Journal of Contemporary Education and Innovation
Vol. 02 No. 01, August 2026, pp. 47-64
ISSN :3123-5255

Received: 21 March 2026
Revised: 25 May 2026
Accepted: 28 July 2026
Published: 26 August 2026

Kepuasan Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi: Studi Kasus di Universitas Nusantara PGRI Kediri

Siti Choiriyah[1*], Angga Aditya Putratama[2]

[1,2]Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, Indonesia

Email: sitichoiriyah828@gmail.com[1], anggaadityaputratama@gmail.com[2]

[*]Corresponding Author:
sitichoiriyah828@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital di perguruan tinggi. Perkembangan teknologi pendidikan yang pesat menuntut perguruan tinggi untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Responden penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket terstruktur dan dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa memiliki tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital, terutama pada aspek kemudahan akses, kejelasan materi, dan dukungan terhadap pembelajaran mandiri. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan teknis dan variasi media pembelajaran, yang perlu mendapatkan perhatian. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Oleh karena itu, pengembangan dan optimalisasi media pembelajaran digital perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa.

Kata kunci: *kepuasan mahasiswa, media pembelajaran digital, pendidikan tinggi*

Abstract

This study aims to examine students' satisfaction with the utilization of digital learning media in higher education. The rapid development of educational technology requires universities to adopt effective learning media to enhance the quality of teaching and learning processes. This research employed a quantitative descriptive approach with a survey method. The respondents consisted of undergraduate students from the Elementary School Teacher Education Program at Universitas Nusantara PGRI Kediri, selected through purposive sampling. Data were collected using a structured questionnaire and analyzed using descriptive statistical techniques. The findings indicate that students generally show a high level of satisfaction with the utilization of digital learning media, particularly in terms of accessibility, clarity of instructional materials, and support for independent learning. However, several aspects, such as technical limitations and media variety, still require improvement. These results suggest that digital learning media play an important role in supporting learning effectiveness in higher education. Therefore, universities are encouraged to continuously develop and optimize digital learning media to improve students' learning experiences and outcomes.

Keywords: student satisfaction, digital learning media, higher education

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan tinggi terutama dalam cara dosen menyampaikan materi dan mahasiswa mengakses sumber belajar. Media pembelajaran digital tidak lagi dipandang sebagai pelengkap melainkan sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran modern. Integrasi teknologi dalam pembelajaran diyakini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran memperluas akses informasi serta mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif di kalangan mahasiswa.(Petri & Gresse Von Wangenheim, 2017) Dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi semakin relevan seiring dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 dan transformasi digital pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah.

Media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk perangkat dan platform berbasis teknologi seperti Learning Management System (LMS) video pembelajaran, aplikasi interaktif serta media berbasis internet lainnya. Keberadaan media ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel tidak terbatas ruang dan waktu serta dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa. Penelitian(Al-Emran dkk., 2018) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap keterlibatan mahasiswa dan kualitas pembelajaran di pendidikan tinggi. Namun demikian efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi melainkan juga oleh bagaimana media tersebut diterima dan dirasakan manfaatnya oleh mahasiswa sebagai pengguna utama.(Martin & Bolliger, 2022)

Salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran digital adalah tingkat kepuasan mahasiswa. Kepuasan mahasiswa merefleksikan persepsi pengalaman dan penilaian mereka terhadap kualitas layanan pembelajaran yang diterima termasuk penggunaan media pembelajaran. Menurut(Sun dkk., 2008) kepuasan mahasiswa terhadap sistem pembelajaran berbasis teknologi dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kualitas sistem kualitas informasi kualitas layanan dan kemudahan penggunaan. Mahasiswa yang merasa puas cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi keterlibatan akademik yang lebih baik serta hasil belajar yang lebih optimal.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital atau daring di institusi pendidikan tinggi. Misalnya Zein Bastian dkk menemukan bahwa kualitas pelayanan E-Learning berpengaruh positif terhadap tingkat kepuasan mahasiswa di Akademi Sekretari dan Manajemen Ariyanti Bandung, yang mencerminkan hubungan langsung antara kualitas media pembelajaran digital dan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran tersebut.(Bastian dkk., 2025a) Selain itu, Ramadanti dkk dalam studi mereka menilai tingkat kepuasan mahasiswa Teknik Otomotif Universitas Negeri Padang terhadap media e-learning menunjukan bahwa variabel media pembelajaran digital penting dalam mengukur pengalaman belajar di pendidikan tinggi.(Ramadanti dkk., 2023). Penelitian lain oleh Utami mengenai kepuasan pembelajaran daring pada mata kuliah Fisika Dasar menegaskan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran daring dapat memengaruhi kepuasan secara keseluruhan. Penelitian lain oleh Utami mengenai kepuasan pembelajaran daring pada mata kuliah Fisika Dasar menegaskan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran daring dapat memengaruhi kepuasan secara keseluruhan.(Utami, 2021a). Selain itu Suharto dkk. menyoroti hambatan dan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat

kepuasan mahasiswa terhadap media online tertentu yang menegaskan kompleksitas fenomena ini di lingkungan pendidikan tinggi.(Suharto dkk., 2023). Landasan teoritis dari ulasan sistematis tentang kepuasan pembelajar online oleh Martin & Bolliger juga mendukung bahwa berbagai dimensi seperti kualitas layanan, kemudahan penggunaan dan dukungan institusional merupakan faktor penting dalam kepuasan mahasiswa.(Martin & Bolliger, 2022). Namun demikian sebagian besar studi tersebut masih kurang merepresentasikan konteks perguruan tinggi kependidikan di daerah seperti Universitas Nusantara PGRI Kediri sehingga penelitian ini menjadi relevan.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran digital di perguruan tinggi. Penelitian oleh Zein Bastian Syamsu Yusuf dan Ramayani menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap kepuasan dan minat belajar mahasiswa.(Bastian dkk., 2025b) Studi lain yang dilakukan oleh Ramadanti et al. juga menemukan bahwa pemanfaatan LMS secara efektif dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa terutama pada aspek kemudahan akses dan fleksibilitas pembelajaran.(Ramadanti dkk., 2023) Meskipun demikian sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada konteks universitas besar atau pembelajaran daring penuh sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan kondisi pemanfaatan media pembelajaran digital di perguruan tinggi daerah dengan karakteristik mahasiswa yang beragam.

Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai salah satu perguruan tinggi swasta di Jawa Timur juga turut mengadopsi berbagai media pembelajaran digital dalam proses pembelajarannya. Implementasi media pembelajaran digital di lingkungan universitas ini menjadi bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran serta penyesuaian terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Namun sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran digital tersebut mampu memenuhi harapan dan kebutuhan mahasiswa masih perlu dikaji secara empiris. Evaluasi berbasis kepuasan mahasiswa menjadi penting untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan.

Dari sisi kajian ilmiah terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Sejumlah studi sebelumnya lebih menekankan pada efektivitas media pembelajaran digital atau pengaruhnya terhadap hasil belajar sementara kajian yang secara spesifik mengulas tingkat kepuasan mahasiswa sebagai indikator kualitas pemanfaatan media pembelajaran masih relatif terbatas khususnya pada konteks perguruan tinggi kependidikan di daerah. Selain itu belum banyak penelitian yang secara eksplisit mengaitkan kepuasan mahasiswa dengan upaya pengembangan pembelajaran berbasis digital dalam kerangka peningkatan mutu pendidikan tinggi secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena dapat memberikan gambaran empiris mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kajian akademik di bidang teknologi pendidikan, tetapi juga menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan tinggi dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital. Dengan demikian, penelitian ini relevan dengan tema konferensi tentang kontribusi pendidikan dan transformasi digital menuju masa depan pendidikan yang berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital secara objektif melalui data numerik. Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi nyata tingkat kepuasan mahasiswa tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel penelitian. Pendekatan ini sesuai untuk penelitian pendidikan yang berfokus pada persepsi dan evaluasi pengguna terhadap suatu layanan atau sistem pembelajaran.(Creswell, 2018)

Penelitian dilaksanakan di Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa program studi tersebut telah menerapkan berbagai bentuk media pembelajaran digital dalam proses perkuliahan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu, seperti mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Teknik ini dinilai tepat karena responden dianggap memiliki pengalaman yang relevan dengan fokus penelitian.(Sugiyono, 2024)

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket atau kuesioner tertutup yang disusun menggunakan skala Likert. Kuesioner dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital berdasarkan beberapa indikator, antara lain kemudahan akses, kejelasan materi, interaktivitas media, serta dukungan media terhadap proses pembelajaran mandiri. Penggunaan skala Likert bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik serta memudahkan responden dalam memberikan penilaian terhadap pernyataan yang disajikan(Joshi dkk., 2015)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden secara daring. Metode ini dipilih karena dinilai efisien, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, meliputi perhitungan skor rata-rata, persentase, dan kategori tingkat kepuasan mahasiswa. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital di Universitas Nusantara PGRI Kediri.(Sugiyono, 2024)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data dikumpulkan dari 42 responden mahasiswa yang dipilih secara acak untuk memberikan gambaran umum terkait preferensi dan kepuasan terhadap media pembelajaran. Penelitian survey diarahkan untuk mengetahui dan mempelajari data dari sampel yang diambil dari populasi, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, serta hubungan-hubungan antar variabel, penelitian survey dapat dilakukan pada populasi besar maupun kecil.(Syahrizal & Jailani, 2023, hlm. 15)

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh responden yang berjumlah 38 melalui media online google form. Setiap pertanyaan dalam kuesioner mencakup penilaian terhadap elemen-elemen spesifik dari media pembelajaran tersebut. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Data yang diperoleh dari kuesioner kepuasan mahasiswa diolah melalui tahap editing dan coding untuk memastikan kelengkapan serta kesesuaian jawaban responden. Setiap item pernyataan menggunakan skala Likert yang kemudian dikonversikan ke dalam bentuk skor numerik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan

statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai rata-rata, persentase, frekuensi, dan standar deviasi, guna menggambarkan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital. Untuk mengetahui tingkat kepuasan secara keseluruhan, data selanjutnya diolah menjadi indeks kepuasan mahasiswa yang dikategorikan ke dalam kriteria sangat puas, puas, cukup puas, kurang puas, dan tidak puas. analisis data kemudian diinterpretasikan secara naratif untuk menarik kesimpulan mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

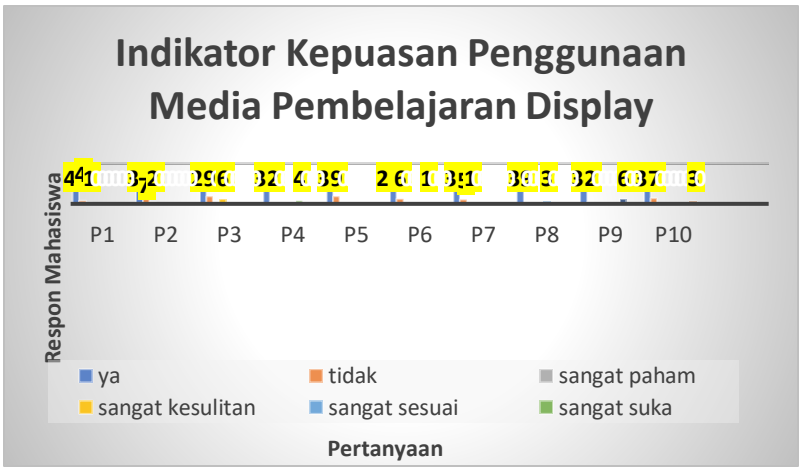
1. Tingkat Kepuasan terhadap Masing-masing Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil survei, tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran. Berikut ini beberapa pertanyaan yang diajukan kepada responden:

a. Media Pembelajaran Display

Tabel 1. Media pembelajaran Display

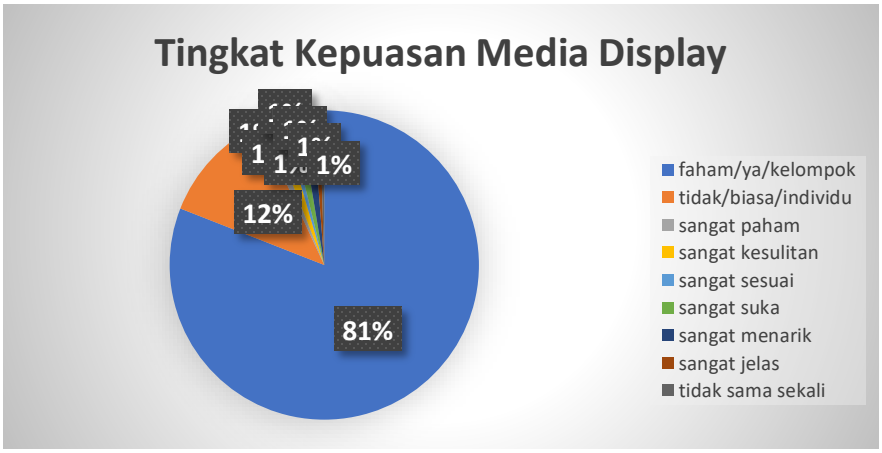
No	Pertanyaan	Jawaban		
1	Apakah anda faham tentang media pembelajaran Display?	Ya	Tidak	Sangat faham
2	Apakah anda mengerti yang disampaikan pemateri ?	Ya	Tidak	Sangat mengerti
3	Apakah anda kesulitan dalam menerapkan pembelajaran dan praktek secara langsung ?	Ya	Tidak	Sangat kesulitan
4	Apakah anda menyukai pembelajaran berbasis praktik langsung ?	Ya	Tidak	Sangat suka
5	Anda lebih menyukai mengerjakan tugas secara invidu atau secara kelompok ?	Kelompok	Individu	Tidak Keduanya
6	Apakah anda menyukai pembuatan media pembelajaran display ?	Ya	Tidak	Sangat suka
7	Apakah anda memahami cara pembuatan media ajar display	Ya	Tidak	Sangat Faham
8	Bagaiman tampilan gambar yang di contohkan pemateri dalam pembelajaran display ?	Sesuai	Tidak	Sangat Sesuai
9	Bagaimana Kesesuaian desain materi display yang di sajikan pemateri ?	Menarik	Tidak menarik	Sangat menarik
10	Bagaiman kejelasan informasi isi bahan ajar yang disajikan ?	Jelas	Tidak jelas	Sangat jelas



Gambar 1. Diagram respon mahasiswa terhadap media ajar display.

Tabel.1 dan gambar. 2 pertanyaan di atas digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran display. Setiap baris dalam tabel mewakili satu pertanyaan, dan setiap kolom mewakili pilihan jawaban yang tersedia. Diagram batang visualisasi data ini, mempermudah kita untuk melihat indicator yang mempengarahui kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran display.

Berdasarkan diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran display secara umum telah diterima dengan baik oleh mahasiswa.



Gambar 2. Diagram tingkat kepuasan media display

Media display dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat mahasiswa. Namun, masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti memberikan lebih banyak kesempatan untuk praktek langsung dan mempertimbangkan preferensi mahasiswa dalam bekerja secara individu atau kelompok. terlihat dari banyaknya pilihan "sangat suka" dan "sangat sesuai" yang dipilih oleh mahasiswa pada beberapa pertanyaan. Namun, terdapat juga beberapa area yang perlu ditingkatkan berdasarkan tanggapan mahasiswa.

Berdasarkan gambar 3 survei tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran display , diperoleh data bahwa mayoritas (81 %) responden menyatakan paham, 12% menjawab tidak/biasa/individu, dan 1% sangat sesuai, 1% menjawab sangat suka, 1% menjawab sangat menarik, 1% menjawab sangat jelas, 1% menjawab sangat kesulitan dan 1% menjawab tidak sama sekali.

Dari hasil kuisioner yang digunakan kepada mahasiswa untuk mengetahui Factor-faktor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran display adalah sebagai berikut:

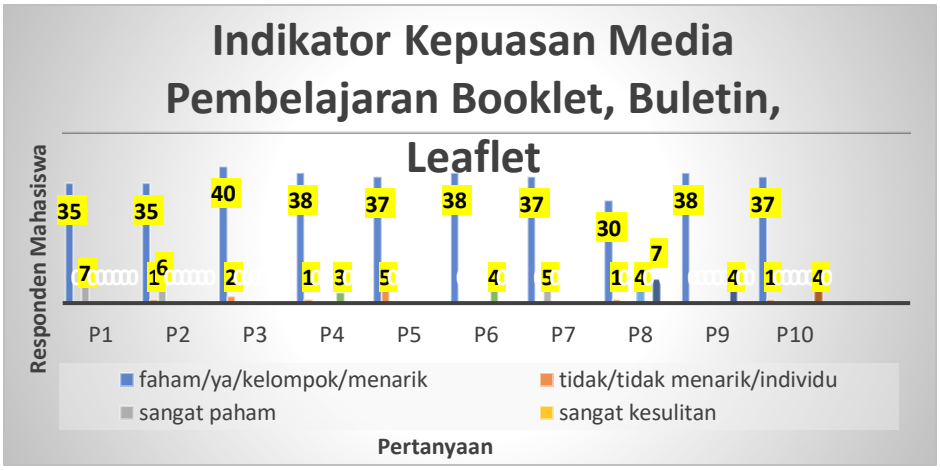
1) Informasi yang up-to-date dan relevan.
2) Desain yang menarik dan eye-catching.
3) Cocok untuk mendapatkan informasi singkat dan cepat.
4) Kualitas Visual gambar menarik akan meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa.

b. Media Pembelajaran Booklet Buletin Leeflet

Tabel 2. Media pembelajaran booklet buletin leaflet

No	Pertanyaan	Jawaban		
1	Apakah anda tahu tentang media pembelajaran booklet buletin leeflet ?	Faham	Tidak	Sangat faham
2	Apakah anda mengerti yang disampaikan pemateri ?	Faham	Tidak	Sangat faham
3	Apakah anda kesulitan dalam menerapkan pembelajaran dan praktek secara langsung ?	Ya	Tidak	Sangat kesulitan
4	Apakah anda menyukai pembelajaran berbasis praktik langsung ?	Ya	Tidak	Sangat suka
5	Anda lebih menyukai mengerjakan tugas secara invidu atau secara kelompok ?	Kelompok	Individu	Tidak Keduanya
6	Apakah anda menyukai pembuatan media pembelajaran booklet buletin leeflet ?	Ya	Tidak	Sangat suka
7	Apkah anda memahami cara pembuatan media ajar booklet buletin leeflet ?	Ya	Tidak	Sangat Faham
8	Bagaiman tampilan gambar yang di contohkan pemateri dalam pembelajaran booklet buletin leeflet ?	Sesuai	Tidak	Sangat Sesuai
9	Bagaimana Kesesuaian desain materi booklet buletin leeflet yang di sajikan pemateri ?	Menarik	Tidak menarik	Sangat menarik
10	Bagaiman kejelasan informasi isi bahan ajar yang disajikan ?	Jelas	Tidak jelas	Sangat jelas

Journal of Contemporary Education and Innovation, Vol. 01, No. 02, February 2026



Gambar 3. Diagram respon mahasiswa terhadap media ajar booklet, bulletin, leaflet

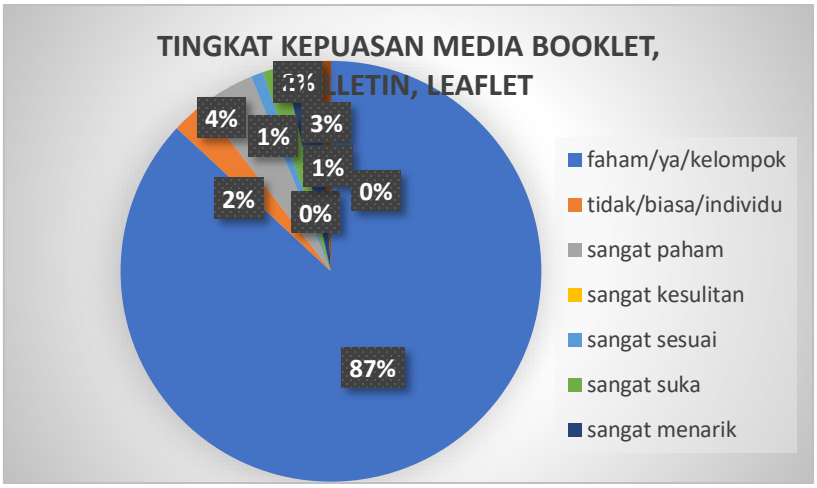
Dari tabel 2 dan gambar 3 yang digunakan, secara umum dapat menyatakan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berupa booklet, buletin, dan leaflet cukup tinggi. Hal ini terlihat dari banyaknya pilihan jawaban yang mengarah pada kesukaan, kesesuaian, dan pemahaman. Jika dilihat berdasarkan masing-masing "P" dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) P1, 2, 3, 5, 6, 9, dan 10, Pada pertanyaan-pertanyaan ini, terlihat adanya respon positif yang cukup tinggi dari mahasiswa. Ini mengindikasikan bahwa mahasiswa secara umum merasa bahwa materi yang diberikan dalam media tersebut mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2) P4, Pada pertanyaan ini, terdapat variasi jawaban yang cukup signifikan. Ini menunjukkan bahwa ada beberapa mahasiswa yang merasa kesulitan dalam menerapkan materi yang didapat dari media booklet buletin leeflet.
3) P7 dan P8: Pada pertanyaan ini, menunjukan adanya preferensi yang beragam di antara mahasiswa. Ada yang lebih menyukai bekerja secara individu, ada yang lebih suka kelompok, dan ada juga yang tidak memiliki preferensi yang jelas.

Sehingga dari beberapa keterangan hasil yang di dapatkan di atas, memberikan hasil penelitian efektifitas penggunaan media pembelajaran Booklet, buletin, dan leaflet pada mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri Prodi PGSD yaitu:

1) Media pembelajaran cetak Booklet, buletin, dan leaflet cukup efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2) Perlu peningkatan pada penerapan praktis: Perlu ada upaya lebih lanjut untuk membantu mahasiswa menerapkan materi yang diperoleh dari media cetak.
3) Fleksibelitas dalam metode belajar: Perlu memberikan pilihan bagi mahasiswa untuk belajar secara individu atau kelompok.
4) Kualitas materi yang baik: Secara umum, kualitas materi yang disajikan dalam media cetak sudah cukup baik.

Untuk melihat tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan media tersebut dapat dilihat dari diagram di bawah ini:



Gambar 4. Tingkat kepuasan media booklet, bulletin, leaflet

Berdasarkan gambar 5 survei tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran booklet, bulletin, leaflet, menunjukan bahwa Sebagian besar (87 %) mahasiswa menyatakan paham/ya, 4% menjawab sangat paham, 3% menjawab sangat menarik, 2% menjawab tidak/biasa/individu, 1% menjawab sangat sesuai, 1% lagi menjawab sangat jelas, 1% menjawab sangat suka dan dua jawaban 0% jawaban untuk sangat kesulitan dan tidak sama sekali.

Data diagram menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa puas dengan proses pembelajaran. Materi yang disampaikan dianggap mudah dicerna dan relevan dengan kebutuhan mereka. Namun, perlu diperhatikan bahwa tidak semua mahasiswa memiliki gaya belajar yang sama. Ada yang lebih nyaman belajar sendiri, sementara yang lain lebih suka belajar dalam kelompok.

Dari Hasil data kuisioner dan yang telah disebar kepada mahasiswa untuk mengetahui Factor-faktor apa saja yang menjadi indikkator tingkat kepuasan mahasiswa ada beberapa alasan yang diberikan oleh mereka yaitu:

1) Materi yang terstruktur dan lengkap, memudahkan pemahaman.
2) Cocok untuk belajar mandiri secara mendalam.
3) Desain yang profesional dan informatif.
4) **Sangat** Cocok untuk menyampaikan informasi terbaru secara bertahap, seperti berita kampus, kegiatan organisasi, atau laporan bulanan.
5) sesuai untuk memberikan materi yang singkat dan jelas, seperti promosi Lembaga pendidikan, acara kampus, atau pelayanan.

Secara umum, faktor kepuasan menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kejelasan materi, relevansi materi, metode pembelajaran, interaksi dosen-mahasiswa, fasilitas pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang jelas

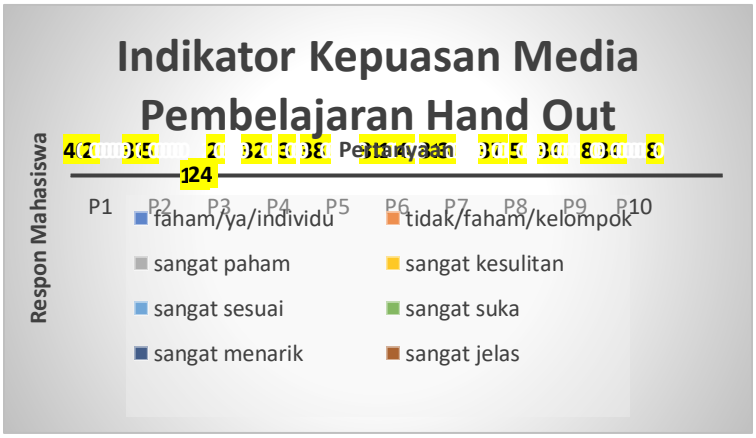
c. Media Pembelajaran Hand Out

Tabel 3. Media pembelajaran Hand Out

No	Pertanyaan	Jawaban

Journal of Contemporary Education and Innovation, Vol. 01, No. 02, February 2026

1	Apakah anda faham tentang media pembelajaran hand out ?	Faham	Tidak	Sangat faham
2	Apakah anda mengerti yang disampaikan pemateri ?	Faham	Tidak	Sangat faham
3	Apakah anda kesulitan dalam menerapkan pembelajaran dan praktek secara langsung	Ya	Tidak	Sangat kesulitan
4	Apakah anda menyukai pembelajaran berbasis praktik langsung ?	Ya	Tidak	Sangat suka
5	Anda lebih menyukai mengerjakan tugas secara invidu atau secara kelompok ?	Kelompok	Individu	Tidak Keduanya
6	Apakah anda menyukai pembuatan media pembelajaran hand out ?	Ya	Tidak	Sangat suka
7	Apkah anda memahami cara pembuatan media ajar hand out	Ya	Tidak	Sangat Faham
8	Bagaiman tampilan gambar yang di contohkan pemateri dalam pembelajaran hand out ?	Sesuai	Tidak	Sangat Sesuai
9	Bagaimana Kesesuaian desain materi display yang di sajikan pemateri ?	Menarik	Tidak menarik	Sangat menarik
10	Bagaiman kejelasan informasi isi bahan ajar yang disajikan ?	Jelas	Tidak jelas	Sangat jelas



Gambar 5. Diagram respon mahasiswa terhadap media ajar Hand Out.

Berdasarkan gambar 6 dan tabel 3 di atas, kita bisa melihat bahwa secara keseluruhan mahasiswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media hand out sebagai media pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingginya jumlah responden yang memilih pilihan "sangat paham", "sangat sesuai", "sangat suka", dan "sangat jelas" pada sebagian besar pertanyaan.

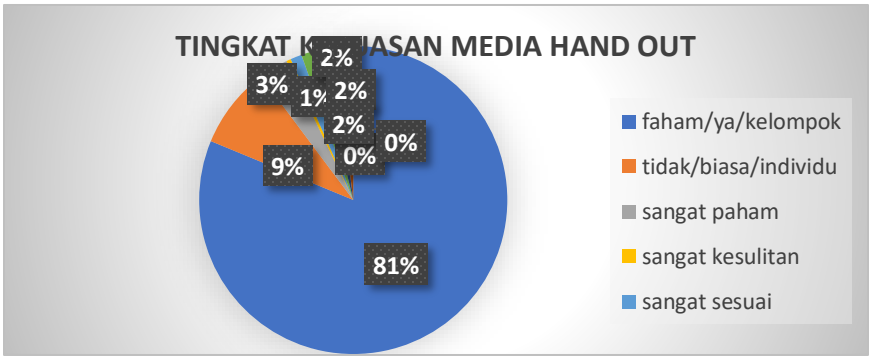
Dari hasil kuisioner P1 sampai dengan P10 responden juga memberikan beberapa pendapat tentang penggunaan media pembelajaran hand out yaitu:

a) Pemahaman Materi (P1,P2,P3,P4) Sebagian besar mahasiswa merasa bahwa materi yang diberikan dengan menggunakan media handout dapat dipahami dengan baik. Ini terlihat dari banyaknya jumlah responden yang memilih pilihan "sangat paham".
b) Kesesuaian Materi (P8,P9) Banyak mahasiswa yang merasa bahwa materi yang disampaikan melalui handout sangat sesuai dengan materi kuliah. Hal ini menunjukkan bahwa handout yang diberikan relevan dan mendukung proses pembelajaran.
c) Minat Belajar masuk di (P5,P6,P7) sebagian pertanyaan memperlihatkan bahwa mahasiswa merasa tertarik dan suka dengan penggunaan handout sebagai media pembelajaran. ini terlihat dari jumlah responden yang memilih pilihan "sangat suka" dan "sangat menarik".

d) Kejelasan Penyampaian masuk di (P10) Mayoritas mahasiswa merasa bahwa materi yang disampaikan melalui handout sangat jelas. Ini menunjukkan bahwa penyampaian materi dalam handout sudah cukup baik dan mudah dipahami.

Walaupun secara umum respon positif, terdapat beberapa variasi pilihan respons pada setiap pertanyaan. Ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki atau disesuaikan agar handout dapat lebih efektif. Dengan diagram di atas, dapat disimpulkan jika media handout merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi kuliah. Tetapi ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan handout, seperti variasi dalam desain handout, penggunaan gambar atau diagram yang lebih menarik, serta menyesuaikan isi konten dengan model belajar mahasiswa.

Untuk melihat tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran hand out, bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 6. Tingkat Kepuasan Media Hand Out

Berdasarkan gambar 7 tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran Hand Out, Persentase terbesar (81%) menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa merespon cukup baik dan jelas dengan pilihan “ya/faham/kelompok”, dengan materi yang disampaikan. Persentase “sangat paham”, "sangat suka",”sangat jelas” dan "sangat menarik" juga cukup tinggi masing-masing 3% dan 2%, hasil ini menunjukkan jika mahasiswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran. kecilnya yang memberikan jawaban "sangat kesulitan" dan "tidak sama sekali", memiliki hasil 1% dan 0%, sangat kecilnya respon tersebut menggambarkan jika materi yang disampaikan tidak terlalu sulit bagi sebagian besar mahasiswa. Pilihan "tidak/biasa/individu" mendapatkan jumlah yang cukup signifikan (9%). Ini menggambarkan jika ada beberapa mahasiswa yang lebih suka belajar secara mandiri.

Dari diagram di atas, dapat menjadi dasar munculnya beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan mahasiswa dengan beberapa alasan yang berikan pada kuisioner yaitu :

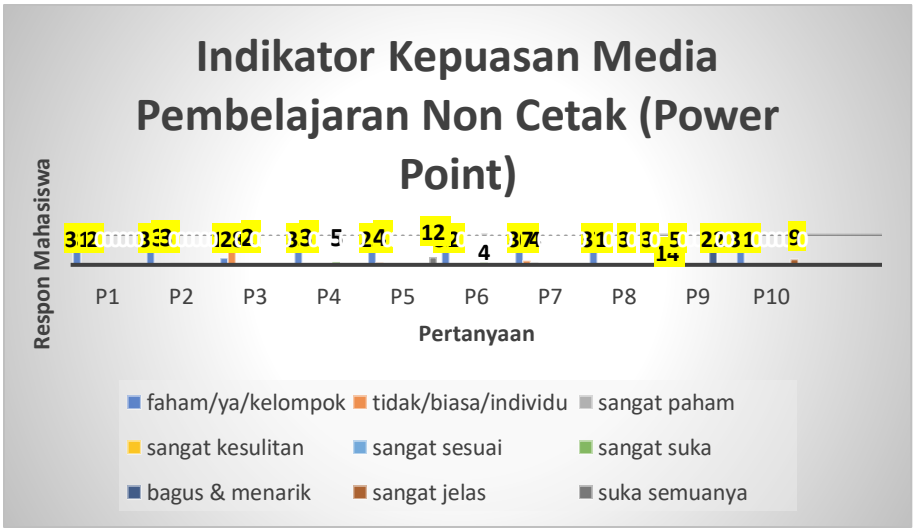
1) Informasi yang up-to-date dan relevan.
2) Materi yang terstruktur dan lengkap, memudahkan pemahaman.
3) Bahwa secara keseluruhan, mahasiswa merasa sangat puas dengan proses pembelajaran.
4) Cocok untuk belajar mandiri secara mendalam.
5) Materi yang disampaikan mudah dipahami, menarik, dan relevan.

Dengan semua hasil dan paparan yang di berikan dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan, mahasiswa merasa sangat puas dengan proses pembelajaran. Materi yang diberikan mudah dipahami, menarik, dan relevan. Akan tetapi ada catatan juga bahwa ada beberapa mahasiswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda, yaitu lebih menyukai belajar secara individu.

d. Media Pembelajaran Non Cetak (Power Point)

Tabel 4. Media pembelajaran power point

No	Pertanyaan	Jawaban		
1	Apakah anada faham tentang bahan ajar non cetak (power point) ?	Ya	Tidak	Sangat faham
2	Apakah kamu mengerti yang di sampaikan pemateri ?	Ya	Tidak	Sangat mengerti
3	Apakah kamu kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berbasis non cetak (powerpoint) ?	Ya	Tidak	Sangat kesulitan
4	Apakah kamu menyukan pembelajaran berbasis praktik langsung ?	Ya	Tidak	Sangat suka
5	Kamu lebih suka mengerjakan tugas dengan berkelompok atau individu ?	Individu	Kelompok	suka Keduanya
6	Apakah kamu menyukai pembuatan power point sebagai bahan ajar ?	Ya	Tidak	Sangat suka
7	Apakah kamu memahami cara pembuatan power point dengan menggunakan link , audio dan audio visual ?	Ya	Tidak	Sangat Faham
8	Menurut kamu tampilan gambar yang di sajikan pemateri apakah cukup jelas ?	Sesuai	Tidak	Sangat Sesuai
9	Menurut kamu bagaiman tampilan desain video power point yang di tampilkan pemateri	Sesuai	menarik	menarik
10	Bagaimana kejelasan informasi materi yang di berikan pemateri ?	Jelas	Tidak jelas	Sangat jelas



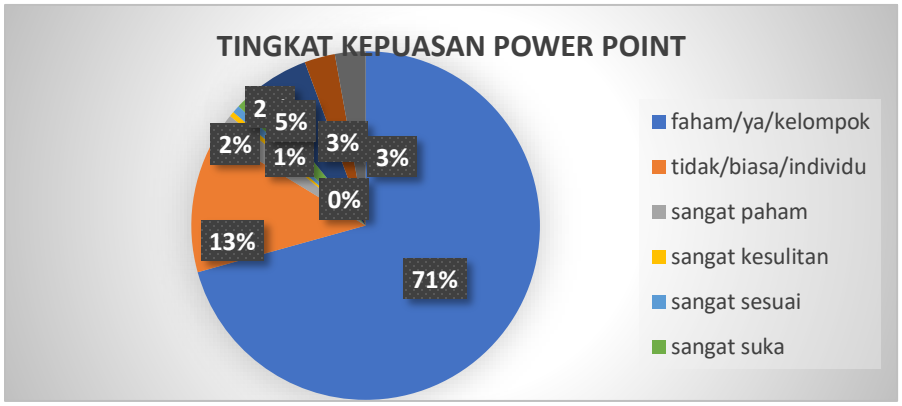
Gambar 7. Diagram Respon Mahasiswa media ajar non cetak (power point)

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 8 diatas, terlihat bahwa secara keseluruhan, siswa memberikan tanggapan yang cukup positif terhadap penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya responden yang memilih kategori "sangat paham", "sangat sesuai", "sangat suka", dan "bagus & menarik", yang menunjukkan angka tinggi pada sebagian besar pertanyaan.

Dari hasil yang diperoleh melalui tabel 4 dan gambar 8 P1 sampai dengan P10 responden juga memberikan beberapa pendapat tentang penggunaan media pembelajaran hand out yaitu:

1) Berdasarkan P1,P2,P4 pemahaman Materi Sebagian besar mahasiswa merespon ketika materi yang disampaikan melalui PowerPoint bisa dipahami dengan baik. Ini terlihat dari tingginya jumlah responden yang memberikan pilihan "sangat paham".
2) Berdasarkan tabel 4 dan gambar 8 (P5,P6,P7) untuk kesesuaian materi mayoritas mahasiswa merasa bahwa materi yang disampaikan melalui PowerPoint sangat relevan dengan materi kuliah. Hal ini menunjukkan bahwa PowerPoint yang digunakan relevan dan mendukung proses pembelajaran.
3) Berdasarkan tabel 4 dan gambar 8 (P8,P9) respon pertanyaan menunjukkan bahwa mahasiswa "tertarik" dan suka dengan penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran. Ini ditunjukan dari jumlah responden yang menentukan pilihan "sangat suka" dan "bagus & menarik".
4) Dari P10 didapatkan tentang Kejelasan Penyampaian, dan Sebagian besar mahasiswa berpendapat materi yang disampaikan melalui PowerPoint sangat jelas. Ini menunjukkan bahwa penyampaian materi dalam PowerPoint sudah cukup baik dan mudah dipahami.

Walaupun secara keseluruhan respons yang diberikan bersifat positif, terdapat variasi respons pada masing-masing pertanyaan. ini menggambarkan bahwa masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki atau disesuaikan agar penggunaan PowerPoint dapat lebih efektif. Untuk melihat tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran power point, bisa dilihat dari diagram dibawah in



Gambar 8. Tingkat kepuasan media non cetak (power point)

Berdasarkan gambar 9 tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran power point didapatkan hasil 71% menyatakan "paham/iya/kelompok" 13% menyatakan "tidak/biasa/individu" 5% menyatakan "sangat menarik" 3% menyatakan sangat jelas, 3% nya lagi menyatakan "tidak sama sekali", 2% meberikan respon "sangat paham" 2% nya lagi menyatakn "sangat suka", 1% untuk respon jawaban "sangat sesuai" dan 0% untuk peryataan "sangat kesulitan".

Dengan hasil gambar 9 dan penggunaan kuisioner kepada mahasiswa didapatkan bahwa faktor-faktor yang bisa mempengaruhi tingkat kepuasan mahasiswa prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri bisa dipengaruhi oleh bebera hal berikut ini:

1) Persentase terbesar (71%) menunjukkan **Tingkat Kepuasan Sangat Tinggi** sehingga mayoritas mahasiswa merasa cukup paham dan bisa menggunakan media pembelajaran dengan materi yang disampaikan. Jawaban tersebut menunjukan jika materi yang diajarkan mudah dipahami dan disampaikan dengan baik.
2) Hasil jawaban "sangat suka" dan "sangat menarik" juga cukup tinggi, Ini membuktikan bahwa mahasiswa tidak hanya memahami materi, akan tetapi juga tertarik selama proses pembelajaran.
3) Pilihan jawaban yang menunjukkan kesulitan, seperti "sangat kesulitan" dan "tidak sama sekali", memiliki hasil yang sangat rendah. Ini menggambarkan jika materi yang disampaikan tidak terlalu sulit bagi mayoritas mahasiswa.

Secara keseluruhan hasil survei ini membuktikan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap proses pembelajaran sangat tinggi. Mayoritas mahasiswa menilai materi yang disajikan sebagai sangat jelas, menarik, dan mudah dipahami. tapi juga ada kebiasaan gaya belajar responden yang berbeda, di mana beberapa mahasiswa lebih memilih metode pembelajaran mandiri.

e. Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Program Video)

Table 5. media pembelajaran program video

No	Pertanyaan	Jawaban		
1	Apakah anda tahu tentang bahan ajar berbantuan komputer (program video)?	Ya	Tidak	Cukup Kesulitan
2	Apakah anda mengerti yang disampaikan pemateri ?	paham	Tidak paham	Cukup paham
3	Apakah anda kesulitan dalam menerapkan pembelajaran dan praktek secara langsung ?	Ya	Tidak	cukup kesulitan
4	Apakah anda menyukai pembelajaran berbasis praktik langsung ?	Ya	Tidak	Sangat suka
5	Anda lebih menyukai mengerjakan tugas secara invidu atau secara kelompok ?	Individu	Kelompok	suka Keduanya
6	Apakah anda menyukai pembuatan progam video dan bahan ajar berbantuan komputer ?	Ya	Tidak	Sangat suka
7	Apkah anda memahami cara pembuatan progam video dan bahan ajar berbantuan komputer ?	Ya	Tidak	Sangat Faham
8	Bagaiman tampilan gambar yang di contohkan pemateri dalam pembelajaran progam video dan bahan ajar berbantuan komputer ?	Sesuai	Tidak	Sangat Sesuai
9	Bagaimana Kesesuaian desain materi progam video dan bahan ajar berbantuan komputer yang di sajikan pemateri ?	menarik	Tidak menarik	Sangat menarik
10	Bagaiman kejelasan informasi isi bahan ajar yang disajikan ?	Jelas	Tidak jelas	Sangat jelas



Gambar 8. Diagram respon mahasiswa terhadap media ajar berbantuan computer (program video)

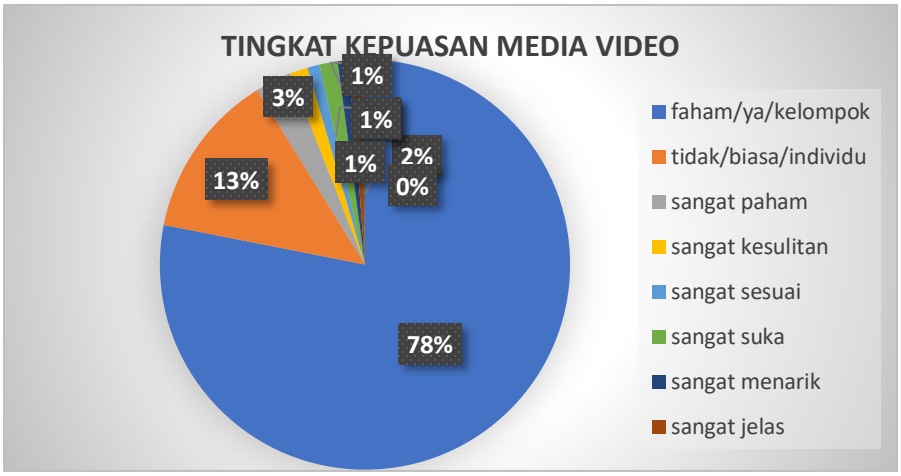
Berdasarkan gambar 9 dan tabel 5 di atas, bisa dilihat jika secara keseluruhan, mahasiswa menunjukan respons yang positif terhadap pemanfaatan program video sebagai media pembelajaran.

terbukti dari jumlah responden yang memilih kategori "sangat paham", "sangat sesuai", "sangat suka", dan "bagus & menarik" yang cukup tinggi pada point-point penting pertanyaan.

Pertanyaan diatas dibuat bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep, minat belajar, dan preferensi pembelajaran siswa ketika menggunakan media video sebagai bahan ajar, serta melakukan evaluasi terhadap kualitas, relevansi, dan efektivitas materi pembelajaran yang disajikan dalam format video.

Dibeberapa pertanyaan, banyak mahasiswa yang memberikan respon jika materi yang disampaikan melalui video bisa dipahami dengan baik. terlihat dari banyaknya jumlah responden yang memilih kategori "faham/iya/kelompok". Kesesuaian materi yang disampaikan lewat video sangat sesuai dengan materi kuliah, pilihan jawaban "sangat suka", "bagus & menarik" membuktikan bahwa mahasiswa tertarik dan suka dengan penggunaan video sebagai media pembelajaran. Namun ada juga dari beberapa mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami penggunaan dan pembuatan video, terlihat dari respon jawaban pilihan “cukup kesulitan”dan “iya” untuk praktek secara langsung.

Diagram dibawah ini akan memperlihatkan tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan prosentasi tabel 5 dan gambar 9 diatas:



Gambar 9. Tingkat kepuasan media video

Berdasarkan gambar 10 tingkat kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran vedo diperoleh hasil: 78% responden menjawab “paham/iya/kelompok”, hal tersebut menunjukan bahwa metode pembelajaran menggunakan video sangat efektif. 13% untuk jawaban “tidak/biasa/individu” hasil tersebut mewakili jika Sebagian mahasiswa merasa ada kendala dan kesulitan dalam pemahan dan pembuatan konten, 3% untuk jawaban “cukup paham” dalam penerimaan materi, 2% untuk pilihan jawaban “sangat suka” menggambarkan akan minat belajar dan kemampuan mahasiswa terhadap media video, 2% berikutnya jawaban pilihan yang dipilih adalah ”cukup kesulitan” menunjukan ada beberapa mahasiswa yang masih terkendala dalam pembuatan konten dan pengaplikasianya, 1% untuk pilihan jawaban “sangat menarik”, 1% pilihan “sangat suka”, 1% pilihan “sangat jelas” hal itu menunjukan Sebagian mahasiswa memberikan positip meskipun nilai nya tidak cukup tinggi, 0% untuk nilai paling rendah untuk pilihan “tidak sama sekali”.

Dari hasil gambar 10 dan kuisioner yang digunakan peneliti menyimpulkan beberap faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan mahasiswa prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai berikut:

a. Media digital seperti PowerPoint dan video mudah diakses melalui perangkat elektronik.

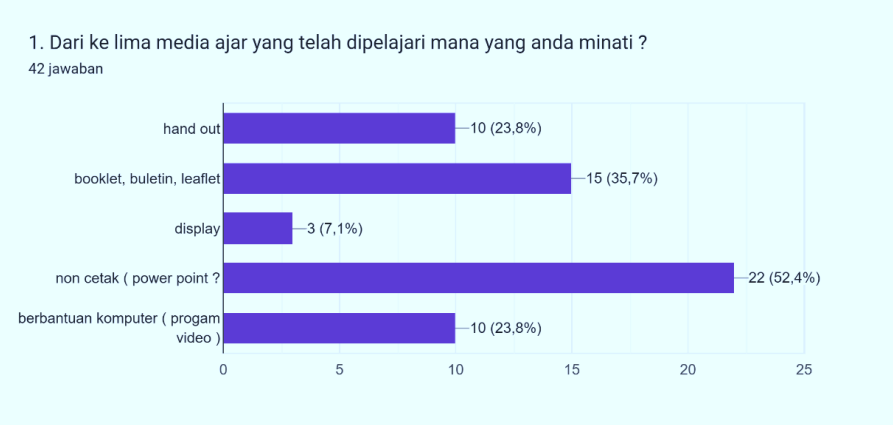
b. Fleksibel, bisa diputar ulang berkali-kali.
c. Visualisasi yang dinamis dan menarik.
d. Mudah dipahami, terutama untuk konsep yang abstrak.

Dengan hasil metode Analisa yang digunakan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Sebagian besar menyatakan jika penggunaan media video dalam pembelajaran cukup efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

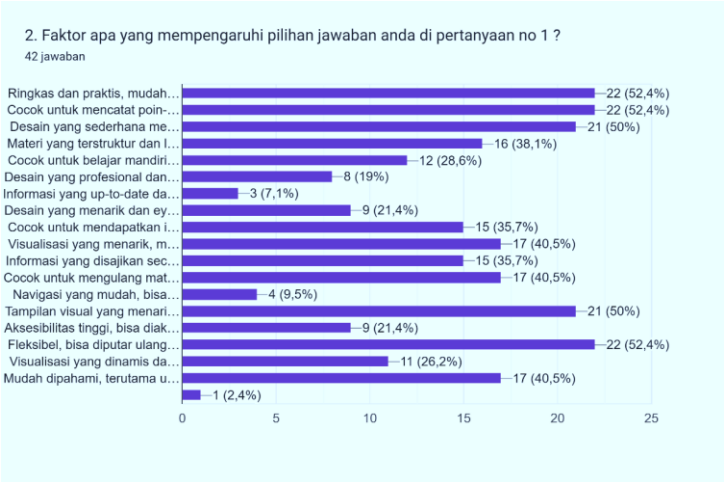
2. Perbandingan Preferensi Mahasiswa Terhadap Media

Secara keseluruhan, media pembelajaran yang diterapkan dalam mata kuliah pengembangan bahan ajar, seperti media PowerPoint, video dan (booklet, bulletin, leaflet) menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi. Kemudian diikuti oleh media hand out dan media cetak seperti display memiliki indikator tingkat kepuasan yang lebih rendah. Meskipun dari hasil metode pengumpulan data lewat kuisioner masing-masing media menunjukan hasil indikator kepuasan dan mendapatkan hasil tingkat kepuasan yang sama tingginya yaitu : Media display 81%, Media booklet, bulletin, leaflet 87%, media hand out 81%, media power point 71% dan media video 78% belum bisa menjadi dasar untuk mengetahui kecenderungan minat belajar mahasiswa terhadap kelima media ajar tersebut, sehingga peneliti menguji Kembali melalui kuisioner khusus untuk mendapatkan hasil yang valid.

Untuk mengetahui hasilnya bisa dilihat dari diagram dibawah ini :



Gambar 10. Diagram lima media



Gambar 11. Diagram pengaruh pilihan jawaban

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti video dan PowerPoint lebih disukai mahasiswa dibandingkan media cetak. Hal ini dibuktikan dengan pengambilan sample populasi untuk mengetahui hasil yang didaptkan bahwa media berbantuan komputer dan non-cetak mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan visual. Sementara itu, media cetak lebih terbatas dalam hal visualisasi dan interaktivitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih puas dengan media pembelajaran non-cetak dan berbasis teknologi, seperti PowerPoint dan video. Tingginya kepuasan pada media tersebut menunjukkan bahwa visualisasi dan aksesibilitas adalah faktor penting dalam pengalaman belajar

Penggunaan Media Interaktif: Disarankan bagi dosen untuk lebih banyak menggunakan media berbasis komputer seperti video dan non cetak seperti power point untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa. Penggunaan media cetak tetap diperlukan, namun perlu ditingkatkan dengan penyajian yang lebih menarik. Pengembangan Media Kombinasi Menggabungkan media cetak dan non-cetak dapat memberikan variasi dalam penyajian materi, yang mungkin dapat meningkatkan kepuasan belajar mahasiswa.sumber dari media elektronik berbasis digital *Artificial Intelligence(IA) tehnologi kecerdasan buatan*

RUJUKAN

Azwar, S. (2012). Metode Penelitian Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana, N. (2005). Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Al-Emran, M., Mezhuyev, V., & Kamaludin, A. (2018). Technology Acceptance Model in M-learning context: A systematic review. *Computers & Education*, *125*, 389–412. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.008

Bastian, Z., Yusuf, S., & Yusuf, R. (2025a). Kepuasan Mahasiswa terhadap pembelajaran e-learning di akademi sekretari dan manajemen ariyanti bandung. *Jurnal pendidikan, humaniora, linguistik dan sosial (jagaddhita)*, *3*(2), 29–35. https://doi.org/10.58268/jg.v3i2.114

Bastian, Z., Yusuf, S., & Yusuf, R. (2025b). Kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran e-learning di akademi sekretari dan manajemen ariyanti bandung. *Jurnal pendidikan, humaniora, linguistik dan sosial (jagaddhita)*, *3*(2), 29–35. https://doi.org/10.58268/jg.v3i2.114

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3. ed., [Nachdr.]). SAGE Publ.

Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, *7*(4), 396–403. https://doi.org/10.9734/BJAST/2015/14975

Martin, F., & Bolliger, D. U. (2022). Developing an online learner satisfaction framework in higher education through a systematic review of research. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *19*(1), 50. https://doi.org/10.1186/s41239-022-00355-5

Petri, G., & Gresse Von Wangenheim, C. (2017). How games for computing education are evaluated? A systematic literature review. *Computers & Education*, *107*, 68–90. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.004

Ramadanti, N. F., Simatupang, W., Alwi, E., & Saputra, H. D. (2023). Tingkat Kepuasan terhadap Media E-learning Mahasiswa Teknik Otomotif Universitas Negeri Padang. *JTPVI: Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, *1*(4), 555–562. https://doi.org/10.24036/jtpvi.v1i4.70

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D* (1, ed.). Jaya Publisher.

Suharto, I., Bimo, D. S., & Rozai, M. A. (2023). *Bagaimana Tingkat Kepuasan dan Hambatan Penggunaan Media Pembelajaran Online Tuweb pada Mahasiswa Universitas Terbuka Surakarta*. *7*.

Sun, P.-C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y.-Y., & Yeh, D. (2008). What drives a successful e-Learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. *Computers & Education*, *50*(4), 1183–1202. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.11.007

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, *1*(1), 13–23. https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49

Utami, A. U. (2021a). Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Kiprah*, *9*(1), 23–29. https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i1.3219

Utami, A. U. (2021b). Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Kiprah*, *9*(1), 23–29. https://doi.org/10.31629/kiprah.v9i1.3219