilai $T_{hitung} 9.370 > T_{tabel} 1.660$. sedangkan secara simultan variabel media daring (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19 dibuktikan dengan uji hipotesis secara simultan dimana nilai $F_{hitung} sebesar 147.075 > dari nilai F_{tabel} 3,087$

Kata Kunci : media daring, motivasi belajar dan kepuasan mahasiswa

Dosen Pembimbing : 1. Rismawati S.Sos.M.M
2. Betty Leindarita, S.E., M.M

ABSTRACT

THE EFFECT OF E-LEARNING AND MOTIVATION ON STUDENT SATISFACTION IN STIE PEMBANGUNAN DURING PANDEMIC COVID-19

Saripah Maryana.16612033. Manajemen. STIE Pembangunan Tanjungpinang.
ipeh705@gmail.co

This study aims to determine and analyze the effect of online media variables and learning motivation on student satisfaction. Where during the covid pandemic, the government took a policy to conduct online learning (on the network) to minimize the spread of covid-19, therefore researchers wanted to find out how it affected student learning satisfaction.

This type of research is quantitative research with the types of data used are primary data and secondary data, while the data collection techniques are through questionnaires, research observations and literature studies.

The population in this study was 2,248 students, where the determination of the sample used the slovin formula to obtain a research sample of 339 and the sampling technique used was simple random sampling, which is a sampling technique from population members that is carried out randomly without regard to the existing strata in the population.

Based on the results of the study, it can be said that there is an influence of online media variables (X1) on STIE Pembangunan student satisfaction during the covid-19 pandemic, this is evidenced by the results of partial hypothesis testing where the value of Tcount is $5.897 > T_{table} 1.660$ and the influence of learning motivation variables (X2) on the satisfaction of STIE Pembangunan students during the covid-19 pandemic, this is evidenced by the results of partial hypothesis testing where the value of Tcount is $9.370 > T_{table} 1.660$. while simultaneously online media variables (X1) and learning motivation (X2) on student satisfaction at STIE Tanjungpinang during the Covid-19 pandemic were proven by simultaneous hypothesis testing where the Fcount value was $147,075 >$ from the Ftable value of $3,087$

Keywords : e- learning, motivation and student satisfaction

*Adviser Lectures : 1. Rismawati S.Sos.M.M
2. Betty Leindarita, S.E., M.M*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran dan pembelajaran, sebagaimana yang telah dicantumkan dalam UU No 20 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (2003) yang mana didalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki keterampilan dan pengetahuan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab dan kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan yang sangat diharapkan oleh banyak orang, jenjang pendidikan ini sangat berpengaruh terhadap kualitas diri seseorang terutama berkaitan dengan hal mendapatkan pekerjaan dan kesuksesan. Hal tersebut disebabkan karena melalui pendidikan, seseorang akan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pekerjaan dan kesuksesan itulah mampu menjadikan sebagai motivasi dalam menuntut pendidikan tinggi.

Namun pada akhir tahun 2019 *coronavirus disease* 2019 yang lebih dikenal dengan Covid-19 disebabkan oleh korona virus yang pertama kali terjadi di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019 dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Pada tanggal 11 Maret 2020 di Indonesia sendiri masih menjadi ketakutan bagi khalayak karena seperti tidak adanya titik

terang dan berakhirnya pandemi ini. Banyak ketentuan-ketentuan yang sudah dilaksanakan oleh pemerintah guna menekan persebaran covid-19 ini, salah satunya dengan menetapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di setiap provinsi yang ada di Indonesia. Meskipun sekarang kita sudah berada pada era *new normal* namun bisa dikatakan bahwa kasus ini tidak ada akhirnya dan masalah covid-19 masih menjadi pembicaraan hangat oleh masyarakat, mulai dari varian *alpha*, *beta*, *delta* dan saat ini varian baru yang muncul yakni *omicron*.

Covid-19 sangat berdampak bagi seluruh kegiatan masyarakat, mulai dari pendidikan, pekerjaan dan sebagainya. Pendidikan yang seharusnya bisa berjalan tatap muka namun akibat dari pandemi ini menjadi terhambat dan bahkan dihentikan sementara agar kita semua tidak terpapar virus covid-19 namun memang dengan adanya kebijakan tersebut memberikan dampak positif dan negatif dari berbagai sisi. Pemerintah mengambil kebijakan dalam waktu dekat dimana aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring atau menggunakan *platform* dan aplikasi pembelajaran *online* untuk memberikan materi pembelajaran kepada mahasiswa.

Menurut Thermo (Kuntarto, 2017) pembelajaran secara daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, *CD Room* *streaming video*, pesan suara, email dan telepon konferensi. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan

penerapan pembelajaran secara daring ini sudah dilakukan pada bulan Maret 2020.

Menurut Fitriyani, *et all* (2020) Motivasi belajar mahasiswa berasal dari dorongan maupun kemampuan yang dimiliki seseorang mahasiswa untuk dapat melakukan aktivitas belajar, sehingga mencapai prestasi belajar yang optimal. Sedangkan motivasi belajar menurut Emda (2018) ialah suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana individu tersebut, merasakan adanya suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi belajar mahasiswa mengalami penurunan karena adanya perbedaan lingkungan, hal inilah yang menjadi permasalahan terutama dalam penerapan aktivitas daring, salah satu contohnya adalah menurunnya semangat mahasiswa untuk aktif dan berpartisipasi ketika perkuliahan berlangsung. Kepuasan Mahasiswa menurut Yani & Irfan (2020) akan membentuk suatu persepsi atau pandangan yang positif terhadap kampus atau perguruan tinggi yang dilakukan oleh pihak perguruan tinggi. Kepuasan mahasiswa merupakan salah satu tolak ukur untuk dapat menentukan keberhasilan sistem pembelajaran daring. Permasalahan yang terkait dengan kepuasan mahasiswa adalah sistem pembelajaran yang dilakukan satu arah antara dosen dengan mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya penurunan rata-rata IPK yang didapatkan mahasiswa (Fitriyani, *et all* 2020).

Dimasa pandemi Covid-19 universitas atau perguruan tinggi mengambil kebijakan yakni melakukan Program Belajar Jarak Jauh (PBJJ), dimana program pembelajaran jarak jauh ini merupakan alternatif yang digunakan saat ini oleh setiap universitas untuk melaksanakan proses belajar mengajar walaupun tidak dengan tatap muka. Perubahan proses belajar dari tatap muka menjadi PBJJ merupakan

suatu keputusan yang harus dilakukan oleh universitas agar tujuan pendidikan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Namun kenyataannya memang pembelajaran jarak jauh atau dengan menggunakan media daring ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Adapun objek penelitian yang dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Tanjungpinang, adapun program studi di STIE Tanjungpinang yakni akuntansi dan manajemen, Berdasarkan Keputusan Dirjen Dikti No.1231/SK/BAN-PT/AKRED/S/IV/2017 menetapkan program studi Manajemen pada Strata S1 memperoleh Status Terakreditasi dengan peringkat B pada tanggal 25 April 2017. Dan disusul dengan program studi Akuntansi pada Strata S1 memperoleh status terakreditasi dengan peringkat B dengan Keputusan Dirjen Dikti No. 1540/SK/BAN-PT/AKRED/S/V/2017 pada tanggal 23 Mei 2017. Kemudian STIE Pembangunan melakukan Akreditasi Institusi dengan peringkat C melalui surat keputusan Dirjen Dikti No 355/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2019 pada tanggal 21 Mei 2019.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang peneliti lakukan beberapa waktu yang lalu dengan beberapa orang narasumber penelitian, adapun masalah ketidakpuasan terhadap penggunaan media daring atau pembelajaran *online* yakni sebagai berikut :

1. Materi tidak sampai secara sempurna dimana, hal ini dikarenakan tidak semua mahasiswa memiliki jaringan internet yang stabil sehingga mengakibatkan materi yang disampaikan oleh dosen ada yang tidak *terdeliver* dengan baik.

2. Absensi *online* sering mengalami gangguan atau *error* membuat beberapa mahasiswa yang telah mengisi daftar hadir menjadi tidak *terrecord* hal tersebut berdampak pada banyak mahasiswa yang sudah absen tetapi tidak terbaca.
3. Dengan adanya pembelajaran secara daring atau dalam jaringan membuat banyaknya tugas yang diberikan oleh dosen.
4. Kurangnya interaksi dosen dengan mahasiswa selama pembelajaran melalui virtual membuat banyak mahasiswa yang tidak bisa memahami secara maksimal karena keterbatasan bertanya.

Dampak dari ketidakpuasan tersebut membuat penurunan motivasi belajar mahasiswa, dengan teknologi yang semakin maju seperti sekarang ini seharusnya dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa untuk belajar namun sayangnya keadaan pandemi sekarang ini sangat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, hasil observasi sementara dapat peneliti katakan penurunan motivasi belajar ini dapat dilihat bahwa ada beberapa mahasiswa yang malas atau lalai dalam mengerjakan tugas mingguan maupun tugas bulanan, tidak adanya keinginan untuk belajar, tidak adanya sifat ingin tahu materi pembelajaran lebih luas.

Berdasarkan fenomena masalah yang peneliti sudah kemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena masalah penelitian yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Apakah media daring berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19 ?
2. Apakah motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19 ?
3. Apakah media daring dan motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19 ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat akan keterbatasan waktu dalam penelitian ini maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yakni hanya mahasiswa Akuntansi dan Manajemen Angkatan 2021-2022

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah media daring berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19
2. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19 ?

3. Untuk mengetahui dan menganalisis apakah media daring dan motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada Masa Pandemi Covid-19 ?

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Ilmiah

Secara akademis penelitian ini berguna menambah wawasan, pengetahuan serta memperluas pandangan tentang manajemen sumber daya manusia, khususnya mengenai topik dan pembahasan penelitian ini yaitu mengenai pengaruh media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan. Dimana hasil analisa ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah kepuasan mahasiswa.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi penulis

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan khususnya dalam bidang manajemen sumber daya manusia mengenai pengaruh media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa

- b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa menghasilkan suatu kesimpulan dan saran-saran terhadap masalah yang dihadapi perusahaan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan

kepuasan siswa

c. Bagi Akademisi

Untuk memperkaya pengetahuan serta teori yang berkaitan dengan kepuasan mahasiswa serta menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah dan diimplementasikan terhadap penelitian yang dilakukan dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi untuk memperkaya cakrawala berfikir dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian ilmiah yang akan dilakukan selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan penelitian ini diajukan lima bab yang diawali hal-hal yang bersifat umum, namun berhubungan dengan penulisan yang disajikan dan kemudian pada bab-bab selanjutnya penulis membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan judul dan disusun sedemikian rupa sehingga diharapkan akan sangat mempermudah para pembaca memahami bahkan lebih mengerti tentang apa saja yang dijelaskan oleh penulis dalam skripsi ini. Adapun pembagian sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan secara singkat mengenai gambaran umum dari masalah penelitian yang dilakukan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup teori-teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan dan digunakan sebagai tinjauan atau landasan teori dalam menganalisis pemecahan masalah yang telah dikemukakan. Teori- teori ini diambil dari beberapa sumber literatur dan buku-buku rujukan yang saling mendukung untuk memecahkan permasalahan dan akhirnya mencapai tujuan penelitian, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai jenis penelitian, jenis data yang digunakan, teknik pengumpulan data, teknik populasi dan sampling, definisi operasional variabel dan analisis data.

BAB IV :HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, penyajian data dan analisis hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil akhir dalam penelitian.

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1 Manajemen

2.1.1.1 Pengertian Manajemen

Menurut Robins (2016) manajemen (pengelolaan) adalah hal yang dilakukan oleh para manajer. Namun, pernyataan singkat dan sederhana ini tidak banyak memberikan kejelasan bagi kita. Penjelasan yang lebih baik adalah, manajemen melibatkan aktivitas-aktivitas koordinasi dan pengawasan terhadap pekerjaan orang lain, sehingga pekerjaan tersebut dapat diselesaikan secara efisien dan efektif.

Menurut Subekti (2015) manajemen adalah proses perencanaan, organisasi, koordinasi dan kontrol pada sumber daya agar tujuan tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Handoko (2014) manajemen adalah bekerja dengan orang-orang untuk menentukan, mengintegrasikan dan mencapai tujuan organisasi dengan pelaksanaan dan fungsi-fungsi yang ada.

Menurut Siagian (2016) manajemen adalah kemampuan atau keterampilan untuk memperoleh sesuatu guna mencapai tujuan melalui kegiatan orang lain. Sedangkan menurut Hasibuan (2017) manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dengan sumber daya lainnya secara efektif dan efisien.

Menurut Wibowo (2014) manajemen adalah ilmu yang mengandung gagasan atau ide yang terdiri dari merancang, memerintah, mengkoordinasikan dan mengendalikan. Berdasarkan pengertian manajemen menurut para ahli diatas maka manajemen dapat didefinisikan sebagai suatu proses perencanaan, pengkoordinasian dan pengendalian dari berbagai sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa manajemen adalah suatu ilmu yang dilakukan seseorang untuk mengatur, mengendalikan dan mengkoordinasikan orang lain.

2.1.1.2 Fungsi Manajemen

Menurut George (2013) mengatakan adapun fungsi-fungsi manajemen adalah sebagai berikut :

1. *Planning* (perencanaan)

Fungsi perencanaan adalah proses yang menyangkut upaya yang dilakukan untuk mengantisipasi kecenderungan di masa yang akan datang dan penentuan strategi dan taktik yang tepat untuk mewujudkan target dan tujuan organisasi. Jadi perencanaan dibutuhkan untuk membawa perusahaan kepada tujuan yang ingin dicapai di masa yang akan datang.

2. *Organizing* (pengorganisasian)

Fungsi pengorganisasian adalah proses yang menyangkut bagaimana strategi dan taktik yang telah dirumuskan dalam perencanaan didesain dalam sebuah struktur organisasi, sistem dan lingkungan organisasi yang kondusif dan dapat memastikan bahwa semua pihak dalam organisasi dapat

bekerja secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan organisasi.

3. *Actuating* (pengarahan dan implementasi)

Fungsi pengarahan dan implementasi atau disebut *actuating* adalah proses implementasi program yang telah dibuat agar dapat dijalankan oleh seluruh pihak dalam perusahaan serta memotivasi agar semua pihak tersebut dapat menjalankan tanggung jawabnya dengan penuh kesadaran dan produktivitas yang tinggi.

4. *Controlling* (pengawasan dan pengendalian)

Fungsi pengawasan dan pengendalian adalah proses yang dilakukan untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan yang telah direncanakan, diorganisasikan dan diimplementasikan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan sekalipun berbagai perubahan terjadi di dunia bisnis.

2.1.1.3 Unsur-Unsur Manajemen

Unsur manajemen dalam pelaksanaannya saling berkaitan erat satu sama lainnya, masing-masing faktor tidak bisa dipisahkan. Adapun unsur-unsur manajemen antara lain yakni, (Hasibuan, 2017):

1. *Man* (manusia)

Unsur manajemen yang paling vital adalah sumber daya manusia, manusia yang membuat perencanaan dalam proses untuk mencapai tujuan tersebut.

2. *Money* (uang)

Perusahaan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari tidak akan bisa terlepas dari biaya yang diukur dengan jumlah uang. Dengan ketersediaan uang atau dana yang memadai maka manajemen perusahaan akan leluasa melakukan

sejumlah efisiensi untuk mencapai tujuan akhir.

3. *Materials* (bahan)

Ketersediaan bahan baku atau material sangat vital dalam proses produksi. Tanpa bahan baku perusahaan manufaktur tidak bisa mengolah sesuatu untuk dijual.

4. *Machines* (mesin)

Untuk mengolah bahan baku menjadi barang dibutuhkan seperangkat mesin dan peralatan kerja. Dengan adanya mesin maka waktu yang dibutuhkan dalam proses produksi akan semakin cepat dan efisien.

5. *Methods* (metode)

Dalam menerapkan manajemen untuk mengelola sejumlah unsur-unsur di atas dibutuhkan metode atau *standard operational procedure* yang baku, gunanya agar tujuan perusahaan berjalan sesuai dengan visi dan misi yang ditetapkan.

6. *Market* (pasar)

Konsumen atau pasar merupakan elemen yang sangat penting, tanpa permintaan maka proses produksi akan terhenti dan segala aktivitas perusahaan akan vakum.

2.1.1.4 Dasar-Dasar Manajemen

Dasar-dasar manajemen menurut Sunyoto (2014) sebagai berikut yakni:

1. Adanya kerjasama diantara sekelompok orang dalam ikatan formal.
2. Adanya tujuan bersama serta kepentingan yang sama yang akan tercapai.
3. Adanya pembagian kerja, tugas dan tanggung jawab yang teratur.

4. Adanya hubungan formal dan ikatan tata tertib yang baik.

2.1.1.5 Bidang-Bidang Manajemen

Menurut Hasibuan (2017) ada beberapa bidang-bidang manajemen antara lain yakni :

1. Manajemen operasional, manajemen operasional adalah seluruh aktivitas untuk mengatur dan mengkoordinir faktor produksi secara efektif dan efisien dan dapat menambah nilai dan *benefit* dari produk dan jasa yang dihasilkan
2. Manajemen pemasaran, adalah ilmu atau seni untuk menciptakan, memilih dan mempertahankan produksi perusahaan baik itu berupa barang dan jasa agar memperoleh nilai dipasaran.
3. Manajemen keuangan, adalah ilmu atau seni untuk mengatur dan mengelola dana yang ada diperusahaan agar ketersediaan dana yang ada dapat digunakan untuk kebutuhan operasional perusahaan.
4. Manajemen sumber daya manusia, adalah ilmu atau seni untuk mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja agar tujuan perusahaan dapat tercapai.

2.1.2 Manajemen Sumber Daya Manusia

2.1.2.1 Pengertian Sumber Daya Manusia

Manusia merupakan komponen penting dalam organisasi yang akan bergerak dan melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan. Keberhasilan suatu organisasi ditentukan dari kualitas orang-orang didalamnya. Sumber daya manusia akan bekerja secara optimal jika organisasi dapat mendukung kemajuan karir

mereka dengan melihat seberapa besar kompetensi yang mereka miliki. Menurut Rivai & Sagala (2013) sumber daya manusia adalah seorang yang siap, mau dan mampu memberi sumbangan usaha pencapaian tujuan organisasi.

Menurut Nawawi (2015) definisi sumber daya manusia terbaru menjadi dua yakni pengertian secara makro dan mikro, pengertian sumber daya manusia secara makro adalah semua manusia sebagai penduduk atau warga negara atau dalam batas wilayah tertentu yang memasuki usia kerja baik yang sudah bekerja maupun yang belum bekerja sedangkan secara mikro adalah manusia yang bekerja untuk suatu organisasi tertentu.

Menurut Widodo (2015) sumber daya manusia adalah seluruh kemampuan atau potensi penduduk yang berada di dalam suatu wilayah tertentu beserta karakteristik atau ciri demografis, social maupun ekonominya yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembangunan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwasanya sumber daya manusia adalah salah satu yang sangat penting bahkan tidak dapat dilepaskan dari sebuah organisasi, baik institusi maupun perusahaan.

2.1.2.2 Komponen Sumber Daya Manusia

Menurut Hasibuan (2017) membagi komponen sumber daya manusia menjadi 3 bagian yakni sebagai berikut :

1. Pengusaha, ialah setiap orang yang menginvestasikan modalnya untuk memperoleh pendapatan dan besarnya pendapatan itu tidak menentu tergantung pada laba yang dicapai perusahaan tersebut.
2. Karyawan ialah penjual jasa (pikiran dan tenaganya) untuk mengerjakan

pekerjaan yang diberikan dan berhak memperoleh kompensasi yang besar telah ditetapkan terlebih dahulu sesuai dengan perjanjian.

3. Pemimpin, ialah seseorang yang mempergunakan wewenang dan kepemimpinannya untuk mengarahkan orang lain serta bertanggung jawab atas pekerjaan orang tersebut dalam mencapai suatu tujuan.

2.1.3 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia

2.1.3.1 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia

Menurut Mangkunegara (2013) Manajemen Sumber Daya Manusia merupakan suatu perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, pelaksanaan, dan pengawasan terhadap pengadaan, pengembangan, pemberian balas jasa, pengintegrasian dan pemisahan tenaga kerja dalam rangka mencapai tujuan organisasi. Adapun menurut Hasibuan (2017) manajemen sumber daya manusia adalah ilmu dan seni mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja agar efektif dan efisien membantu terwujudnya tujuan perusahaan, karyawan dan masyarakat”.

Menurut Suhariadi (2013) manajemen sumber daya manusia yaitu suatu prosedur berkelanjutan yang bertujuan untuk memasok suatu organisasi atau perusahaan dengan orang-orang yang tepat untuk ditempatkan pada posisi dan jabatan yang tepat pada saat organisasi memerlukannya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa manajemen sumber daya manusia merupakan ilmu dan seni dalam mengatur pendayagunaan sumber daya manusia dalam organisasi melalui fungsi manajemen guna mencapai tujuan organisasi.

Menurut Handoko (2014) manajemen adalah suatu proses atau kerangka kerja yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok kearah organisasional atau maksud-maksud yang nyata. Menurut Alfadi.P (2018) menyatakan manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian menyatakan manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian dari berbagai sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwasanya manajemen sumber daya manusia adalah suatu ilmu bagaimanana cara mengatur karyawan atau sumber daya manusia yang ada di dalam suatu organisasi maupun perusahaan.

2.1.3.2 Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia

Menurut Hasibuan (2017) fungsi manajemen sumber daya manusia dibagi menjadi beberapa bagian yaitu

1. Perencanaan

Perencanaan (*human resources planning*) adalah merencanakan tenaga kerja secara efektif serta efisien agar sesuai dengan kebutuhan perusahaan dalam membantu tercapainya suatu tujuan

2. Pengorganisasian

Pengorganisaasian merupakan kegiatan yang mengorganisasiakan semua karyawannya dengan menetapkan pembagian kerja, hubungan kerja, delegasi wewenang, integrasi dan koordinasi dalam bagan organisasi. Organisasi hanya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Dengan organisasi

yang baik akan membantu pencapaian tujuan secara efektif.

3. Pengarahan

Pengarahan (*directing*) adalah suatu kegiatan mengarahkan semua karyawan, agar mau bekerja sama dan bekerja efektif dan efisien dalam membantu tercapainya tujuan perusahaan, karyawan, dan masyarakat. Pengarahan dilakukan pimpinan dengan menugaskan bawahan agar mengerjakan semua tugasnya dengan baik.

4. Pengendalian (*controlling*)

Pengendalian merupakan kegiatan mengendalikan semua karyawan, agar menaati peraturan-peraturan perusahaan dan bekerja sesuai dengan rencana. Apabila terjadi penyimpangan atau kesalahan, maka akan diadakan tindakan perbaikan dan penyempurnaan rencana.

5. Pengadaan

Pengadaan adalah suatu proses penarikan, seleksi, penempatan, orientasi, dan induksi untuk mendapatkan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

6. Pengembangan

Pengembangan (*development*) adalah proses peningkatan keterampilan karyawan, konseptual, dan moral karyawan melalui pendidikan dan pelatihan. Pendidikan dan pelatihan yang diberikan harus sesuai dengan kebutuhan karyawan agar kebutuhan tersebut dapat bermanfaat untuk karyawan untuk masa kini dan masa akan datang.

7. Kompensasi

Kompensasi adalah pemberian balas jasa langsung ataupun tidak langsung berupa uang ataupun barang yang diberikan kepada karyawan sebagai imbalan jasa yang diberikan oleh perusahaan.

8. Pengintegrasian

Pengintegrasian adalah kegiatan yang untuk mempersatukan kepentingan kepentingan perusahaan dan kebutuhan karyawan, agar terciptanya kerja sama yang serasi dan saling menguntungkan. Perusahaan memperoleh laba, karyawan dapat memenuhi kebutuhan dari hasil pekerjaannya.

9. Pemeliharaan

Pemeliharaan adalah suatu kegiatan untuk memelihara atau meningkatkan kondisi fisik, mental, loyalitas karyawan, agar mereka tetap mau bekerja sama sampai pensiun. Pemeliharaan yang baik bisa dilakukan dengan program kesejahteraan berdasarkan kebutuhan sebagian besar karyawan serta berpedoman kepada internal dan eksternal konsistensi.

10. Kedisiplinan

Kedisiplinan merupakan fungsi manajemen sumber daya manusia yang terpenting dan kunci terwujudnya tujuan, karena tanpa adanya disiplin yang baik sulit terwujud tujuan yang maksimal. Kedisiplinan adalah keinginan dan kesadaran untuk mentaati peraturan-peraturan perusahaan dan norma-norma sosial.

11. Pemberhentian

Pemberhentian adalah putusnya hubungan kerja seseorang dari perusahaan.

Pemberhentian ini disebabkan oleh keinginan karyawan, keinginan perusahaan, kontrak kerja berakhir, pensiun, dan sebab- sebab lainnya.

2.1.4 Pembelajaran Daring

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Menurut Thorme (Kuntarto, 2017) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming video*, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi dan *video streaming online*. Sementara itu menurut Rosenberg (Alimuddin *et all*, 2015) mengatakan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Bilfaqih, *et all* (2015) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masih dan luas. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan kemajuan di berbagai sektor terutama bidang pendidikan. Berdasarkan pengertian beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajaran tidak dilakukan dengan tatap muka melainkan dengan menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

2.1.4.2 Karakteristik Pembelajaran Daring

Menurut Tung (Mustofa, *et all* 2019) menyebutkan karakteristik pembelajaran daring antara lain :

1. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia
2. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video, *conferencing*, *chats rooms* atau *discussion forums*.
3. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya
4. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis *cd-room* untuk meningkatkan komunikasi belajar
5. Materi ajar relatif mudah diperbaharui
6. Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator
7. Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal
8. Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 109 (2013) ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah:

1. Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
2. Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (e-learning), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
3. Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan

dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.
5. Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang 18 bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

2.1.4.3 Manfaat Pembelajaran Daring

Kemudian menurut Bilfaqih, *et all* (2015) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring yakni sebagai berikut :

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran
2. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan
3. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama
4. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur
5. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja

6. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran

Menurut Tung (Mustofa, *et all* 2019) adapun manfaat media daring yakni sebagai berikut :

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*)
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*)
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*)
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)
5. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
6. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
7. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Kelebihan pembelajaran daring/*e-Learning*. Kelebihan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Bilfaqih, *et all* (2015)) adalah:

- a. Biaya, *e-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.

- b. Fleksibilitas waktu *e-learning* membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
- c. Fleksibilitas tempat *e-learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.
- d. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing mahasiswa.
- e. Efektivitas pengajaran *e-learning* merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan *instructional design* mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.
- f. Ketersediaan *On-demand E-Learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Adapun kelebihan pembelajaran daring/e-learning yakni sebagai berikut :

- a. Kurangnya interaksi antara guru dan mahasiswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya *values* dalam proses belajar-mengajar.
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- c. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- d. Mahasiswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung

gagal.

- e. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).

Kemudian menurut Tung (Mustofa, *et all* 2019) adapun beberapa manfaat media daring yakni bagi guru dan mahasiswa :

1. Bagi guru pada pembelajaran daring guru dituntut untuk bisa menggunakan aplikasi dalam pembelajaran daring. Pada kenyataannya tidak semua guru mampu mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran daring. Beberapa faktor kekurangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring :

1. Masih banyak guru yang tidak menguasai teknologi
2. Guru tidak memiliki fasilitas atau media pendukung
3. Kesulitan dalam memberikan penilaian
4. Harus membuat perencanaan baru dalam pengajaran

2. Bagi mahasiswa kekurangan pembelajaran daring bagi mahasiswa yaitu salah satunya yaitu mahasiswa harus melakukan penyesuaian akademik. Beberapa faktor kekurangan mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring :

1. Tidak semua mahasiswa langsung menggunakan IT
2. Jaringan internet yang kurang stabil
3. Keterbatasan ekonomi
4. Tidak memiliki media (Gadged/Laptop)
5. Kurangnya interaksi langsung dengan guru
6. Mahasiswa merasa dibebani oleh banyak tugas

7. Mudah bosan dan jenuh
8. Kurangnya komunikasi yang aktif

2.1.4.5 Jenis-Jenis Komunikasi Daring

Menurut Bakti (2019) adapun jenis-jenis komunikasi daring yakni sebagai berikut :

1. Komunikasi Sinkron Chat

Jenis komunikasi sinkron *chat* bisa dibilang menjadi cara berkomunikasi yang sudah umum dilakukan oleh sebagian besar orang. Komunikasi dilakukan dengan pesan berbentuk tulisan yang dikirim ke lawan bicara. Diawali dengan SMS (*Short Message Service*), kini pengguna bisa berbicara (*chatting*) dengan platform yang menyediakan jasa komunikasi obrolan yang bisa digunakan di *smartphone* dan komputer. Beberapa jenis aplikasi chat yang umum digunakan antara lain *WhatsApp*, *Line Chat*, *WeChat* dan lainnya.

2. Komunikasi Sinkron Call

Untuk berkomunikasi sinkron *call*, pengguna menggunakan aplikasi yang di-*install* pada *smartphone* yang terhubung dengan internet. Cara berkomunikasi ini tidak akan memakai pulsa atau tagihan telepon, melainkan kuota internet.

3. Komunikasi Sinkron Video Call

Sesuai dengan namanya, jenis komunikasi daring ini memakai *video call* (panggilan video) sebagai penghubung. Dengan komunikasi sinkron *video call*, Anda bisa melihat lawan bicara Anda melalui layar komputer

atau *smartphone*. Jenis komunikasi semacam ini sekarang semakin diminati banyak pengguna teknologi karena tidak hanya bisa mendengar suara, tapi juga bertatap muka dengan lawan bicaranya.

4. Komunikasi Asinkron *Video*

Meski sama-sama memakai *video*, tapi jenis ini berbeda dengan komunikasi sinkron *video call*. Pada komunikasi asinkron *video*, Anda hanya bisa berbagi rekaman *video* pada lawan bicara Anda. Jadi Anda tidak bisa melihat secara langsung keadaan orang tersebut.

5. Komunikasi Asinkron *Chat*

Memiliki metode yang sama seperti asinkron video, komunikasi asinkron *chat* memungkinkan penggunanya untuk berbagi pesan singkat memakai pilihan platform yang ada. Hanya saja jenis komunikasi yang terjalin adalah komunikasi tunda.

6. Komunikasi Jaringan Kerja

Komunikasi jaringan kerja bersifat pribadi dan tentunya berkaitan dengan urusan pekerjaan. Biasanya sebuah perusahaan mempunyai alat komunikasi sendiri yang hanya bisa digunakan oleh para pegawai perusahaan tersebut, seperti email atau platform khusus.

7. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok dilakukan secara berkelompok atau grup yang terdapat beberapa orang di dalamnya. Biasanya jenis komunikasi ini terbentuk dalam platform. Komunikasi kelompok memudahkan dalam menyebarkan informasi yang dikhususkan untuk sebuah kelompok,

sehingga langsung diterima oleh orang-orang yang tergabung di dalamnya.

8. Komunikasi Formal

Sesuai dengan namanya, jenis komunikasi daring ini dilakukan saat acara formal (resmi). Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan sebuah kepentingan. Beberapa cara untuk melakukan komunikasi formal adalah memakai *video conference*, surat perintah, atau komunikasi pada sebuah rapat.

9. Komunikasi Non Formal

Jenis komunikasi non formal dapat terjadi di acara resmi maupun tidak resmi. Saat dilakukan di acara resmi, jenis komunikasi ini lebih kepada bersifat pribadi.

10. Komunikasi Informal

Berkebalikan dengan jenis komunikasi formal, jenis komunikasi informal bertujuan untuk menjaga hubungan sosial. Pesan atau obrolan yang dikirim pun tidak direncanakan.

2.1.4.6 Prinsip Pembelajaran Daring

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013 adapun prinsip pembelajaran daring merupakan seperangkat landasan dasar yang secara intrinsik menjadi persyaratan untuk keberlangsungan proses pembelajaran daring. Kemendikbud dalam Surat Edaran Nomor 15 tahun 2020 mengemukakan prinsip Belajar Dari Rumah (BDR) yang biasa disebut pembelajaran daring sebagai berikut :

1. Keselamatan dan kesehatan lahir batin peserta didik, pendidik, kepala satuan

pendidikan dan seluruh warga satuan pendidikan menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan BDR

2. Kegiatan BDR dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum
3. BDR dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi covid-19
4. Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan peserta didik
5. Aktivitas dan penugasan selama BDR dapat bervariasi antar daerah, satuan pendidikan dan Peserta Didik sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas BDR
6. Hasil belajar peserta didik selama BDR diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif
7. Mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru dengan orang tua/wali

2.1.4.7 Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Daring

Menurut teori yang dikemukakan oleh Setyosari (2013) oleh adapun pembelajaran media daring yakni indikatornya adalah :

1. Berbasis internet
2. Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas
3. Memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja

4. Meningkatkan kualitas hasil belajar
5. Mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya ingat

2.1.5 Motivasi Belajar

2.1.5.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Menurut Tirtarahardja (2018) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada mahasiswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya Hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

Selain itu, menurut Hamzah Uno (2013) menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Motivasi belajar menurut Mangkunegara (2013) adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari belajar serta memberikan arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai, motivasi belajar sama halnya dengan motivasi seseorang. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat peneliti simpulkan bahwasanya motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri

mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar

2.1.5.2 Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah Uno (2013) adapun peran penting motivasi belajar dan pembelajaran antara lain yakni :

1. Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar, motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar diharapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.
2. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.
3. Motivasi menentukan ketekunan belajar, seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Sedangkan menurut Amtu (2014) peran dan fungsi motivasi yakni sebagai berikut :

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perubahan
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak artinya motor penggerak dalam kegiatan belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peran dan fungsi motivasi

belajar adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi sehingga untuk mencapai prestasi tersebut peserta didik dituntut untuk menentukan sendiri perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajarnya.

2.1.5.3Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Aspek-aspek motivasi belajar baik bagi pelajar, siswa maupun mahasiswa menurut Ghozali (2013) yakni sebagai berikut :

1. Menimbulkan kegiatan belajar

Kegiatan siswa untuk mempertahankan kegiatan belajar disekolah

2. Menjamin kelangsungan belajar

Kemauan siswa untuk mempertahankan kegiatan belajar pada setiap pelajaran disekolah

3. Mengarahkan kegiatan belajar

Kemauan siswa untuk mengarahkan kegiatan belajarnya dalam setiap pelajaran yang diajarkan demi mencapai suatu tujuan tertentu dalam belajar.

2.1.5.4Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Sutrisno (2015) motivasi atau dorongan belajar seseorang dipengaruhi beberapa faktor yakni sebagai berikut :

1. Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara siswa/i dengan tugas yang ada disekolah

2. Harga diri, yaitu siswa tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan dan kecakapan tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.

3. Kebutuhan berafiliasi yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran atau belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari oranglain atau teman-teman.

Kemudian menurut Suparno (2014) ia mengatakan bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang yakni sebagai berikut :

1. Adanya sifat ingin tahu untuk belajar dan menyelidiki dunia yang lebih luas
2. Adanya sifat yang kreatif pada manusia dan berkembang untuk terus maju
3. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan rekan
4. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baik melalui kooperasi maupun kompetensi
5. Adanya keinginan untuk mendapatkan kenyamanan bila menguasai pelajaran
6. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir kegiatan pelajaran

Kemudian Tirtarahardja (2018) ia mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yakni sebagai berikut :

1. Faktor eskternal, dimana faktor eksternal ini meliputi
 - a. Faktor fisik, faktor fisik meliputi nutrisi, kesehatan dan fungsi-fungsi fisik
 - b. Faktor psikologi, faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar siswa

2. Faktor internal, dimana faktor internal ini meliputi
 - a. Faktor non sosial, faktor non sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi,siang,sore), sarana dan prasarana
 - b. Faktor sosial, faktor sosial adalah faktor manusia(guru, konselor dan orang tua) baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Mulyatiningsih (2013) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang dimana ia tidak hanya memiliki aktivitas satu aktivitas saja belajar tetapi ada aktivitas lainnya selain belajar yakni sebagai berikut :

1. Faktor instrinsik
 - a. Minat, minat termasuk dalam motivasi intrinsik, mahasiswa atau siswa melakukan tugas terhadap mata pelajaran yang diminatinya akan menimbulkan efek positif seperti perasaan bahagia karena kesukaannya.
 - b. Ekspektasi dan nilai, motivasi melaksanakan tugas bergantung pada dua variabel yaitu ekspektasi dan nilai. Siswa harus mempunyai ekspektasi atau harapan tinggi untuk sukses (ekspektasi karir)
 - c. Tujuan, perilaku manusia sebagian besar terarah pada tujuan. Secara psikologis tujuan belajar terdapat beberapa jenis yang pertama adalah prestasi, kemudian tujuan kedua yakni penghindaran kerja dan tujuan sosial.

2. Faktor ekstrinsik

- a. Keluarga, keluarga adalah lingkungan primer dan pertama yang mengajarkan landasan dasar pendidikan disekolah maupun dirumah, faktor fisik dan faktor sosial psikologi mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa.
- b. Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yakni suatu tempat dibiasakan dengan nilai-nilai tata tertib kegiatan belajar mengajar berbagai bidang pembelajaran yang dapat meresap ke dalam hati Nurani. Kualitas dosen, metode belajar, keadaan kampus juga ikut mempengaruhi keberhasilan mahasiswa.
- c. Lingkungan masyarakat, keadaan masyarakat juga sangat menentukan motivasi siswa untuk belajar, seperti halnya tinggal diarea lingkungan masyarakat yang mayoritas tidak bersekolah maka tidak ada keinginan untuk bersekolah juga dan sebaliknya.

Kemudian menurut teori yang dikemukakan oleh Abraham Maslow dalam (Susanthi, 2019) ia mengatakan bahwa yang mendasari mahasiswa bekerja sambil kuliah yakni sebagai berikut :

1. Kebutuhan finansial

Kebutuhan finansial berupa kebutuhan yang berhubungan dengan faktor ekonomi.

2. Kebutuhan sosial relational

Kebutuhan sosial relational berupa kebutuhan untuk bergaul dengan banyak orang dan dapat bertukar pikiran

3. Kebutuhan aktualisasi diri

Abraham Maslow mengembangkan teori yang salah satunya mengungkapkan bahwa manusia membutuhkan kebutuhan aktualisasi diri menentukan makna hidupnya melalui aktivitas yang dijalani.

Berdasarkan teori pengukuran mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi mahasiswa sambil kuliah menurut pendapat para ahli maka peneliti menggunakan teori menurut Abraham Maslow dalam (Susanthi, 2019).

2.1.5.5 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah Uno (2013) adapun beberapa indikator motivasi belajar yakni sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk mendapatkan keberhasilan
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya keinginan atau harapan serta cita-cita untuk meraih masa depan
4. Adanya apresiasi selama melaksanakan aktivitas belajar
5. Adanya keinginan belajar yang menarik
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung

2.1.6 Kepuasan

2.1.6.1 Pengertian Kepuasan

Kata kepuasan (*satisfaction*) berasal dari bahasa Latin "*satis*" yang artinya cukup baik, memadai dan "*facio*" yang artinya melakukan atau membuat. Menurut Tjiptono (2015) kepuasan adalah puas yang berarti senang, lega, kenyang dan sebagainya karena merasa cukup atau sudah terpenuhi hasratnya sedangkan

menurut Mangkunegara (2013) kepuasan adalah suatu keadaan terpenuhinya keinginan dan harapan seseorang, kemudian menurut Simamora (2013) kepuasan adalah perasaan lega atau senang yang berasal dari perbandingan antara kesannya terhadap hasil yang diharapkannya.

Kemudian menurut Atika, (2013) kepuasan siswa adalah sikap umum yang ditunjukkan seorang siswa terhadap hasil belajar yang sudah diikuti. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat peneliti simpulkan bahwa kepuasan adalah suatu perasaan senang atau tidaknya yang dirasakan seseorang terhadap hasil yang diterimanya. Sedangkan kepuasan siswa adalah perasaan senang, puas dan kelegaan terhadap pembelajaran yang diterima atau didapatkan oleh anaknya dalam proses belajar mengajar.

2.1.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa

Menurut Atika, (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam belajar yakni sebagai berikut :

1. Imbalan hasil belajar, yaitu sesuatu yang diperoleh mahasiswa sebagai konsekuensi dari perilaku belajar secara formal dinyatakan dalam nilai-nilai dari hasil evaluasi belajar
2. Rasa aman dalam pelaksanaan belajar
3. Kondisi belajar yang memadai yaitu belajar dalam kondisi fisik dan sosial yang baik
4. Kesempatan mahasiswa untuk mengembangkan diri demi masa depan yang lebih baik, misalnya kesempatan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, kenaikan kelas dan kebebasan dalam mengemukakan pendapat

5. Hubungan pribadi yaitu suasana terciptanya hubungan antar pribadi dalam lingkungan sekolah

2.1.6.3 Metode Pengukuran Kepuasan Mahasiswa

Ada beberapa metode yang dapat dipergunakan setiap sekolah maupun instansi untuk mengukur atau memantau kepuasan para mahasiswa atau pelajar, menurut Simamora (2013) untuk mengukur kepuasan seseorang menggunakan jasa yang digunakan yakni sebagai berikut :

1. Sistem keluhan dan sasaran

Sebuah perusahaan yang berfokus mempermudah untuk memberikan saran, pendapat dan keluhan mereka. Media yang digunakan meliputi kotak saran yang di letakkan ditempat yang strategis, menyediakan kartu komentar, saluran telepon khusus dan sebagainya. Tetapi metode ini cenderung pasif, maka sulit mendapatkan gambaran lengkap mengenai kepuasan dan ketidakpuasan. Tidak semua yang tidak puas kemudian menyampaikan keluhannya, bisa saja mereka langsung beralih ke perusahaan lain dan tidak menjadi tersebut lagi.

2. Survei kepuasan

Umumnya banyak penelitian mengenai kepuasan dilakukan dengan menggunakan metode survei baik melalui pos, telepon maupun wawancara

2.1.6.4 Indikator Kepuasan

Menurut Mulyapradana *et all* (2020) adapun indikator kepuasan yakni sebagai berikut :

1. Adanya kesesuaian kualitas pelayanan dengan tingkat harapan

2. Tingkat kepuasan apabila dibandingkan dengan yang sejenis dan tidak ada pengaduan atau komplek

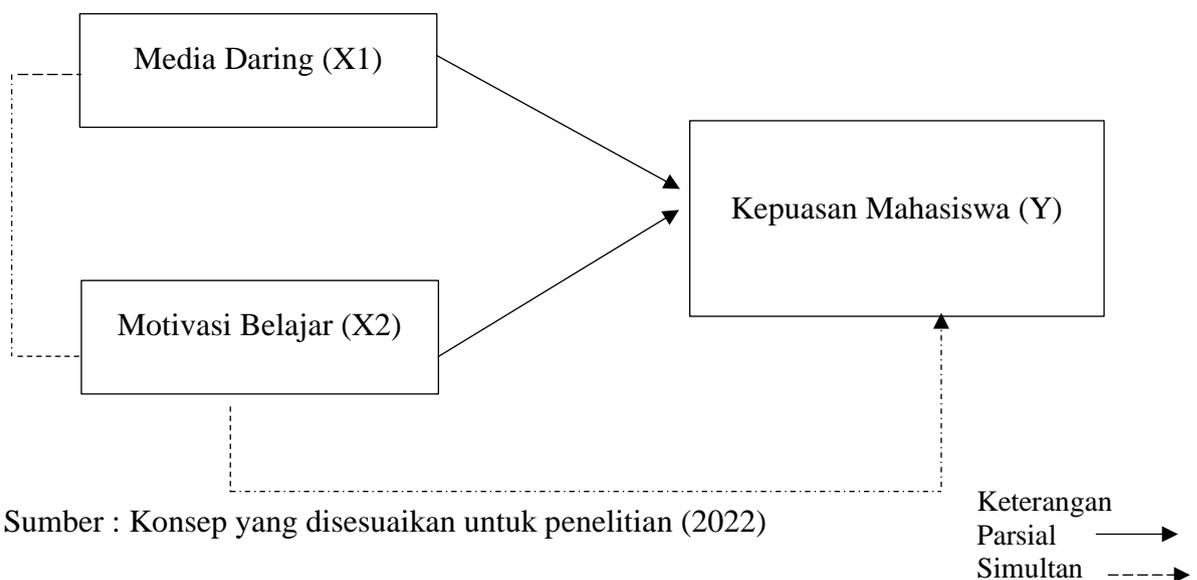
Sedangkan menurut Eka & Rusmaladewi (2019) yakni sebagai berikut :

1. Kepuasan terhadap pendidik
2. Kepuasan terhadap sarana prasarana dan pengelolaan
3. Kepuasan terhadap standar isi, proses dan penilaian
4. Kepuasan terhadap tingkat pencapaian pengembangan

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini disusun oleh peneliti berdasarkan deskripsi teori untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah. Selain itu kerangka pemikiran merupakan penggambaran alur pemikiran peneliti tentang objek atau permasalahan penelitian dengan tujuan untuk menjawab permasalahan penelitian (Sugiyono, 2015).

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Sumber : Konsep yang disesuaikan untuk penelitian (2022)

2.3 Hipotesis Penelitian

- H₁ : Diduga media daring berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19
- H₂ : Diduga motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19
- H₃ : Diduga media daring dan motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemic Covid-19

2.4 Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mujibul Hakim, 2022) pada jurnal Sekretari dan Manajemen Vol. 4 Nomor 2 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19 , dimana tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa pada saat pandemi Covid-19. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jumlah responden sebanyak 125 mahasiswa dengan teknik analisis data yang digunakan yakni analisis regresi linier berganda, uji koefisien determinasi dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui yakni hasil persamaan regresi linier berganda yakni $Y_1 = 0,543X_1 + 0,189X_2$ dan besarnya pengaruh sebesar 0,448 artinya penggunaan media daring dan motivias

belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa pada saat pandemi covid-19.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safira Cahya Insani, (2021) pada jurnal *ResearchGate* (Ekonomi dan Bisnis) Vol 11 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada masa Pandemi Covid-19. Tujuan dilakukannya riset ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa. Populasi dalam riset ini ialah Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Prodi Akuntansi dan Manajemen. Pengambilan sampel penelitian berjumlah 36 responden dengan menggunakan angket yang dibagikan secara online kepada responden melalui whatsapp group dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik analisis dalam penelitian ini berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear berganda, uji t, uji f, dan uji r square untuk mengetahui pengaruh antara variabel terikat yaitu kepuasan mahasiswa dan variabel bebas yaitu motivasi belajar dan penggunaan media daring. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media daring memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa, dan juga motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa selama perkuliahan. Berdasarkan data diatas nilai koefisien Determinasi atau R square (R^2) diperoleh hasil sebesar 0,400 atau 40%. Jadi dapat diambil kesimpulan besarnya pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media daring adalah sebesar 40%.

3. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wita Nur R (2020) pada jurnal Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi dengan judul penelitian yakni pengaruh pembelajaran *E-learning/online* terhadap kepuasan belajar mahasiswa pendidikan ekonomi tingkat II Universitas Nusantara PGRI Kediri selama pandemic Covid-19 dimana tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kepuasan mahasiswa terhadap metode pembelajaran *online*. Jenis penelitian kuantitatif, quisioner / angket yang akan di isi oleh mahasiswa . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi tingkat 2 Universitas Nusantara PGRI Kediri. Data hasil belajar mahasiswa diperoleh dari hasil pengisian quisioner setelah perlakuan, data kemudian diolah dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji li nearitas dan uji Regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang kuat pada pembelajaran *online* / daring terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi tingkat 2 Universitas Nusantara PGRI Kediri selama pandemi covid 19. Berdasarkan uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa besarnya pengaruh pembelajaran *online* terhadap kepuasan mahasiswa yakni sebesar 73,5%.
4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryan, (2021) pada jurnal *Economica* Vol. 17 No.1 April 2021 dengan judul penelitian yakni *Student E-Learning Satisfaction During The Covid-19 Pandemic in Bali, Indonesia*, penelitian ini dilakukan untuk menentukan kepuasan *e-learning* siswa dan keberhasilan sistem *e-learning*. Kepuasan siswa adalah diukur dengan sikap

e-learning, kualitas *e-learning*, dan fleksibilitas *e-learning*. Penelitian ini melibatkan 257 responden. Responden adalah mahasiswa yang aktif terlibat dalam *e-learning* selama Covid-19. Hasil yang ditemukan hubungan positif yang signifikan antara *sikap e-learning* siswa dan kualitas *e-learning* pada kepuasan *e-learning* siswa, dan juga kepuasan *e-learning* siswa pada sistem *e-learning* kesuksesan. Namun, pengaruh fleksibilitas *e-Learning* pada kepuasan siswa.

5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ikhwan & Andriyanti (2021) pada jurnal *Binus Journal Vol 15 No. 1* dengan judul *Student's Motivation to Acquire English Through Virtual Learning in The Midst of Covid-19 Pandemic*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat motivasi yang rendah baik motivasi integratif maupun instrumental untuk memperoleh bahasa Inggris. Perhitungan statistik menunjukkan bahwa ada hubungan antara motivasi siswa dan virtual aktivitas belajar yang ditunjukkan dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan koefisien korelasi Pearson sebesar 0,282. Di sana tidak ada korelasi antara motivasi belajar siswa dengan pandemi Covid-19 yang digambarkan oleh korelasi Pearson sebesar 0,062 dengan tingkat signifikansi $0,382 > 0,05$. Penelitian ini menyiratkan kebutuhan untuk desain instruksional yang lebih inovatif untuk virtual pembelajaran bahasa untuk lebih meningkatkan motivasi siswa belajar bahasa Inggris selama pandemi Covid-19.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Menurut Sujarweni (2015) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji dugaan atau hipotesis mengenai hubungan antar variabel penelitian yang diteliti dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan penelitian ini maka akan dapat dibangun suatu teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala. Dengan demikian penelitian ini akan menggambarkan fakta-fakta dan menjelaskan keadaan dari keadaan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang ada dan mencoba menganalisis kebenerannya data yang diperoleh.

3.2 Jenis Data

Menurut Sugiyono (2015) jenis data yang sering digunakan dalam penelitian kuantitatif ada dua yakni :

1. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dilapangan. Di dalam penelitian ini data primer diperoleh secara langsung berdasarkan penyebaran kuisisioner secara langsung yang dilakukan pada mahasiswa di lingkungan STIE Tanjungpinang
2. Data sekunder adalah yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini biasanya diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan-laporan peneliti terdahulu.

Data pendukung yang diperoleh penulis dari beberapa sumber yang dinilai mempunyai relevansi dengan penelitian ini seperti jurnal.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015) dalam suatu penelitian, langkah pengumpulan data adalah suatu tahap yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan tersebut. Terdapat beberapa teknik yang dilakukan didalam pengumpulan data dari suatu universitas yakni :

a. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan yang utama yaitu mencari dasar pijakan atau fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berfikir, dan menentukan dengan sementara atau sering pula disebut sebagai hipotesis penelitian, sehingga para peneliti dapat dimengerti, mengalokasikan dan kemudian menggunakan variasi pustaka dalam bidangnya. Studi pustaka ini dengan mengumpulkan data dan teori yang relevan terhadap permasalahan diteliti.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2015) populasi merupakan sekumpulan orang, kejadian, sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu. Populasi yang akan diteliti harus didefinisikan dengan jelas sebelum penelitian dilakukan. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah yang dapat mewakili sebanyak mungkin karakteristik populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa yang dilingkungan STIE tahun ajaran 2021-2022 (semester genap). Berikut ada tabel populasi dalam penelitian ini :

Tabel 3.1
Populasi Penelitian Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang
Tahun Ajar 2021-2022 (Semester Genap)

Jurusan	Jumlah Mahasiswa
Akutansi	906
Manajemen	1342
Jumlah Keseluruhan	2.248

Sumber : Data Internal STIE Pembangunan Tanjungpinang (2022)

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2015) sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik yang sama. Untuk menentukan ukuran sampel dari suatu populasi dalam penelitian ini menggunakan rumus solvin (Umar, 2013) sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Diminta:

n = ukuran sampel

- N = ukuran populasi
- e = persen kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan 5%

Berdasarkan rumus tersebut, maka jumlah yang diambil dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{2.248}{1 + 2.248 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{2.248}{(1 + (2.248 \times 0.0025))}$$

$$n = 339 \text{ Responden}$$

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling berupa *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2015). Berdasarkan referensi jurnal menurut Aureza, (2021) dalam penelitiannya dengan judul yang sama, adapun teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling* maka dari itu peneliti menggunakan teknik yang sama dalam menentukan sampel penelitian.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Hubungan antar variabel dengan variabel lain, sehingga dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua macam variabel. Variabel pertama adalah variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel khusus dalam sebuah pengamatan. variabel terikat dalam penelitian ini adalah variabel kepuasan mahasiswa,

sedangkan variabel bebas (*Independent variabel*) adalah variabel yang mempengaruhi perubahan yakni media daring dan motivasi belajar (Sugiyono, 2015).

Tabel 3.2
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Pernyataan	Skala
Media daring (X ₁)	Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, <i>streaming video</i> , pesan suara, email dan telepon konferensi, teks <i>online</i> animasi dan video <i>streaming online</i> Thorme (Kuntarto, 2017)	1. Berbasis internet 2. Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas 3. Memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja 4. Meningkatkan kualitas hasil belajar 5. Mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya ingat 1. Setyosari (2013)	1,2 3,4 5,6 7,8 9,10	<i>Likert</i>
Motivasi Belajar (X ₂)	Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung	1. Adanya hasrat dan keinginan untuk mendapatkan keberhasilan 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Adanya keinginan atau harapan serta cita-cita untuk meraih masa depan 4. Adanya apresiasi selama melaksanakan aktivitas belajar 5. Adanya keinginan belajar yang menarik 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung	1,2 3,4 5,6 7,8 9,10 11,12	<i>Likert</i>

	Tirtarahardja (2018)	Hamzah Uno (2013)		
Kepuasan (Y)	Kepuasan adalah suatu keadaan terpenuhinya keinginan dan harapan seseorang Mangkunegara (2013)	1. Kepuasan terhadap pendidik	1,2	<i>Likert</i>
		2. Kepuasan terhadap sarana prasarana dan pengelolaan	3,4	
		3. Kepuasan terhadap standar isi, proses dan penilaian	5,6	
		4. Kepuasan terhadap tingkat pencapaian pengembangan	7,8	
		Eka & Rusmaladewi (2019)		

Sumber : Konsep Menyesuaikan dengan Penelitian (2022)

3.6. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua cara untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengolahan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan program komputer SPSS *Versi 26.0 for Windows* dengan menggunakan regresi linier berganda.

1. *Editing* (pengeditan)

Pengeditan merupakan proses pengecekan dan penyesuaian yang diperlukan terhadap data penelitian proses pemberian kode dan pemesanan data teknik statistik.

2. *Coding* (pemberian kode)

Pemberian kode adalah proses identifikasi dan klasifikasi data penelitian kedalam skor numerik atau karakter simbol.

3. *Scoring* (pemberian skor)

Proses pemberian skor dilakukan dengan membuat klasifikasi dan kategori atas jawaban kuesioner sesuai tanggapan responden. Responden menjawab pernyataan kuesioner dengan member tanda *checklist* (\surd) pada jawaban

yang telah disediakan dengan 5 kemungkinan yang tersedia. Setiap pilihan jawaban responden diberi skor nilai atau bobot yang disusun secara bertingkat berdasarkan skala likert.

4. *Tabulating* (tabulasi)

Pada penelitian ini tabulasi tahap pengumpulan data dengan pengelompokan atas jawaban yang diteliti dalam bentuk tabel. Dengan adanya tabulasi dapat diketahui jumlah individu yang menjawab pernyataan tertentu sehingga dapat dianalisis secara kualitatif.

Table 3.3
Pengukuran Skala Likert

No	Skala	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-Ragu	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2015)

Ketika data tersebut terkumpul, kemudian dilakukan pengolahan data, disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis. Dalam penelitian peneliti menggunakan analisis deskriptif atas variabel independen dan dependennya yang selanjutnya dilakukan pengklasifikasian terhadap jumlah total skor responden. Dari jumlah skor jawaban responden yang diperoleh kemudian disusun kriteria penilaian untuk setiap *item* pernyataan. Penskoran dilakukan dengan menggunakan skala *likert* dengan interval skor 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai dengan 5 (Sangat Setuju) ,maka akan dicari nilai kecenderungan skor responden dengan menggunakan perhitungan *Weight Mean Score* (WMS) (selanjutnya model ini akan terus

digunakan) dan menafsirkan skor tersebut dengan cara mengkonsultasikan berdasarkan standar yang telah ditetapkan.

Tabel 3.4
Interpretasi Hasil Perhitungan WMS

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Besar	> 4,50
Besar	3,50 - 4,50
Kurang Baik	2,50 - 3,50
Buruk	1,50 - 2,50
Sangat Buruk	\leq 1,50

Sumber : Umar (2014)

3.7. Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian ini, metode analisis data yang dilakukan dengan analisis statistik dan menggunakan bantuan komputer menggunakan SPSS 26.0 *for windows*. Pengujian statistik dalam penelitian ini terdiri dari pengujian data terdapat pengujian asumsi klasik, pengujian dengan melakukan analisis regresi linier sederhana dan pengujian hipotesis.

3.7.1 Uji Kualitas Data

3.7.1.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2015) menyatakan *item* yang mempunyai korelasi dengan kriteria (skor total) serta korelasi yang tinggi pula menunjukkan bahwa *item* tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Untuk mencari nilai validitas dari sebuah *item* kita akan mengkorelasikan skor *item* tersebut dengan total skor *item-item* dari variabel tersebut. Apabila nilai korelasi diatas 0,3 maka dikatakan *item* tersebut memberikan tingkat kevali dan yang cukup, sebaliknya apabila nilai korelasi dibawah 0,3 maka dikatakan *item* tersebut kurang valid. Uji validitas yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *Bivariate Pearson Correlation (korelasi pearson product moment)* analisis ini digunakan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor *item* dengan skor total. Skor total adalah perjumlahan dari keseluruhan *item*.

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

1. Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrument atau *item-item* pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (ditayakan valid).
2. Jika $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrument atau *item-item* pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

3.7.1.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrument yang dalam hal ini dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten, dengan kata lain, reliabilitas instrument mencirikan tingkat konsistensi. Maksud dari uji reliabilitas adalah untuk mengetahui apakah kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan dan konsistensi meskipun kuisisioner ini digunakan dua kali atau lebih pada lain waktu. Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pernyataan dalam kuisisioner yang telah dinyatakan valid. Nilai reliabilitas dinyatakan dengan koefisien *Cronbach alfa* berdasarkan kriteria batas terendah yaitu 0.6 dan apabila *Cronbach* hitung diatas nilai *Cronbach alfa* maka dapat

dikatakan bahwa alat ukur tersebut dinyatakan reliabel.

Pengujian reliabilitas instrument dengan rentang skor antara 1-5 menggunakan rumus *cronbatch alpha*, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum ab^2}{ab} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum ab^2$: jumlah varian butir pertanyaan

ab : varian total

3.8 Uji Asumsi Klasik

Untuk meyakini bahwa persamaan garis regresi yang diperoleh adalah linier dan dapat dipergunakan (*valid*) untuk mencari peramalan, maka akan dilakukan pengujian asumsi normalitas dan heteroskedasitas.

3.8.1 Uji Normalitas

Menurut (Priyatno, 2016), uji normalitas pada model regresi digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang terdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini, untuk mendeteksi normalitas data dapat dilakukan dengan pengujian berikut:

a. Histogram

Pengujian dengan model histogram memiliki ketentuan bahwa data normal

berbentuk lonceng. Data yang baik adalah data yang memiliki pola distribusi secara normal.

b. Grafik Normalitas Probabilitas Plot

Dalam uji ini, ketentuan yang digunakan adalah:

- a. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- b. Jika data menyebar jauh dari diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

3.8.2 Uji Heteroskedastisitas

Menurut Priyatno (2016) uji heteroskedastisitas adalah keadaan dimana dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual pada satu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas atau tidak terjadi masalah heteroskedastisitas yaitu grafik regresi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode grafik yaitu dengan melihat pola titik-titik pada *scatterplot* regresi. Jika titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka sumbu 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.8.3 Uji Multikolinearitas

Menurut Priyatno (2016) Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi antar variabel indenpenden. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi yang tinggi di antara variabel bebas. Metode pengujian yang biasa digunakan yaitu dengan melihaat nilai *Inflation Factor* (VIF) dan Tolerance pada model regresi. Jika nilai

VIF kurang dari 10 dan Tolerance lebih dari 0,1 maka model regresi bebas dari multikolinearitas.

3.9 Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kedua variabel, peneliti menggunakan teknik analisis linier berganda. Analisis linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada variabel independent (variabel X) terhadap variabel dependent (variabel Y).

Rumus yang digunakan:

$$Y = a + bX_1 + bX_2$$

Di mana :

Y = Variabel terikat (kepuasan mahasiswa)

a = Bilangan konstanta atau nilai tetap

b = koefisien arah regresi

X₁ = media daring

X₂ = motivasi belajar

3.10 Uji Hipotesis

3.10.1 Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Priyatno (2016) mengatakan uji parsial adalah suatu uji digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen dengan variabel dependen. Adapun dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa. Adapun untuk mengetahui rumus T_{hitung} pada

pengujian hipotesis parsial atau T-test adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{b_i}{S_{b_i}}$$

Keterangan :

b_i = koefisien regresi variabel i

S_{b_i} = standar *error* variabel i

a. Penentuan nilai kritis (T_{tabel})

Dengan menggunakan tingkat keyakinan 95%, $\alpha = 5\%$ dan $df = 2(n-k-1)$.

N adalah jumlah kasus dan k adalah jumlah variabel independen.

b. Kriteria pengujian

Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima

c. Kriteria hipotesis Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel

independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel

dependen (Y). Merumuskan Hipotesis :

H_0 : Diduga media daring tidak berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

H_1 : Media daring berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

H_0 : Motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

H_2 : Motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

3.10.2 Uji Simultan (Uji f)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X_1, X_2) secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y).

F hitung dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$f_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

Keterangan :

R^2 = koefisien determinasi

n = jumlah data atau kasus

k= jumlah variabel independen

Hasil uji F dapat dilihat pada output ANOVA, tahap-tahap untuk melakukan uji F adalah:

a. Merumuskan Hipotesis

Ho : Media daring dan motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

Ha : Media daring dan motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

Menentukan tingkat signifikan

Tingkat signifikan menggunakan $\alpha = 5\%$

b. Menentukan f_{hitung}

Berdasarkan tabel

c. Menentukan f_{tabel}

Dengan menggunakan tingkat keyakinan 95%, $\alpha = 5\%$ dan $df = 2 (n-k-1)$. N adalah jumlah kasus dan k adalah jumlah variabel independen.

d. Kriteria pengujian

Ho diterima jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

Ho ditolak jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

3.11 Analisis Koefisien Determinasi (*Adjusted R Square*)

Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi, maka dapat dihitung koefisien determinasi yaitu untuk melihat persentase pengaruh variabel X_1 , X_2 , X_3 dan X_4 terhadap Y. adapun koefisien determinasi yang digunakan adalah :

$$Kd = R^2 \times 100\%$$

Sumber : (Priyatno, 2016)

Dimana :

Kd = Koefisien determinasi

R² = Kuadrat dari koefisien korelasi

Menurut Sugiyono (2015) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien determinasi sebagai berikut :

Tabel 3.5
Interpretasi Koefisien Determinasi

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Rendah	0,00-0,199
Rendah	0,20-0,399
Sedang	0,40-0,599
Kuat	0,60-0,799
Sangat Kuat	0,80-1,000

Sumber : Sugiyono (2015)

wilayah X Sumbar-Riau-Jambi yang berkependudukan di Padang, dengan segala usaha yang tidak mengenal lelah, para pengurus YPPK Tanjungpinang, perjuangan tersebut telah menampilkan hasil, pada awal tahun 1998 tepatnya pada bulan Februari 1998 persetujuan pendirian akademi dengan program Diploma III Akuntansi dapat disetujui oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.10/D/O/1998 tanggal 23 Februari 1998 dengan status terdaftar melalui koordinator perguruan tinggi swasta wilayah x padang.

Awal musyawarah pengurus Yayasan Pembangunan Kejuruan (YPPK) Tanjungpinang, maka akademi yang keberadaanya telah diakui Mendikbud RI melalui surat keputusan No. 10/D/O/1998 tanggal 23 Pebruari 1998 diberi nama Akademi Akuntansi Pembangunan dengan singkatan AAP Tanjungpinang secara formal telah diresmikan pada hari Sabtu tanggal 12 September 1998 oleh bapak Abdul Manan. S Bupati KDH Tingkat II Kepulauan Riau, yang juga dihadiri oleh Bapak Ir. Yusrizal mewakili Ketua Kopertis Wilayah X Padang serta para undangan lainnya. Selanjutnya pada tahun 2006 Akademi Akuntansi Pembangunan (AAP) Tanjungpinang memperpanjang Izin Penyelenggaraan Pendidikan Program Studi Akuntansi melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi No. 661/D/T/2006 tanggal 07 Februari 2006..

Selanjutnya pada tahun 2006 Yayasan Pembangunan Pendidikan Kejuruan (YPPK) Tanjungpinang mengajukan proposal pengembangan pengembangan Akademi Akuntansi Pembangunan (AAP) Tanjungpinang menjadi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang ke Dirjen Pendidikan Tinggi Jakarta. Setelah melalui proses yang panjang akhirnya pada tahun 2008 ijin STIE

Pembangunan Tanjungpinang keluar dengan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 160/D/O/2008 tanggal 05 Agustus 2008 tentang Pemberian ijin Penyelenggaraan Program-Program Studi Baru dan Perubahan Bentuk Akademi Akuntansi Pembangunan di Tanjungpinang menjadi STIE Pembangunan Tanjungpinang diselenggarakan oleh Yayasan Pembangunan Pendidikan Kejuruan Tanjungpinang. Adapun Program-Program Studi yang dibuka pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang ada 2 (dua) Program Studi yaitu Program Studi Manajemen (S1) dan Program Studi Akuntansi (S1).

4.1.1.2 Visi, Misi dan Tujuan STIE Pembangunan Tanjungpinang

Berikut adalah visi, misi Tujuan STIE Pembangunan Tanjungpinang :

- Visi : Menjadi perguruan tinggi yang unggul di bidang ekonomi di wilayah Kepri menuju unggulan di tingkat nasional.
- Misi : 1. Meningkatkan kredibilitas perguruan tinggi
2. Menyelenggarakan kegiatan Tridarma yang bermutu
3. Mendukung perencanaan dan pelaksanaan sumber daya manusia dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia khususnya di wilayah Kepri
- Tujuan : 1. Menjadi perguruan tinggi yang kredibel di wilayah Kepri
2. Terlaksana kegiatan Tridarma yang di dukung fasilitas pendidikan dan pengajaran yang berkualitas

3. Menghasilkan lulusan yang berintelektual tinggi, berintegritas, berbudi pekerti dan mampu bersaing di tingkat nasional khususnya wilayah Kepri.
4. Menjalin kerjasama antar perguruan tinggi dan instansi lain baik di dalam maupun luar negeri

4.1.1.3 Arti Lambang STIE Pembangunan

Arti lambing STIE Pembangunan secara keseluruhan yakni “STIE Pembangunan Tanjungpinang bercita-cita membangun kader bangsa yang terhormat, berwawasan akademis serta berdasarkan pancasila dalam sebuah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Gambar 4.1

Arti Lambang STIE Pembangunan Tanjungpinang



Sumber : www.stie-pembangunan.ac.id (2022)

Berikut adalah arti lambing dari STIE Pembangunan yakni sebagai berikut :

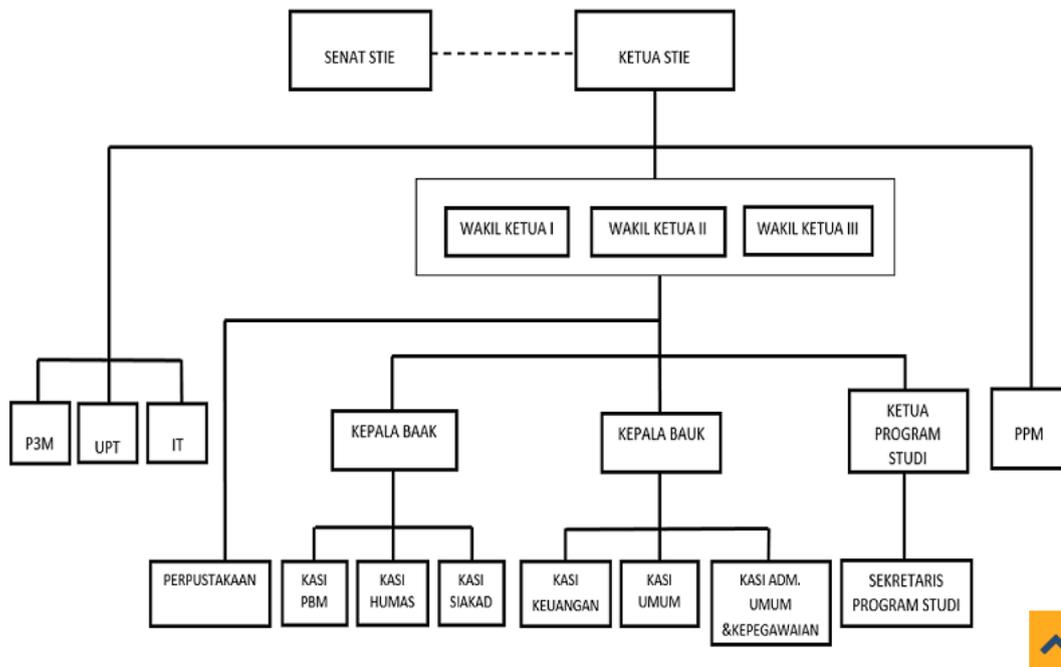
1. Lingkungan, garis yang tidak terputus-putus yaitu ilmu yang tidak habis-habisnya
2. Sayap, yaitu kehidupan untuk mencari cita-cita
3. Buku, artinya merupakan gudang ilmu

4. Obor, artinya penerang pembangunan
5. Lingkaran tebal bagian luar artinya pemersatu Yayasan, sekolah tinggi dan alumni
6. Lima kelopak bunga, artinya STIE pembangunan mempunyai 5 tujuan
7. Menciptakan insan intelektual yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
8. Berupa kecerdasan kehidupan bangsa
9. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan yang dimiliki
10. Pengabdian kepada masyarakat
11. Mempersiapkan tenaga professional yang siap pakai
12. Garis luar lima kelopak bunga artinya sebagai pemersatu tujuan STIE Pembangunan Tanjungpinang
13. Warna biru laut artinya menunjukkan daerah kepulauan

4.1.1.4 Struktur Kelembagaan STIE Pembangunan Tanjungpinang

Struktur organisasi adalah suatu sistem yang digunakan untuk mendefinisikan mengenai suatu hirarki dalam suatu organisasi. Berikut akan peneliti sajikan mengenai struktur kelembagaan di STIE Pembangunan Tanjungpinang,

Gambar 4.1
Struktur Kelembagaan STIE Pembangunan Tanjungpinang

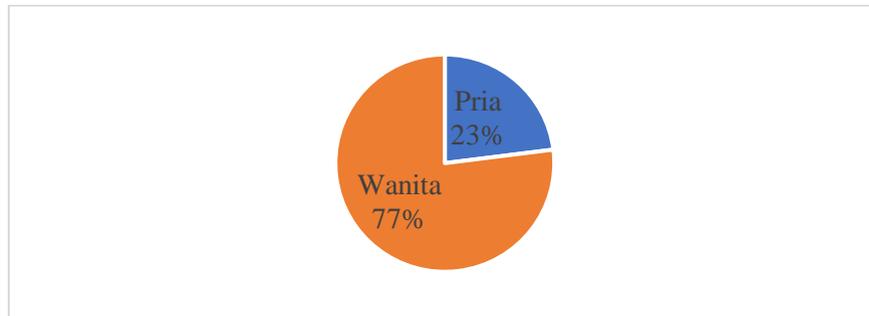


Sumber : www.stie-pembangunan.ac.id (2022)

4.2 Hasil Penelitian

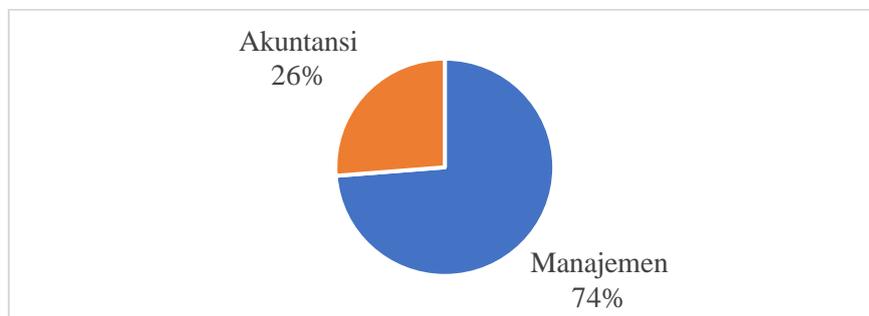
4.2.1 Karakteristik Responden

Berikut adalah gambar mengenai karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin, kelas dan juga umur. Karakteristik responden adalah kriteria apa saja yang akan diberikan kepada subjek penelitian agar sumber informasi pada penelitian atau eksperimen tersebut dapat tertuju dengan tepat dan sesuai harapan yang akan peneliti jelaskan pada gambar dibawah ini :

Gambar 4.2**Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2022

Berdasarkan gambar 4.2 maka dapat dikatakan bahwa dari total 339 responden yang ada di STIE Pembangunan Tanjungpinang mayoritas yang mengisi kuisisioner penelitian yakni lebih banyak wanita yakni sebanyak 261 orang mahasiswa atau dalam persentase yakni sebesar 77% sedangkan pria sebanyak 78 orang mahasiswa atau dalam persentase yakni sebanyak 23%. Maka berdasarkan gambar pada tabel 4.2 dapat peneliti katakan bahwa mayoritas yang mengisi kuisisioner adalah mahasiswa yang berjenis kelamin perempuan.

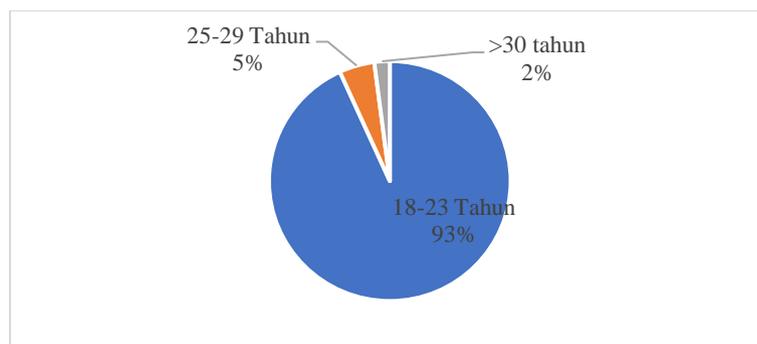
Gambar 4.3**Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas**

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2022

Berdasarkan gambar 4.3 maka dapat dikatakan bahwa dari total 339 responden yang ada di STIE Pembangunan Tanjungpinang mayoritas yang mengisi kuisisioner penelitian yakni lebih mahasiswa manajemen yang mengisi kuisisioner tersebut yakni sebanyak 250 orang mahasiswa atau sebanyak 74% sedangkan akuntansi sebanyak 89 orang responden atau sebanyak 26%. Maka berdasarkan gambar pada tabel 4.3 dapat peneliti katakan bahwa mayoritas yang mengisi kuisisioner adalah mahasiswa dari jurusan manajemen

Gambar 4.4

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia



Sumber : Hasil Pengolahan SPSS, 2022

Berdasarkan gambar 4.4 maka dapat dikatakan bahwa dari total 339 responden yang ada di STIE Pembangunan Tanjungpinang mayoritas yang mengisi kuisisioner penelitian yakni mahasiswa yang berumur diantara 18-23 tahun sebanyak 316 orang mahasiswa atau dalam persentase yakni 93% sedangkan yang berusia 25-29 tahun yakni sebanyak 16 orang mahasiswa atau dalam persentase yakni sebesar 5% dan yang berusia > 30 tahun sebanyak 7 orang mahasiswa. Maka berdasarkan gambar pada tabel 4.4 dapat peneliti katakan bahwa mayoritas yang mengisi kuisisioner adalah mahasiswa yang berusia diantara 18-23 tahun.

4.2.2 Hasil Uji Kualitas Data

4.2.2.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjuk sejauh mana alat ukur yang digunakan sudah tepat atau tidak. Berikut akan peneliti sajikan mengenai hasil uji validitas untuk semua pernyataan penelitian dimana untuk variabel bebas pertama mengenai media daring total ada 10 pernyataan sedangkan untuk motivasi belajar total ada 12 pernyataan dan mengenai kepuasan mempunyai 8 pernyataan. Berikut adalah hasil pengolahan datanya :

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Variabel Penelitian

Butir Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Media daring (X ₁)			
Pernyataan 1	0,678	0.113	Valid
Pernyataan 2	0,559	0.113	Valid
Pernyataan 3	0,317	0.113	Valid
Pernyataan 4	0,690	0.113	Valid
Pernyataan 5	0,617	0.113	Valid
Pernyataan 6	0,566	0.113	Valid
Pernyataan 7	0,736	0.113	Valid
Pernyataan 8	0,734	0.113	Valid
Pernyataan 9	0,756	0.113	Valid
Pernyataan 10	0,749	0.113	Valid
Motivasi belajar (X ₂)			
Pernyataan 1	0,692	0.113	Valid
Pernyataan 2	0,703	0.113	Valid
Pernyataan 3	0,439	0.113	Valid
Pernyataan 4	0,761	0.113	Valid
Pernyataan 5	0,585	0.113	Valid
Pernyataan 6	0,601	0.113	Valid
Pernyataan 7	0,404	0.113	Valid
Pernyataan 8	0,433	0.113	Valid
Pernyataan 9	0,733	0.113	Valid
Pernyataan 10	0,747	0.113	Valid
Pernyataan 11	0,688	0.113	Valid
Pernyataan 12	0,548	0.113	Valid

Keputusan mahasiswa (Y)			
Pernyataan 1	0,645	0.113	Valid
Pernyataan 2	0,745	0.113	Valid
Pernyataan 3	0,495	0.113	Valid
Pernyataan 4	0,581	0.113	Valid
Pernyataan 5	0,747	0.113	Valid
Pernyataan 6	0,665	0.113	Valid
Pernyataan 7	0,675	0.113	Valid
Pernyataan 8	0,432	0.113	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil uji validitas variabel media daring (X_1), motivasi belajar (X_2) dan variabel keputusan mahasiswa (Y) menunjukkan bahwa keseluruhan item pada variabel tersebut dapat dikatakan valid karena nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$, artinya pernyataan penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut sudah tepat atau sudah valid.

4.2.2.2 Hasil Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui kesenjangan atau konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuesioner. Pengambilan keputusannya, jika nilai *cronbach* hitung $>$ dari nilai *cronbach alpha* yaitu 0,6 maka dapat dikatakan reliabel dan dalam keadaan baik.

Tabel 4.2
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach</i> Hitung	<i>Cronbach</i> Alpha	Keterangan
Media daring (X_1)	0,846	0,6	Reliabel
Motivasi belajar (X_2)	0,830	0,6	Reliabel
Keputusan mahasiswa (Y)	0,761	0,6	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa variabel media daring (X_1)

dimana nilai *Cronbach* hitung sebesar 0,846 lebih besar dari *nilai Cronbach alpha* 0,6 sedangkan variabel motivasi belajar (X_2) dimana nilai *Cronbach* hitung sebesar 0,830 lebih besar dari *nilai Cronbach alpha* 0,6 dan variabel kepuasan mahasiswa dimana nilai *Cronbach* hitung sebesar 0,761 lebih besar dari *nilai Cronbach alpha* 0,6. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach* hitung > *Cronbach alpa*.

4.2.3 Hasil *Summary* Jawaban Responden Terkait Variabel Penelitian

4.2.3.1 Hasil Jawaban Responden Terkait Media Daring (X1)

Berikut adalah hasil tanggapan responden terkait variabel bebas yang pertama yakni mengenai media daring, total ada 10 pernyataan penelitian yang peneliti ajukan kepada responden, berikut adalah hasil *summary* tanggapan responden pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3
Mengenai Variabel Faktor Media Daring (X1)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Skor	Mean
		SS	S	KS	TS	ST		
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)		
1.	Saya sangat menyukai metode pembelajaran berbasis internet	59	198	76	6	0	1327	3,91
2.	Aplikasi pembelajaran berbasis internet sangat mudah digunakan	59	233	47	0	0	1368	4,03
3.	Dosen selalu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan	119	207	13	0	0	1462	4,31
4.	Pembelajaran dengan media daring lebih	34	121	147	27	10	1159	3,41

	mudahkan saya untuk berinteraksi dengan dosen maupun sesama mahasiswa							
5.	Waktu pembelajaran menggunakan media daring tidak terbatas bisa kapan pun	113	167	53	4	2	1402	4,13
6.	Tempat pembelajaran menggunakan media daring tidak terbatas bisa kapan pun	134	168	34	3	0	1450	4,27
7	Dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video mampu meningkatkan fokus saya dalam belajar	65	158	84	26	6	1267	3,73
8	Materi yang dijelaskan oleh dosen sangat mudah dipahami	47	188	98	3	3	1290	3,80
9.	Teks yang ditampilkan dengan menggunakan media daring sangat mudah dibaca dan mudah diingat	42	186	99	10	2	1273	3,75
10.	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media daring karena dosen memberikan <i>record</i> pembelajaran agar bisa diulang	76	178	67	7	11	1318	3,88
Total							13316	39,28
Skor Rata-Rata Faktor Media Daring (X1)								3,92

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan hasil *summary* tanggapan responden terkait dengan media daring pada tabel 4.3 maka dapat peneliti jelaskan atau deskripsikan dimana mengenai pernyataan pertama mengenai pertanyaan yang pertama yakni menyukai metode pembelajaran berbasis internet mayoritas dari responden menjawab sangat

setuju sebanyak 59 orang (17%) sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 198 orang (58%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 76 orang (22%) dan menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (1%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang pertama mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Dimana mahasiswa menyukai pembelajaran dengan berbasis internet.

Kemudian mengenai pernyataan kedua yakni mengenai aplikasi pembelajaran berbasis internet sangat mudah digunakan mayoritas responden menjawab sangat setuju sebanyak 59 orang (17%), sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 233 orang (68%) dan menjawab kurang setuju sebanyak 47 orang (13,9%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kedua mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut, dimana mahasiswa mengatakan bahwa pembelajaran dengan media daring aplikasinya sangat mudah digunakan

Kemudian pernyataan yang ketiga mengenai dosen selalu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan mayoritas responden menjawab sangat setuju dengan pernyataan tersebut yakni sebanyak 119 orang responden (35%) sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 207 orang (61%) dan menjawab kurang setuju sebanyak 13 orang (3%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang ketiga mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa setuju bahwa dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya.

Pernyataan selanjutnya mengenai pembelajaran dengan media daring lebih

mudahkan saya untuk berinteraksi dengan dosen maupun sesama mahasiswa tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 34 orang menjawab sangat setuju (10%), menjawab setuju sebanyak 121 orang (35%), menjawab kurang setuju sebanyak 147 orang (43%), menjawab tidak setuju sebanyak 27 orang (8%) dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 10 orang (2%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang empat mengenai media daring dimana mayoritas responden kurang setuju dengan pertanyaan tersebut. Dimana mahasiswa tidak setuju karena pembelajaran dengan media daring, mahasiswa tidak bisa berinteraksi secara leluasa.

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai waktu pembelajaran menggunakan media daring tidak terbatas bisa kapan pun tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 113 orang menjawab sangat setuju (33%), menjawab setuju sebanyak 167 orang (49%), menjawab kurang setuju sebanyak 53 orang (15%), menjawab tidak setuju sebanyak 24 orang (1%) dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (0,6%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang lima mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut, dimana waktu pembelajaran dengan media daring bisa kapan saja

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai tempat pembelajaran menggunakan media daring tidak terbatas dimanapun tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 134 orang menjawab sangat setuju (39%), menjawab setuju sebanyak 168 orang (49%), menjawab kurang setuju sebanyak 34 orang (10%), menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang

(0,9%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang keenam mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Dimana pembelajaran dengan media daring tidak terbatas dimanapun

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai materi yang dijelaskan oleh dosen sangat mudah dipahami tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 65 orang (19%) menjawab setuju sedangkan 158 orang menjawab setuju (46%), menjawab kurang setuju sebanyak 84 orang (24%), menjawab tidak setuju sebanyak 26 orang (7%), menjawab sangat tidak setuju sebanyak 6 orang (1%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang ketujuh mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa setuju karena materi pembelajaran dengan media daring membantu mahasiswa untuk fokus dalam belajar.

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video mampu meningkatkan fokus saya dalam belajar tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 47 orang menjawab sangat setuju (13%), menjawab setuju sebanyak 188 orang (55%), menjawab kurang setuju sebanyak 98 orang (28%), menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%) Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kedelapan mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa setuju bahwa materi yang disampaikan sangat jelas.

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya teks yang ditampilkan dengan menggunakan media daring sangat mudah dibaca dan mudah

diingat tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 42 orang menjawab sangat setuju (12%), menjawab setuju sebanyak 186 orang (54%), menjawab kurang setuju sebanyak 99 orang (29%), menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (0,6%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang sembilan mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa setuju bahwa teks yang ditampilkan di pembelajaran dengan media daring mudah dipahami

Dan pernyataan yang terakhir mengenai pernyataan selanjutnya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media daring karena dosen memberikan record pembelajaran agar bisa diulang tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 76 orang menjawab sangat setuju (22%), menjawab setuju sebanyak 178 orang (52%), menjawab kurang setuju sebanyak 67 orang (19%), menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 11 orang (3%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kesepuluh mengenai media daring dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa dapat mengulang pembelajaran di rumah karena dosen memberikan *record* materi pembelajaran.

4.2.3.2 Hasil Jawaban Responden Terkait dengan Motivasi Belajar (X2)

Berikut adalah hasil tanggapan responden terkait variabel bebas yang pertama yakni mengenai motivasi belajar, total ada 12 pernyataan penelitian yang peneliti ajukan kepada responden, berikut adalah hasil *summary* tanggapan responden pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4
Mengenai Variabel Faktor Motivasi Belajar (X₂)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Skor	Mean
		SS	S	KS	TS	STS		
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)		
1.	Semangat mengikuti pelajaran selama pandemi covid-19	38	175	114	7	5	1251	3,69
2.	Selalu online atau datang 5 menit sebelum waktu belajar dimulai	43	165	116	10	5	1248	3,68
3.	Selama proses belajar saya tidak pernah mematikan video dan menyimak pelajaran dengan baik	48	172	92	27	0	1258	3,71
4.	Semangat dalam belajar karena pembelajaran dengan media daring sangat menarik	36	173	120	7	3	1249	3,68
5.	Selalu rajin belajar agar memperoleh nilai yang baik	87	223	29	0	0	1414	4,17
6.	Semangat dalam belajar karena dengan belajar online tidak mengurangi cita-cita saya	67	217	52	3	0	1365	4,02
7	Saya merasa senang karena dosen selalu memuji mahasiswa yang selalu antusias saat belajar	39	148	101	40	11	1181	3,48
8	Senang karena adanya apresiasi selama melaksanakan aktivitas belajar	46	140	89	49	15	1170	3,45
9.	Tertarik untuk memperhatikan teknik-teknik belajar yang dijelaskan melalui media daring.	48	207	71	10	3	1304	3,84
10.	Sngat tertarik dengan pembelajaran media daring karena proses	32	212	71	18	3	1260	3,75

	belajarnya sangat bervariasi							
11.	Lingkungan belajar lebih kondusif dengan belajar melalui media daring	32	163	116	22	6	1210	3,56
12.	Lebih berkonsentrasi belajar melalui media daring dari pada luring	17	67	149	72	34	978	2,88
Total							11488	43,95
Skor Rata-Rata Faktor Motivasi Belajar (X1)								3,66

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berikut adalah hasil tanggapan responden mengenai variabel yang kedua yakni motivasi belajar adapun pernyataan yang pertama mengenai sangat semangat mengikuti pelajaran selama pandemi covid-19 tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 38 orang menjawab sangat setuju (11%), menjawab setuju sebanyak 175 orang (51%), menjawab kurang setuju sebanyak 114 orang (33%), menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 5 orang (1%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang pertama mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa sangat semangat dalam mengikuti pelajaran yang ada.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai selalu online atau datang 5 menit sebelum waktu belajar dimulai tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 43 orang menjawab sangat setuju (12%), menjawab setuju sebanyak 165 orang (48%), menjawab kurang setuju sebanyak 116 orang (34%), menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 5 orang (1%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kedua mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut.

Artinya mahasiswa selalu semangat ketika belajar hal ini dibuktikan dengan selalu datang *ontime* atau tepat waktu

Pernyataan yang selanjutnya mengenai selama proses belajar saya tidak pernah mematikan video dan menyimak pelajaran dengan baik tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 48 orang menjawab sangat setuju (14%), menjawab setuju sebanyak 172 orang (50%), menjawab kurang setuju sebanyak 92 orang (27%), menjawab tidak setuju sebanyak 27 orang (8%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang tiga mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya selama proses belajar mengajar mahasiswa sangat tertarik dan termotivasi sehingga tidak pernah mematikan video dan selalu menyimak materi yang disampaikan.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai semangat dalam belajar karena pembelajaran dengan media daring sangat menarik tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 36 orang menjawab sangat setuju (10%), menjawab setuju sebanyak 173 orang (51%), menjawab kurang setuju sebanyak 120 orang (35%), menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (3%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang empat mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa termotivasi dan semangat dalam belajar karena pembelajaran dengan media daring sangat menarik

Pernyataan yang selanjutnya mengenai rajin belajar agar memperoleh nilai yang baik tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 87 orang menjawab sangat setuju (25%), menjawab setuju sebanyak 223 orang (65%),

menjawab kurang setuju sebanyak 29 orang (8%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang lima mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Mahasiswa sangat termotivasi belajar dan rajin dalam belajar agar memperoleh nilai yang baik.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai semangat dalam belajar karena dengan belajar online tidak mengurangi cita-cita saya tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 67 orang menjawab sangat setuju (19%), menjawab setuju sebanyak 217 orang (64%), menjawab kurang setuju sebanyak 52 orang (15%), menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang keenam mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa termotivasi belajar dengan media daring karena belajar dengan teknik apapun tidak mengurangi cita-cita.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai senang karena dosen selalu memuji mahasiswa yang selalu antusias saat belajar tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 39 orang menjawab sangat setuju (11%), menjawab setuju sebanyak 148 orang (43%), menjawab kurang setuju sebanyak 101 orang (29%), menjawab tidak setuju sebanyak 40 orang (11%) dan sangat tidak setuju sebanyak 11 orang (3%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang ketujuh mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden kurang setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa tidak termotivasi belajar dengan media daring karena dosen tidak pernah memuji mahasiswa

Pernyataan yang selanjutnya mengenai merasa senang karena adanya apresiasi selama melaksanakan aktivitas belajartanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 46 orang menjawab sangat setuju (13%), menjawab setuju sebanyak 140 orang (41%), menjawab kurang setuju sebanyak 89 orang (26%), menjawab tidak setuju sebanyak 49 orang (14%) dan sangat tidak setuju sebanyak 15 orang (4%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kedelapan mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden kurang setuju dengan pertanyaan tersebut. motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa tidak termotivasi karena tidak adanya apresiasi selama proses belajar mengajar.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai tertarik untuk memperhatikan teknik-teknik belajar yang dijelaskan melalui media daring tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 48 orang menjawab sangat setuju (14%), menjawab setuju sebanyak 207 orang (61%), menjawab kurang setuju sebanyak 71 orang (20%), menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (3%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kesembilan mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa termotivasi belajar dengan media daring karena teknik belajarnya sangat baik.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai tertarik dengan pembelajaran media daring karena proses belajarnya sangat bervariasi tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 35 orang menjawab sangat setuju (9%), menjawab setuju sebanyak 212 orang (62%), menjawab kurang setuju sebanyak 71

orang (20%), menjawab tidak setuju sebanyak 18 orang (5%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kesepuluh mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. artinya mahasiswa termotivasi untuk belajar karena adanya ketertarik pembelajaran dengan media daring sangat menarik.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai lingkungan belajar lebih kondusif dengan belajar melalui media daring tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 32 orang menjawab sangat setuju (9%), menjawab setuju sebanyak 163 orang (48%), menjawab kurang setuju sebanyak 116 orang (34%), menjawab tidak setuju sebanyak 22 orang (6%) dan sangat tidak setuju sebanyak 6 orang (1,8%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kesebelas mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa setuju lingkungan belajar dengan media daring lebih kondusif

Pernyataan yang selanjutnya mengenai lebih berkonsentrasi belajar melalui media daring dari pada luring tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 17 orang menjawab sangat setuju (5%), menjawab setuju sebanyak 67 orang (19%), menjawab kurang setuju sebanyak 149 orang (44%), menjawab tidak setuju sebanyak 72 orang (21%) dan sangat tidak setuju sebanyak 34 orang (10%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kedua belas mengenai motivasi belajar dimana mayoritas responden kurang setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa kurang berkonsentrasi belajar dengan menggunakan media daring

4.2.3.3 Hasil Jawaban Responden Terkait dengan Kepuasan Mahasiswa (Y)

Berikut adalah hasil tanggapan responden terkait variabel bebas yang pertama yakni mengenai kepuasan mahasiswa, total ada 8 pernyataan penelitian yang peneliti ajukan kepada responden, berikut adalah hasil *summary* tanggapan responden pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5
Mengenai Variabel Faktor Kepuasan Mahasiswa (Y)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Skor	Mean
		SS	S	KS	TS	STS		
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)		
1.	Merasa puas terhadap cara penyampaian materi yang disampaikan oleh dosen	39	190	75	31	4	1246	3,67
2.	Merasa puas dengan metode pembelajaran yang disampaikan dosen karena sangat bervariasi mulai dari video, pesan suara dan kuis	46	178	71	38	6	1237	3,64
3.	Pihak universitas atau perguruan tinggi memberikan fasilitas laptop kepada siswa dalam mendukung metode pembelajaran daring	63	110	73	68	25	1135	3,34
4.	Sangat puas dengan metode daring karena universitas atau perguruan tinggi menggunakan aplikasi yang sangat mudah digunakan untuk belajar	52	169	90	26	2	1260	3,71
5.	Pembelajaran yang disampaikan melalui daring singkat, padat dan mudah dipahami	40	150	124	25	0	1222	3,60
6.	Menyukai media pembelajaran daring	44	173	76	27	19	1213	3,57

	karena waktu belajar singkat							
7	Sangat puas karena pembelajaran dengan media daring ini karena pengembangan akademiknya semakin baik	33	133	141	30	2	1182	3,48
8	Sangat puas belajar dengan media daring ini karena metode pembelajaran lebih santai	68	169	65	31	6	1279	3,77
							9974	28,83
Skor Rata-Rata Faktor Kepuasan Mahasiswa (Y)								3,60

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berikut adalah hasil jawaban responden mengenai kepuasan mahasiswa adapun pernyataan yang pertama mengenai merasa puas terhadap cara penyampaian materi yang disampaikan oleh dosen tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 39 orang menjawab sangat setuju (11%), menjawab setuju sebanyak 190 orang (56%), menjawab kurang setuju sebanyak 75 orang (22%), menjawab tidak setuju sebanyak 31 orang (9%) dan sangat tidak setuju sebanyak 4 orang (1%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang pertama mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut, artinya mahasiswa puas terhadap materi penyampaian yang diberikan.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai merasa puas dengan metode pembelajaran yang disampaikan dosen karena sangat bervariasi mulai dari video, pesan suara dan kuis tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 46 orang menjawab sangat setuju (13%), menjawab setuju sebanyak 178 orang (52%), menjawab kurang setuju sebanyak 71 orang (20%), menjawab tidak

setuju sebanyak 38 orang (11%) dan sangat tidak setuju sebanyak 6 orang (1%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kedua mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa puas dengan metode pembelajaran yang bervariasi.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai universitas atau perguruan tinggi memberikan fasilitas laptop kepada siswa dalam mendukung metode pembelajaran daring tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 63 orang menjawab sangat setuju (18%), menjawab setuju sebanyak 110 orang (32%), menjawab kurang setuju sebanyak 73 orang (21%), menjawab tidak setuju sebanyak 68 orang (20%) dan sangat tidak setuju sebanyak 25 orang (7%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang ketiga mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden kurang setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa tidak puas karena pihak universitas tidak memberikan fasilitas laptop dalam mendukung pembelajaran daring.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai sangat puas dengan metode daring karena universitas atau perguruan tinggi menggunakan aplikasi yang sangat mudah digunakan untuk belajar tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 52 orang menjawab sangat setuju (15%), menjawab setuju sebanyak 169 orang (49%), menjawab kurang setuju sebanyak 90 orang (26%), menjawab tidak setuju sebanyak 26 orang (7%) dan sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (0,6%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang keempat mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai pembelajaran yang disampaikan melalui daring singkat, padat dan mudah dipahami tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 40 orang menjawab sangat setuju (11%), menjawab setuju sebanyak 150 orang (44%), menjawab kurang setuju sebanyak 124 orang (36 %), menjawab tidak setuju sebanyak 25 orang (7%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kelima mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Bahwasanya mahasiswa puas karena pembelajaran yang disampaikan sangat singkat dan mudah dipahami.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai menyukai media pembelajaran daring karena waktu belajar singkat tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 44 orang menjawab sangat setuju (13%), menjawab setuju sebanyak 173 orang (51%), menjawab kurang setuju sebanyak 76 orang (22%), menjawab tidak setuju sebanyak 27 orang (8%) dan sangat tidak setuju sebanyak 19 orang (5%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang keenam mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa puas karena pembelajaran dengan media daring karena waktu belajar singkat.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai sangat puas karena pembelajaran dengan media daring ini karena pengembangan akademiknya semakin baik tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 33 orang menjawab sangat setuju (9%), menjawab setuju sebanyak 133 orang (39%), menjawab kurang setuju sebanyak 141 orang (41%), menjawab tidak setuju

sebanyak 30 orang (8%) dan sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (0,6%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang ketujuh mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden kurang setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa puas dengan pembelajaran media daring sehingga membuat akademiknya semakin baik.

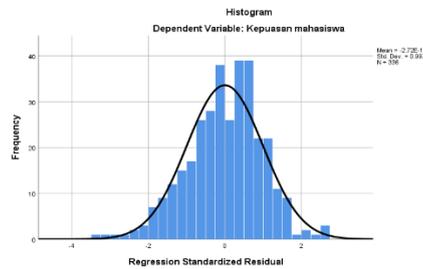
Pernyataan yang selanjutnya mengenai puas belajar dengan media daring ini karena metode pembelajaran lebih santai dapat belajar mandiri dengan menggunakan media daring karena dosen memberikan record pembelajaran agar bisa diulang tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 68 orang menjawab sangat setuju (20%), menjawab setuju sebanyak 169 orang (49%), menjawab kurang setuju sebanyak 65 orang (19%), menjawab tidak setuju sebanyak 31 orang (9%) dan sangat tidak setuju sebanyak 6 orang (1,8%). Maka dapat peneliti simpulkan untuk pernyataan yang kedelapan mengenai kepuasan mahasiswa dimana mayoritas responden setuju dengan pertanyaan tersebut. Artinya mahasiswa puas dengan pembelajaran dengan media daring karena pembelajaran lebih santai.

4.2.4 Hasil Uji Asumsi Klasik

4.2.4.1 Hasil Uji Normalitas

Tujuan dari hasil uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil adalah data yang terdistribusi normal, untuk melihat data terdistribusi normal atau tidak maka dapat dilihat dibawah ini :

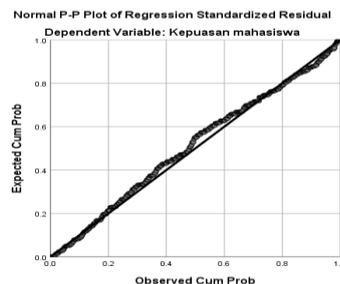
Gambar 4.5
Uji Normalitas Histogram



Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Gambar 4.5 menunjukkan bahwa data terdistribusi normal yang mana ditunjukkan dengan grafik histogram tidak mengalami kemencengan baik kekiri maupun kekanan atau dengan kata lain grafik dalam keadaan seimbang. Priyatno (2016) mengatakan bahwa pengujian dengan model histogram memiliki ketentuan bahwa data normal berbentuk lonceng. Data yang baik adalah data yang memiliki pola distribusi secara normal, sehingga dapat disimpulkan variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal dan peneliti juga melakukan pengujian dengan menggunakan uji P-plot untuk memastikan bahwa apakah data tersebut memang benar-benar berdistribusi normal, maka hasil pengujian data sebagai berikut :

Gambar 4.6
Uji Normalitas (P-plot)



Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan gambar 4.6 menunjukkan bahwa pengujian normalitas (*Normal Probabilty Plot*) diatas menunjukkan titik-titik plot berada di garis diagonal, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Priyatno, 2016) bahwa jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat disimpulkan variabel dalam penelitian berdistribusi normal.

4.2.4.2 Hasil Uji Multikolineritas

Uji ini bertujuan untuk menunjukkan kondisi terdapatnya hubungan linier yang tinggi antara masing-masing variabel independen dalam model regresi

Tabel 4.6

Hasil Uji Multikolineritas

Model	<i>Collinearity Statistics</i>	
	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
Media Daring (X_1)	,233	4,296
Motivasi Belajar (X_2)	,233	4,296

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan tidak terjadi multikolineritas terhadap masing-masing variabel bebas. Metode pengujian yang biasa digunakan yaitu dengan melihat nilai *Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance* pada model regresi. Jika nilai VIF kurang dari 10 dan *Tolerance* lebih dari 0,1 maka model regresi bebas dari multikolineritas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel faktor media daring (X_1) memperoleh nilai *torelance* sebesar $0,233 \geq 0,1$ sedangkan nilai VIF sebesar $4,296 \leq 10$ dan motivasi belajar (X_2) memperoleh nilai *torelance* sebesar $0,233 \geq 0,1$ sedangkan nilai VIF sebesar $4,296 \leq 10$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolineritas karena menurut (Priyatno, 2016)

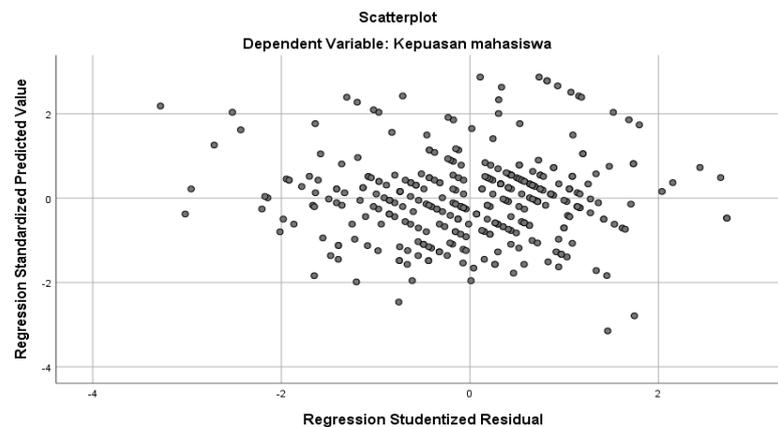
jika nilai VIF kurang dari 10 dan Tolerance lebih dari 0,1 maka model regresi bebas dari multikolinearitas.

4.2.4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk melihat apakah di dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Sebagaimana terlihat pada dibawah ini :

Gambar 4.7

Uji Heteroskedastisitas



Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan gambar 4.7 dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas, dikarenakan titik-titik menyebar diatas dan di bawah angka nol pada sumbu Y. (Priyatno, 2016) mengatakan jika titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka sumbu 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

4.2.5 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 4.7

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.301	1.585		1.451	.148
	Media daring	.271	.046	.294	5.897	.000
	Motivasi Belajar	.363	.039	.467	9.370	.000

a. Dependent Variable: Kepuasan mahasiswa

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS Tahun 2022

Berdasarkan tabel 4.7 hasil olah data SPSS 24.0 *for windows* diketahui nilai persamaan regresi berganda untuk pengaruh media daring (X_1) dan motivasi belajar (X_2) terhadap kepuasan mahasiswa di STIE Pembangunan Tanjungpinang adalah :

$$Y = 2,301 + 0,271 X_1 + 0,363 X_2$$

Persamaan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Konstanta 2,301

artinya nilai konstanta dari media daring (X_1) dan motivasi belajar (X_2) yakni sebesar 2,301 dan apabila media daring (X_1) dan motivasi belajar (X_2) meningkat 1 satuan maka nilai konstanta juga akan meningkat sebanyak 2,301

b. Nilai media daring (X_1) = 0,271

Koefisien regresi ini menunjukkan bahwa setiap perubahan media daring (X_1) sebesar 1 satuan, maka kepuasan mahasiswa di STIE Pembangunan Tanjungpinang juga akan meningkat sebesar 0,271 satuan dengan asumsi variabel lain dianggap tetap.

c. Nilai motivasi belajar (X_2) = 0,363

Koefisien regresi ini menunjukkan bahwa setiap perubahan motivasi belajar (X_2) sebesar 1 satuan, maka kepuasan mahasiswa di STIE Pembangunan Tanjungpinang akan meningkat sebesar 0,363 satuan dengan asumsi variabel lain dianggap tetap.

4.2.6 Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari uji secara parsial maupun uji secara simultan

4.2.6.1 Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t)

Uji T atau dikenal dengan uji parsial, yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Uji ini dilakukan dengan membandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

- jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 4.8

Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.301	1.585		1.451	.148
	Media daring	.271	.046	.294	5.897	.000
	Motivasi Belajar	.363	.039	.467	9.370	.000

a. Dependent Variable: Kepuasan mahasiswa

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS Tahun 2022

Dilihat dari tabel 4.8 bahwa variabel hasil uji hipotesis secara parsial mengenai variabel penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Variabel media daring (X_1) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa nilai T_{hitung} sebesar $5.897 > 1.660$ (t-table $\alpha = 0.05$, $df = 339-2-1=336$. nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dikatakan bahwa media daring berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19
2. Sedangkan variabel motivasi belajar (X_2) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa nilai T_{hitung} sebesar $9.370 > 1.660$ (t-table $\alpha = 0.05$, $df = 339-2-1=336$. nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

4.2.6.2 Hasil Uji Hipoetsis Simultan (Uji f)

Tabel 4.9

**Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)
ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3101.193	2	1550.596	147.075	.000 ^b
	Residual	3510.795	333	10.543		
	Total	6611.988	335			
a. Dependent Variable: Kepuasan mahasiswa						
b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media daring						

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS Tahun 2022

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa hasil uji simultan bahwasanya media daring (X_1) dan motivasi belajar (X_2) berpengaruh secara simultan terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa

pandemi Covid-19 dibuktikan dengan nilai F_{hitung} sebesar 147.075 > dari nilai F_{tabel} 3,087 dan berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19 karena nilai signifikan berada dibawah torelansi kesalahan yaitu 5%.

4.2.7 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi adalah analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media daring (X_1) dan motivasi belajar (X_2) berpengaruh secara simultan terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19.

Tabel 4.10
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.685 ^a	.469	.466	3.24699	1.402
a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media daring					
b. Dependent Variable: Kepuasan mahasiswa					

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat dilihat nilai *R Square* berpengaruh sebesar 0,469 atau 46,9 %. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media daring (X_1) dan motivasi belajar (X_2) berpengaruh cukup kuat terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19. hal ini sesuai dengan tabel interpretasi koefisien determinasi menurut (Sugiyono, 2015) dimana rentang 0,40-0,599 masuk dalam kategori cukup kuat pengaruhnya terhadap variabel bebas, sedangkan sisanya 53,1 % dipengaruhi oleh variabel independen lainnya yang tidak

diteliti dalam penelitian ini.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Mengenai Media Daring Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang pada Pandemi Covid-19

Berdasarkan hasil *summary* tanggapan responden terkait dengan media daring pada tabel 4.3 maka dapat peneliti jelaskan atau deskripsikan dimana mengenai pernyataan pertama mengenai pertanyaan yang pertama yakni menyukai metode pembelajaran berbasis internet mayoritas dari responden menjawab sangat setuju sebanyak 59 orang (17%) sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 198 orang (58%) yang menjawab kurang setuju sebanyak 76 orang (22%) dan menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (1%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,91.

Kemudian mengenai pernyataan kedua yakni mengenai aplikasi pembelajaran berbasis internet sangat mudah digunakan mayoritas responden menjawab sangat setuju sebanyak 59 orang (17%), sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 233 orang (68%) dan menjawab kurang setuju sebanyak 47 orang (13,9%) . Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 4,03

Kemudian pernyataan yang ketiga mengenai dosen selalu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan mayoritas responden menjawab sangat setuju dengan pernyataan tersebut yakni

sebanyak 119 orang responden (35%) sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 207 orang (61%) dan menjawab kurang setuju sebanyak 13 orang (3%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 4,31

Pernyataan selanjutnya mengenai pembelajaran dengan media daring lebih memudahkan saya untuk berinteraksi dengan dosen maupun sesama mahasiswa tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 34 orang menjawab sangat setuju (10%), menjawab setuju sebanyak 121 orang (35%), menjawab kurang setuju sebanyak 147 orang (43%), menjawab tidak setuju sebanyak 27 orang (8%) dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 10 orang (2%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,41

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai waktu pembelajaran menggunakan media daring tidak terbatas bisa kapan pun tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 113 orang menjawab sangat setuju (33%), menjawab setuju sebanyak 167 orang (49%), menjawab kurang setuju sebanyak 53 orang (15%), menjawab tidak setuju sebanyak 24 orang (1%) dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (0,6%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 4,13

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai tempat pembelajaran menggunakan media daring tidak terbatas dimanapun tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 134 orang menjawab

sangat setuju (39%), menjawab setuju sebanyak 168 orang (49%), menjawab kurang setuju sebanyak 34 orang (10%), menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 4,27

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai materi yang dijelaskan oleh dosen sangat mudah dipahami tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 65 orang (19%) menjawab setuju sedangkan 158 orang menjawab setuju (46%), menjawab kurang setuju sebanyak 84 orang (24%), menjawab tidak setuju sebanyak 26 orang (7%), menjawab sangat tidak setuju sebanyak 6 orang (1%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,73

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya mengenai materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video mampu meningkatkan fokus saya dalam belajar tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 47 orang menjawab sangat setuju (13%), menjawab setuju sebanyak 188 orang (55%), menjawab kurang setuju sebanyak 98 orang (28%), menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,80

Pernyataan selanjutnya mengenai pernyataan selanjutnya teks yang ditampilkan dengan menggunakan media daring sangat mudah dibaca dan mudah diingat tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 42 orang menjawab sangat setuju (12%), menjawab setuju sebanyak 186 orang (54%),

menjawab kurang setuju sebanyak 99 orang (29%), menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 2 orang (0,6%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,75

Dan pernyataan yang terakhir mengenai pernyataan selanjutnya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media daring karena dosen memberikan record pembelajaran agar bisa diulang tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 76 orang menjawab sangat setuju (22%), menjawab setuju sebanyak 178 orang (52%), menjawab kurang setuju sebanyak 67 orang (19%), menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 11 orang (3%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 4,03

Secara keseluruhan hasil rata-rata tanggapan responden mengenai media daring memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,92 dari beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur media daring diperoleh 1 indikator yang memperoleh nilai rata-rata yang paling rendah yakni indikator meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas dan berdasarkan hasil uji hipotesis secara parsial untuk variabel motivasi belajar (X_2) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa nilai T_{hitung} sebesar $9.370 > 1.660$ ($t-table \alpha = 0.05, df = 339-2-1 = 336$. nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19

4.2.2 Mengenai Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang pada Pandemi Covid-19

Berikut adalah hasil tanggapan responden mengenai variabel yang kedua yakni motivasi belajar adapun pernyataan yang pertama mengenai sangat semangat mengikuti pelajaran selama pandemi covid-19 tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 38 orang menjawab sangat setuju (11%), menjawab setuju sebanyak 175 orang (51%), menjawab kurang setuju sebanyak 114 orang (33%), menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 5 orang (1%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,69.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai selalu online atau datang 5 menit sebelum waktu belajar dimulai tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 43 orang menjawab sangat setuju (12%), menjawab setuju sebanyak 165 orang (48%), menjawab kurang setuju sebanyak 116 orang (34%), menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (2%) dan sangat tidak setuju sebanyak 5 orang (1%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,68.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai selama proses belajar saya tidak pernah mematikan video dan menyimak pelajaran dengan baik tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 48 orang menjawab sangat setuju (14%), menjawab setuju sebanyak 172 orang (50%), menjawab kurang setuju sebanyak 92 orang (27%), menjawab tidak setuju sebanyak 27 orang (8%) Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh

nilai rata-rata yakni sebesar 3,71 Pernyataan yang selanjutnya mengenai semangat dalam belajar karena pembelajaran dengan media daring sangat menarik tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 36 orang menjawab sangat setuju (10%), menjawab setuju sebanyak 173 orang (51%), menjawab kurang setuju sebanyak 120 orang (35%), menjawab tidak setuju sebanyak 7 orang (3%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,68

Pernyataan yang selanjutnya mengenai rajin belajar agar memperoleh nilai yang baik tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 87 orang menjawab sangat setuju (25%), menjawab setuju sebanyak 223 orang (65%), menjawab kurang setuju sebanyak 29 orang (8%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 4,17.

Pernyataan yang selanjutnya mengenai semangat dalam belajar karena dengan belajar online tidak mengurangi cita-cita saya tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 67 orang menjawab sangat setuju (19%), menjawab setuju sebanyak 217 orang (64%), menjawab kurang setuju sebanyak 52 orang (15%), menjawab tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 4,02

Pernyataan yang selanjutnya mengenai senang karena dosen selalu memuji mahasiswa yang selalu antusias saat belajar tanggapan responden mengenai

pernyataan tersebut dimana sebanyak 39 orang menjawab sangat setuju (11%), menjawab setuju sebanyak 148 orang (43%), menjawab kurang setuju sebanyak 101 orang (29%), menjawab tidak setuju sebanyak 40 orang (11%) dan sangat tidak setuju sebanyak 11 orang (3%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,48

Pernyataan yang selanjutnya mengenai merasa senang karena adanya apresiasi selama melaksanakan aktivitas belajartanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 46 orang menjawab sangat setuju (13%), menjawab setuju sebanyak 140 orang (41%), menjawab kurang setuju sebanyak 89 orang (26%), menjawab tidak setuju sebanyak 49 orang (14%) dan sangat tidak setuju sebanyak 15 orang (4%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,45

Pernyataan yang selanjutnya mengenai tertarik untuk memperhatikan teknik-teknik belajar yang dijelaskan melalui media daring tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 48 orang menjawab sangat setuju (14%), menjawab setuju sebanyak 207 orang (61%), menjawab kurang setuju sebanyak 71 orang (20%), menjawab tidak setuju sebanyak 10 orang (3%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,84

Pernyataan yang selanjutnya mengenai tertarik dengan pembelajaran media daring karena proses belajarnya sangat bervariasi tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 35 orang menjawab sangat setuju (9%),

menjawab setuju sebanyak 212 orang (62%), menjawab kurang setuju sebanyak 71 orang (20%), menjawab tidak setuju sebanyak 18 orang (5%) dan sangat tidak setuju sebanyak 3 orang (0,9%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,75

Pernyataan yang selanjutnya mengenai lingkungan belajar lebih kondusif dengan belajar melalui media daring tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 32 orang menjawab sangat setuju (9%), menjawab setuju sebanyak 163 orang (48%), menjawab kurang setuju sebanyak 116 orang (34%), menjawab tidak setuju sebanyak 22 orang (6%) dan sangat tidak setuju sebanyak 6 orang (1,8%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,56

Pernyataan yang selanjutnya mengenai lebih berkonsentrasi belajar melalui media daring dari pada luring tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut dimana sebanyak 17 orang menjawab sangat setuju (5%), menjawab setuju sebanyak 67 orang (19%), menjawab kurang setuju sebanyak 149 orang (44%), menjawab tidak setuju sebanyak 72 orang (21%) dan sangat tidak setuju sebanyak 34 orang (10%). Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tersebut memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 2,88

Berdasarkan hasil tanggapan responden maka dapat peneliti katakan bahwa secara motivasi belajar memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 3,66 adapun dari 6 indikator untuk mengukur motivasi belajar menurut Hamzah Uno (2013) ada 2 indikator yang memperoleh nilai rata-rata yang cukup rendah yakni mengenai adanya apresiasi selama melaksanakan aktivitas belajar dan adanya Adanya

apresiasi selama melaksanakan aktivitas belajar Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat dilihat bahwa hasil pengujian hipotesis secara parsial yakni motivasi belajar (X2) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa nilai Thitung sebesar $9.370 > 1.660$ (t-table $\alpha = 0.05$, $df = 339 - 2 - 1 = 336$. nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19.

4.2.3 Mengenai Media daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang pada Pandemi Covid-19

Berdasarkan hasil uji simultan bahwasanya media daring (X1) dan motivasi belajar (X2) berpengaruh secara simultan terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19 dibuktikan dengan nilai Fhitung sebesar $147.075 >$ dari nilai Ftabel $3,087$ dan berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19 karena nilai signifikan berada dibawah torelansi kesalahan yaitu 5%.

Kemudian berdasarkan perhitungan R Square berpengaruh sebesar $0,469$ atau $46,9 \%$. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media daring (X1) dan motivasi belajar (X2) berpengaruh cukup kuat terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19. hal ini sesuai dengan tabel interpretasi koefisien determinasi menurut (Sugiyono, 2015) dimana rentang $0,40 - 0,599$ masuk dalam kategori cukup kuat pengaruhnya terhadap variabel bebas, sedangkan sisanya $53,1 \%$ dipengaruhi oleh variabel independen lainnya yang tidak

diteliti dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safira Cahya Insani, (2021) pada jurnal ResearchGate Vol 11 Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media daring memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa, dan juga motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa selama perkuliahan. Berdasarkan data diatas nilai koefisien Determinasi atau R square (R^2) diperoleh hasil sebesar 0,400 atau 40%. Jadi dapat diambil kesimpulan besarnya pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media daring adalah sebesar 40%. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Aureza, (2021) pada jurnal Pendidikan Vol. 30 No. berdasarkan hasil penelitian maka diketahui adanya pengaruh Media Daring (x) terhadap Kepuasan Belajar (Y) di SMPN 35 bekasi kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Metode mengungkapkan persamaan regresi liner regresi di peroleh $Y = 21,564 + 0,564X$. artinya skor Y dapat di prediksi melalui persamaan linear. Dari hasil analisis di dapat bahwa media daring berpengaruh terhadap kepuasan belajar IPS, hal ini dapat di lihat dari thit dan p- value lebih kecil dari 0,05.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat peneliti simpulkan yakni sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh variabel media daring (X_1) terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada masa pandemi covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian uji hipotesis secara parsial dimana nilai $T_{hitung} 5.897 > T_{tabel} 1.660$
2. Terdapat pengaruh variabel motivasi belajar (X_2) terhadap kepuasan mahasiswa STIE Pembangunan pada masa pandemi covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian uji hipotesis secara parsial dimana nilai $T_{hitung} 9.370 > T_{tabel} 1.660$
3. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh antara variabel media daring (X_1) dan motivasi belajar (X_2) terhadap kepuasan mahasiswa STIE Tanjungpinang pada masa pandemi Covid-19 dibuktikan dengan uji hipotesis secara simultan dimana nilai F_{hitung} sebesar $147.075 >$ dari nilai $F_{tabel} 3,087$

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan beberapa saran yakni :

1. Mengenai pembelajaran dengan media daring saran dari peneliti terkait dengan sulitnya berinteraksi antara mahasiswa dengan dosen maupun sesama

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadi.P. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep dan Indikator)*. Zanafa Publishing.
- Alimuddin., Tawany Rahamma., M. N. (2015). Intensitas Penggunaan E-Learning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) Di Universitas Hasanuddin. *Komunikasi KAREBA*, 4(4).
- Amtu, O. (2014). *Manajemen pendidikan* (Alfbeta).
- Atika, R. (2013). *Problem Dan Solusinya dalam Menangani Siswa*. Salemba.
- Aureza, R. (2021). *Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi berpotensi dan berkualitas . Menurut UU no 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar diharapkan pembelajaran tetap dapat memberikan pemahaman pada mahasis. 30(3), 377–386.*
- B. Uno, H. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Badriyah. (2015). *manajemen sumber daya manusia*. CV pustaka setia.
- Bakti. (2019). *Digunakan, 10 Jenis komunikasi daring yang bisa*. Bakti.Com.
- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan*. DeePublish.
- Eka Widyowati & Rusmaladewi. (2019). Kepuasan Orang Tua Terhadap Pelayanan Paud di TKIT AL Qonita Palangkaraya Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 15 (1), 13–24.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5 (2), 93–196.

- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*.
- George, R. T. (2013). *Principles of Management*. Erlangga.
- Ghozali. (2013). Teori Motivasi dan Pengukurannya. In *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://doi.org/10.1177/0829573514540415>
- Handoko, H. T. (2014). *Manajemen Personalia Sumber Daya Manusia*. BPFE.
- Hasibuan, M. S. P. (2017). Manajemen Sumber Daya Manusia. *Edisi Revisi Jakarta: Bumi Aksara*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ikhwan, E. J. Q., & Andriyanti, E. (2021). *Student's Motivation to Acquire English Through Virtual Learning in The Midst of Covid-19 Pandemic*. July, 10.
- Kebudayaan, P. M. P. dan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD)*. nomor 109 tahun.
- Kuntarto, E. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Indonesian Language Education and Literature.
- Mangkunegara, A. A. A. P. (2013). Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan. In *Remaja Rosdakarya*. <https://doi.org/10.1038/cddis.2011.1>
- Mujibul Hakim, A. M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa ITS NU Pekalongan dan PoliteknikPusmanu)*. 9.
- Mulyapradana, A., Anjarini, A. D., & Harnoto, H. (2020). Pengaruh Kualitas

- Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan di PT. Tempo Cabang Tegal. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Cet. 1, p. 262). Alfabeta.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1 (2), 151.
- Sistem Pendidikan Nasional, 33 (2003).
- Priyatno, D. (2016). *SPSS Handbook Analisis Data, Olahan Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (B. Seru (ed.)).
- Rivai, V., & Sagala, E. J. (2013). Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan : dari Teori ke Praktik. In *Edisi Pertama, Penerbit PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0013666>
- Robins, S. P. (2016). *Perilaku Organisasi Edisi Kesepuluh*. Indeks.
- S.P.Hasibuan, D. H. Malay. (2017). *manajemen dasar, pengertian, dan masalah* (2017th ed.).
- Safira Cahya Insani, R. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada masa Pandemi Covid-19. *Researchgate.Net, January*, 11.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Siagian, S. P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara.
- Simamora, B. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. (STIE YKPN.).

- SUBEKI RIDHOTULLAH, M. . (2015). *PENGANTAR MANAJEMEN* (T. Perstasi (ed.); 2015th ed.).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhariadi, F. (2013). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam pendekatan teoritis praktis. In *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam pendekatan teoritis praktis* (Issue March 2013).
- Sujarweni, W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonom*. Pustaka Baru Press.
- Sunyoto, D. (2014). *Manajemen pemasaran*. Buku Seru.
- Suparno, S. (2014). *Membangun Kompetensi Belajar*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryan, N. K. (2021). Student E-Learning Satisfaction During TheCovid-19 Pandemic in Bali, Indonesia. *Jurnal Economia*, 17 (1)(April), 11.
- Susanthi, P. R. (2019). Analisis Tingkat Motivasi Kuliah Mahasiswa Bekerja Di Lingkungan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo. *Http://Ejournal.Ymbz.or.Id/*, 2 (1)(Maret), 14. <https://doi.org/2621-9441>
- Sutrisno, E. (2015). Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Pertama. In *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Pertama*. Prenada, Kencana Group., Media.
- Tirtarahardja, U. (2018). *Buku Pengantar Pendidikan Edisi Revisi*. Rineka Cipta.
- Tjiptono, F. (2015). *Pemasaran jasa, Prinsip, Penerapan Dan Penelitian*. Andi Offset.
- Umar, H. (2013). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (2nd ed.).

Penerbit Andi.

Wibowo. (2014). *Manajemen Kinerja Edisi Empat*. Raja Wali Pers.

Widodo, eko suparno. (2015). *manajemen pengembangan sumber daya manusia*.
pustaka pelajar.

Wita Nur R, T. (2020). pengaruh pembelajaran E-learning/online terhadap
kepuasan belajar mahasiswa pendidikan ekonomi tingkat II Universitas
Nusantara PGRI Kediri selama pandemic Covid-19. *Jurnal Manajemen,
Ekonomi Dan Akuntansi*, 19 September, 11.

Yani Fitriyani, Irfan Fauzi, M. Z. S. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada
Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Hasil Penelitian Dan
Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*,
6 (2), 165–175. <https://doi.org/2442-7667>