



# Analisis\_tingkat\_kepuasan\_mahasiswa.pdf

*by Hilma Harmen 3*



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

---

**Submission date:** 28-Apr-2023 10:34AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2077868405

**File name:** Analisis\_tingkat\_kepuasan\_mahasiswa.pdf (372.69K)

**Word count:** 4232

**Character count:** 23495

<sup>7</sup>  
**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP METODE  
DAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH MANAJEMEN  
SUMBERDAYA MANUSIA SEMESTER 2 KELAS A  
DI JURUSAN MANAJEMEN**

Hilma Harmen<sup>1</sup>, Fauzia Agustini<sup>1</sup>, Aprinawati<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Departement of Management, State University of Medan, Indonesia

Email: [hilmaharmen@gmail.com](mailto:hilmaharmen@gmail.com)<sup>1</sup>

Email: [fauziaagustini@yahoo.com](mailto:fauziaagustini@yahoo.com)<sup>2</sup>

Email: [aprinawati77@gmail.com](mailto:aprinawati77@gmail.com)

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis <sup>7</sup> Tingkat Perbandingan Kepuasan Mahasiswa Terhadap Media dan Metode Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pada Mata Kuliah Manajemen SDM kelas 2 A Tahun Ajaran 2016 -2017 di jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Unimed. Yang menjadi variable bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran dan Metode Pembelajaran. Sedangkan variable terikatnya adalah Kepuasan Mahasiswa. Populasi Penelitian adalah mahasiswa di Jurusan Manajemen semester 2 (dua) kelas A tahun ajaran 2016-2017 sebanyak kurang lebih 40 orang. Sampel yang digunakan adalah total sampling. Pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis deskriptif. Mahasiswa merasa puas terhadap media yang digunakan di dalam proses pembelajaran matakuliah MSDM. Dengan tingkat persentasi jawaban setuju pada tiap-tiap indikator antara 78% - 95%. Mahasiswa merasa puas terhadap metode yang di gunakan Dosen dalam pembelajaran mata kuliah Manajemen SDM, Dengan tingkat persentasi jawaban setuju pada tiap-tiap indikator antara 67% - 95%.

Kata Kunci : Kepuasan, Metode pembelajaran, Media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Universitas sebagai lembaga pendidikan formal dituntut selalu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Mata kuliah Manajemen SDM mengkaji tentang fungsi-fungsi atau tugas-tugas bagian MSDM dalam perusahaan yang dimulai dari perencanaan SDM hingga pemutusan hubungan kerja SDM tersebut dalam perusahaan. Pengenalan mata kuliah MSDM ini pada hakekatnya bertujuan bukan hanya sebatas memahami, tetapi juga bagaimana mahasiswa mampu memecahkan masalah-masalah tentang pengelolaan SDM dalam perusahaan secara logis. Mata kuliah MSDM ini lebih banyak bersifat teoritis yang mengakibatkan mata kuliah tersebut kurang menarik. Lisnaini (2009) menyatakan, metode yang bervariasi dan menarik mengakibatkan penyajian bahan lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, sehingga kelas menjadi hidup. Penyampaian materi pelajaran yang selalu sama atau monoton akan menyebabkan kejenuhan dan kebosanan bagi siswa.

Kepuasan mahasiswa merupakan sejauh mana harapan serta keinginan dari mahasiswa terhadap kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dengan kenyataan yang diterima oleh mahasiswa. Kepuasan mahasiswa juga merupakan perasaan senang atau kecewa mahasiswa yang berasal dari perbandingan antara harapan mahasiswa dan kenyataan yang mereka terima dalam pembelajaran. Kotler (2009, 36) mengemukakan bahwa "kepuasan pelanggan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara kesan terhadap kinerja suatu produk dan harapan-harapannya".

Dalam pembelajaran mahasiswa akan merasa puas apabila metode dan media sesuai dengan harapan mereka. Pendekatan metode pembelajaran yang dilakukan selama ini adalah ceramah, pembuatan makalah secara berkelompok dan persentasi di depan kelas.

Upaya menumbuhkan rasa puas mahasiswa terhadap pembelajaran perlu dilakukan metode pembelajaran yang menarik. Metode *Role Playing* (bermain peran) dalam pembelajaran sangat efektif untuk merangsang partisipasi siswa, (Harmen dan Agustini ; 2012). Metode bermain peran juga memberi kesempatan menyatakan perasaan, meningkatkan spontanitas dan melapangkan ketegangan emosional. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran (Komara, 2009).

Media pembelajaran juga merupakan sesuatu yang penting untuk dapat menumbuhkan rasa puas mahasiswa terhadap kegiatan belajar di dalam kelas. Media pembelajaran yang baik menurut Hamalik, 1986:43 (dalam Azhar, 2007: 15-16) pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa yaitu dengan menggunakan video. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2011:24).

Pada mata kuliah Manajemen SDM kelas 2 A telah menggunakan media video sebagai alat bantu dalam media pembelajaran. Berdasarkan uraian sebelumnya maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kepuasan mahasiswa terhadap Metode dan Media pembelajaran pada mata kuliah Manajemen SDM semester 2 kelas A di jurusan manajemen.

## TINJAUAN PUSTAKA

### KEPUASAN MAHASISWA

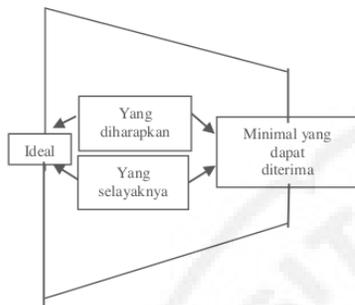
Mahasiswa adalah merupakan Pelanggan dari Perguruan tinggi. Dalam hal ini perguruan tinggi harus mengetahui apa yang menjadi keinginan atau harapan dari mahasiswa tersebut. Sehingga mahasiswa yang merupakan pelanggan dapat merasa puas terhadap apa yang diberikan pihak universitas.

Kotler (2009, hlm. 36) mengemukakan bahwa kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dia rasakan dibandingkan dengan harapannya. Sedangkan Tse dan Wilton (dalam Lupiyoadi 2004:349) kepuasan atau ketidakpuasan pelanggan adalah respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian (*disconfirmation*) yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja aktual produk yang dirasakan setelah pemakaiannya.

Terdapat 3 kemungkinan yang dapat terjadi yaitu :

1. Kinerja > harapan.  
Bila hal ini terjadi, maka konsumen menyatakan bahwa pelayanan yang diberikan buruk karena harapan konsumen tidak terpenuhi atau pelayanannya kurang baik sehingga tidak dapat memuaskan konsumen.
2. Kinerja=harapan.  
Bila hal ini terjadi, maka bagi konsumen tidak ada istimewanya. Pelayanan yang diberikan biasa-biasa saja karena belum dapat memuaskan konsumen.
3. Kinerja < harapan.

Bila keadaan ini terjadi, maka konsumen menyatakan pelayanan yang diberikan adalah baik dan menyenangkan.



**Gambar 1. Pengaruh Harapan terhadap Kepuasan** Sumber : Tjiptono, dalam Rahmawati (2008).

Dilihat dari gambar tersebut, semakin dekat jasa yang diharapkan dengan jasa minimum yang diterima, semakin besar kemungkinan tercapainya kepuasan. Apabila jasa minimum yang dapat ditoleransi yang diharapkan terjadi sama dengan atau bahkan melampaui harapan tersebut, maka akan timbul kepuasan. Namun sebaliknya, bila yang diharapkan jasa ideal maka apabila yang terjadi kurang dari harapan akan terjadi ketidakpuasan.

#### Pengukuran Kepuasan Mahasiswa

Menurut Kotler dalam (Tjiptono, 2001:35) ada empat metode yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengetahui tingkat kepuasan konsumen yaitu :

- Sistem keluhan dan saran
- Survei kepuasan konsumen
- Ghost Shopping
- Analisis kehilangan konsumen

#### Metode Pembelajaran

Menurut Suryosubroto (2009: 141) metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Semakin tepat metode yang digunakan maka semakin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djarmah & Aswan Zain (2010: 72) mengemukakan "kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar".

#### Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Wina Sanjaya (2009: 147) menyebutkan beberapa metode pembelajaran yang biasa digunakan guru, antara lain:

- Metode Ceramah
- Metode Demonstrasi
- Metode Diskusi
- Metode Simulasi

#### Faktor-faktor Pemilihan Metode Pembelajaran

Menurut Ismail SM (2008:32) sebelum memutuskan untuk memilih suatu metode agar lebih efektif seorang guru harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- Tujuan
- Karakteristik siswa
- Kemampuan guru
- Sifat bahan pelajaran
- Situasi kelas
- Kelengkapan fasilitas
- Kelebihan dan kelemahan metode

Menurut Djarmah (2005: 229), dasar pertimbangan pemilihan metode pengajaran berdasarkan faktor faktor berikut ini:

- Berpedoman pada tujuan
- Perbedaan individual anak didik
- Kemampuan guru
- Sifat bahan pelajaran
- Situasi kelas
- Kelengkapan fasilitas
- Kelebihan dan kelemahan metode

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan metode mengajar yang digunakan oleh guru harus berdasarkan pada kriteria-kriteria tertentu. Kriteria tersebut diantaranya adalah bagaimana situasi kelas, materi yang akan diajarkan dan kelengkapan fasilitas.

#### Media Pembelajaran

Media adalah perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran karena didalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Lessie J. Briggs (Dina Indriana, 2011: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses untuk belajar. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) (Sardiman, 2009: 2) memiliki pengertian yang berbeda, yaitu media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Jadi, media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran kepada siswa untuk memudahkan siswa dalam belajar dan agar siswa dapat terangsang untuk belajar.

#### Klasifikasi dan Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2009: 172) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - (a) Media auditif.
  - (b) Media visual.
  - (c) Media audiovisual.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
  - (a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - (b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
  - (a) Media yang diproyeksikan seperti *film slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya.
  - (b) Media yang tidak dapat diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

#### Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (Azhar Arsyad, 2009: 21) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran dapat menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai sisi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan

perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

#### Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.

Menurut Sardiman (2009: 17-18), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - (a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
  - (b) Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar;
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
  - (a) Menimbulkan kegairahan belajar
  - (b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
  - (c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 70) menyebutkan beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*).
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*).
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa.
- 4) Kesesuaian dengan teori.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

#### METODE PENELITIAN

##### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 2 A Jurusan Manajemen yang berada di Lantai 2.11 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan.

##### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Manajemen FE Unimed Tahun Ajaran 2016-2017 di Semester 2 kelas A yang berjumlah 40 orang. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *total*

*sampling* dimana seluruh populasi digunakan sebagai sampel yaitu sebanyak 40 orang.

#### Peubah yang di ukur.

1. Kepuasan mahasiswa.
2. Metode pembelajaran.
3. Media pembelajaran.

#### Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data

##### Pertanyaan 1. MAHASISWA

	Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	5,6	5,6	5,6
4	13	72,2	72,2	77,8
5	4	22,2	22,2	100,0
Total	18	100,0	100,0	

dalam penelitian ini menggunakan:

1. Studi Kepustakaan.

Yaitu berupa literatur yang didapat dari buku, jurnal dan internet yang terkait dengan penelitian ini.

2. Observasi.

Yaitu berupa pengamatan langsung didalam kelas 2 A.

3. Angket/Kuesioner.

Yaitu berupa daftar pertanyaan untuk mengukur kepuasan mahasiswa terhadap metode dan media yang digunakan pada mata kuliah MSDM.

Skala yang dipakai dalam penelitian ini adalah *skala Likert* dengan menggunakan ukuran *Interval*. Menurut Sugiyono (2009: 134), *skala likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dimana dalam setiap jawaban responden, akan diberikan skor sebagai berikut:

1. Sangat Setuju (SS) = 5
2. Setuju (S) = 4
3. Ragu – Ragu (RR) = 3
4. Tidak Setuju (TS) = 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Jumlah mahasiswa di semester 2 (dua) kelas A berjumlah 40 orang. Namun pada saat pengisian angket, jumlah mahasiswa adalah 38 orang. Di mana mahasiswa laki-laki berjumlah 18 orang dan mahasiswa perempuan berjumlah 20 orang.

Dari hasil pengisian angket di ketahui bahwa :

**Media Pembelajaran (X<sub>1</sub>)**, Indikator terdiri dari :

1. Media dapat meningkatkan perhatian mahasiswa.

Dari pertanyaan ini, Mahasiswa menyatakan 100% setuju dengan Media dapat meningkatkan perhatian dan mahasiswa 100% menyatakan sangat setuju sekali.

Dari hasil angket diatas, dapat dilihat bahwa mahasiswa/i merasa puas belajar menggunakan video dalam pembelajaran mata kuliah Manajemen SDM. Karena dengan penggunaan video dapat merangsang kegairahan belajar, sehingga dapat meningkatkan perhatian mahasiswa untuk lebih mudah mengerti dan memahami isi dari matakuliah Manajemen SDM.

##### Pertanyaan 1. MAHASISWI

	Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	5,0	5,0	5,0
4	17	85,0	85,0	90,0
5	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Media dapat membatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Pada indikator ini, mahasiswa menyatakan 83% sangat setuju dan mahasiswa menyatakan 95% menyatakan sangat setuju bahwa media dapat membatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Dari jawaban responden, bahwa mahasiswa/i merasa puas menggunakan media video dalam pembelajaran mata kuliah manajemen SDM, karena seolah-olah ketika mempelajari matakuliah manajemen SDM tidak ada batasan dalam indera, ruang dan waktu. Sehingga pemahaman materi kuliah Manajemen SDM semakin baik.

dan informasi dalam penyajian mata kuliah MSDM. Sehingga mereka dapat lebih baik memahami materi kuliah MSDM

#### Pertanyaan 2. MAHASISWI

	Freq uency	Perce nt	Valid Percent	Cumulati ve Percent
2	1	5,0	5,0	5,0
3	4	20,0	20,0	25,0
Valid 4	14	70,0	70,0	95,0
5	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

3. Memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa.

Pada Indikator ini, mahasiswa menjawab setuju sekali sebanyak 83% dan mahasiswi menyatakan 95% bahwa penggunaan media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa.

Dari jawaban responden ini dapat dilihat bahwa mahasiswa/i merasa puas belajar menggunakan media video karena dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa.

#### Pertanyaan 3. MAHASISWA

	Frequ ency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumul ative Perce nt
3	2	11,1	11,1	11,1
4	13	72,2	72,2	83,3
Valid 5	3	16,7	16,7	100,0
Total	18	100,0	100,0	

#### Pertanyaan 3. MAHASISWI

	Frequ ency	Perce nt	Valid Percent	Cumu lative Perce nt
3	4	20,0	20,0	20,0
Valid 4	15	75,0	75,0	95,0
5	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.

Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 67% dan mahasiswi setuju 90% penggunaan media dapat penyajian pesan dan informasi.

Dari jawaban angket ini dapat dilihat bahwa mahasiswa/i dapat dengan jelas menerima pesan

#### Pertanyaan 4. MAHASISWA

	Frequ ency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumul ative Perce nt
3	4	22,2	22,2	22,2
4	8	44,4	44,4	66,7
5	6	33,3	33,3	100,0

#### Pertanyaan 2. MAHASISWA

	Frequ ency	Perce nt	Valid Percent	Cumulati ve Percent
4	15	83,3	83,3	83,3
Valid 5	3	16,7	16,7	100,0
Total	18	100,0	100,0	

#### Pertanyaan 4. MAHASISWI

	Frequ ency	Perce nt	Valid Percent	Cumul ative Perce nt
2	1	5,0	5,0	5,0
3	4	20,0	20,0	25,0
Valid 4	13	65,0	65,0	90,0
5	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

5. Media sesuai dengan gaya belajar dan minat

Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 78% dan mahasiswi setuju 90% penggunaan media sesuai dengan gaya belajar dan minat belajar.

Dari jawaban angket ini dapat dilihat bahwa mahasiswa/i menggunakan media video dalam pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mahasiswa, sehingga mereka bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan ini juga dapat menumbuhkan minat belajar mereka terhadap mata kuliah MSDM.

Pertanyaan 5. MAHASISWI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	5	25,0	25,0	25,0
4	13	65,0	65,0	90,0
Valid 5	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

6. Penggunaan media sesuai dengan lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia. Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 67% dan mahasiswi setuju 85% penggunaan media sesuai dengan lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia. Dari jawaban angket ini dapat dilihat bahwa mahasiswa/i lebih sesuai belajar dengan menggunakan media video karena sesuai dengan lingkungan masa kini yang menggunakan teknologi. Dan sesuai dengan fasilitas kampus yang mendukung penggunaan media video ini. Keterbatasan waktu yang tersedia dapat di selesaikan dengan penggunaan media video ini karena mahasiswa/i dapat memahami materi MSDM yang cukup banyak jumlah materinya.

pertanyaan 6. MAHASISWA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	5,6	5,6	5,6
4	11	61,1	61,1	66,7
Valid 5	6	33,3	33,3	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Pertanyaan 6. MAHASISWI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	5,0	5,0	5,0
3	3	15,0	15,0	20,0
Valid 4	13	65,0	65,0	85,0
5	3	15,0	15,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

**Metode Pembelajaran (X<sub>2</sub>), Indikator :**

1. Metode pengelolaan mahasiswa di dalam pembelajaran.

Pertanyaan 5. MAHASISWA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
4	14	77,8	77,8	77,8
Valid 5	4	22,2	22,2	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 88,9% dan mahasiswi menyatakan setuju 89,5% menggunakan metode pengelolaan mahasiswa di dalam

Pertanyaan 1. MAHASISWI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	5	26,3	26,3	26,3
4	12	63,2	63,2	89,5
Valid 5	2	10,5	10,5	100,0
Total	19	100,0	100,0	

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	3	16,7	16,7	16,7
4	13	72,2	72,2	88,9
Valid 5	2	11,1	11,1	100,0
Total	18	100,0	100,0	

pembelajaran.

Dari jawaban angket ini dapat dilihat bahwa mahasiswa/i merasakan puas atas metode pengelolaan mahasiswa di dalam ruangan yang digunakan didalam pembelajaran matakuliah MSDM.

2. Metode mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 72% dan mahasiswi menyatakan setuju 89% menggunakan metode mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran .

Dari jawaban angket ini dapat dilihat bahwa mahasiswa/i merasakan bahwa Metode mengajar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pertanyaan 2. MAHASISWA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	5,6	5,6	5,6
4	12	66,7	66,7	72,2
Valid 5	5	27,8	27,8	100,0
Total	18	100,0	100,0	

**Pertanyaan 2. MAHASISWI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	5,3	5,3	5,3
3	3	15,8	15,8	21,1
Valid 4	13	68,4	68,4	89,5
5	2	10,5	10,5	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Pertanyaan 4. MAHASISWI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	5,3	5,3	5,3
3	8	42,1	42,1	47,4
Valid 4	9	47,4	47,4	94,7
5	1	5,3	5,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Pertanyaan 3. MAHASISWA**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	5,6	5,6	5,6
4	13	72,2	72,2	77,8
Valid 5	4	22,2	22,2	100,0
Total	18	100,0	100,0	

**Pertanyaan 3. MAHASISWI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	5,3	5,3	5,3
3	2	10,5	10,5	15,8
Valid 4	15	78,9	78,9	94,7
5	1	5,3	5,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

- 5  
3. Metode mengajar sesuai dengan situasi dan waktu pembelajaran.

Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 78% dan mahasiswi menyatakan setuju 95% penggunaan metode mengajar sesuai dengan Tsituasi dan waktu pembelajaran .

Dari jawaban responden ini dapat dilihat

**Pertanyaan 4. MAHASISWA**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	5	27,8	27,8	27,8
4	8	44,4	44,4	72,2
Valid 5	5	27,8	27,8	100,0
Total	18	100,0	100,0	

bahwa mahasiswa/i merasakan s bahwa Metode mengajar yang digunakan sesuai dengan situasi dan waktu pembelajaran.

4. Metode pembelajaran sesuai dengan f

**Pertanyaan 4. MAHASISWI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	5,3	5,3	5,3
3	8	42,1	42,1	47,4
Valid 4	9	47,4	47,4	94,7
5	1	5,3	5,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

ang ada.

Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 72% dan mahasiswi menyatakan setuju 95% penggunaan metode pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang ada. Berdasarkan jawaban responden ini dapat dilihat bahwa mahasiswa/i merasakan bahwa Metode pembelajaran sudah sesuai dengan fasilitas yang ada.

5. Mahasiswa puas dengan metode mengajar dosen.

Pada Indikator ini, mahasiswa menyatakan setuju 67% dan mahasiswi menyatakan setuju 79% atas metode mengajar dosen. Berdasarkan jawaban dari responden ini dapat dilihat bahwa Mahasiswa puas dengan metode mengajar dosen.

metode belajar yang digunakan dalam pembelajaran matakuliah Manajemen SDM.

Pertanyaan 5. MAHASISWA

	Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	5,6	5,6	5,6
4	11	61,1	61,1	66,7
5	6	33,3	33,3	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Pertanyaan 5. MAHASISWI

	Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Cumulative Percent
4	15	78,9	78,9	78,9
5	4	21,1	21,1	100,0
Total	19	100,0	100,0	

## KESIMPULAN DAN SARAN

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di berikan kesimpulan bahwa : (1) Mahasiswa merasa puas terhadap media yang digunakan di dalam proses pembelajaran matakuliah MSDM. Karena pada masing-masing indikator jawaban yang diberikan adalah setuju dengan penggunaan video sebagai media dalam proses pembelajaran. Dengan tingkat persentasi jawaban setuju pada tiap-tiap indikator antara 78% - 95%. (2) Mahasiswa merasa puas terhadap metode yang di gunakan Dosen dalam pembelajaran mata kuliah MSDM. Karena pada masing-masing indikator jawaban yang diberikan adalah setuju dengan penggunaan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan tingkat persentasi jawaban setuju pada tiap-tiap indikator antara 67% - 95%.

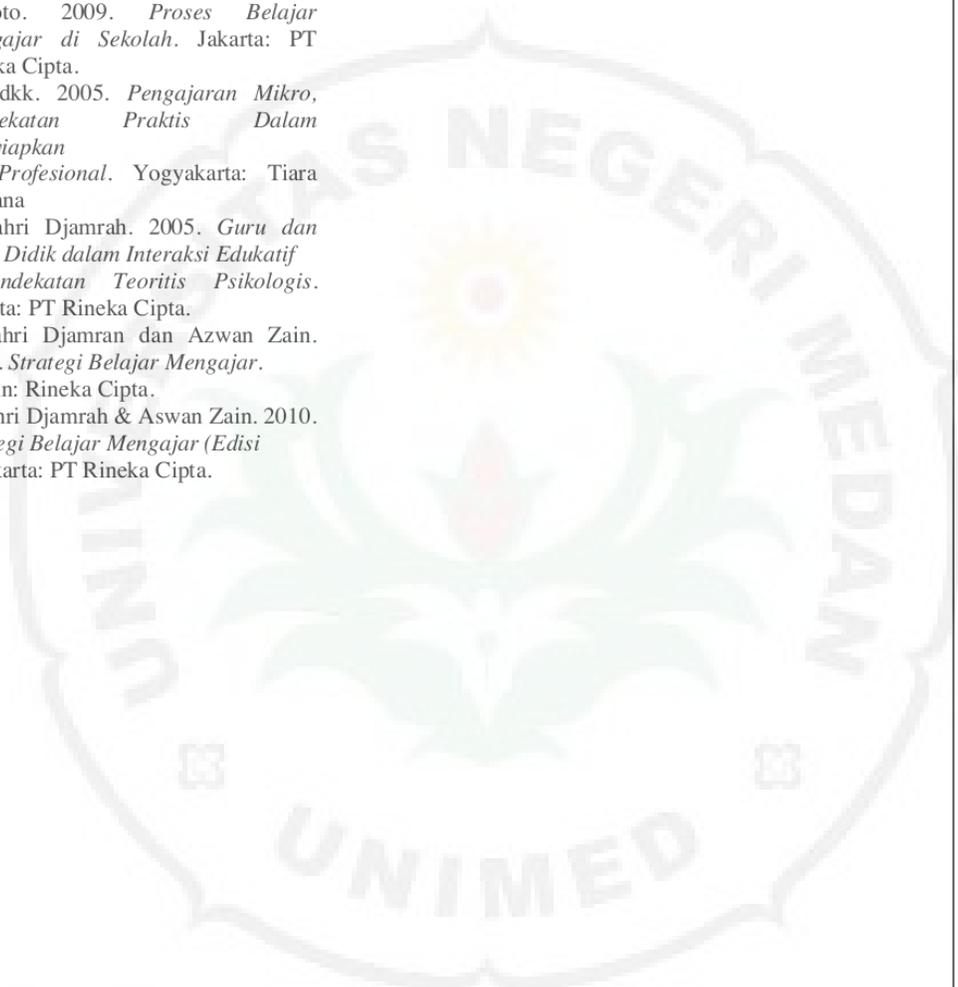
### SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat diberikan saran agar ke depan Dosen memperbaiki metode yang di gunakan dalam pembelajaran. Karena hasil persentase setuju yang didapat, mahasiswa lebih merasa puas dengan media yang digunakan, dibandingkan

## REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta.: Raja Grafindo Persada.
- Komara Endang. 2009. Artikel Dipresentasikan pada Lokakarya dengan Tema : *Melalui Penerapan Teknologi dan Informasi Kita Tingkatkan Mutu dan Profesionalisme Kerja Guru dan Pegawai*.
- Harmen, Hilma dan Agustini Fauzia. 2012. *Penggunaan Metode Role Playing Pada Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia I (MSDM I) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen* Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Vol. 18, No. 1, Maret 2012, ISSN : 0852-0151
- Kotler, Philip. 2000. 2005. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : PT. Indeks Kelompok Media.
- Tjiptono.F. 2001. *Strategi Pemasaran. Edisi I*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Ismail SM. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Semarang: RaSAIL Media Group
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Algesindo
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: FIP UPI.
- Sardiman A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman, Arief S. (dkk). 2009. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta

- Suparman S. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suwarna, dkk. 2005. *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis Dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Syaiful Bahri Djarmah. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djarmah dan Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djarmah & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

# Analisis\_tingkat\_kepuasan\_mahasiswa.pdf

## ORIGINALITY REPORT

**21** %  
SIMILARITY INDEX

**19** %  
INTERNET SOURCES

**11** %  
PUBLICATIONS

**14** %  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>Submitted to Universitas Samudra</b> Student Paper	<b>3</b> %
<b>2</b>	<b>ejurnal-mapalus-unima.ac.id</b> Internet Source	<b>3</b> %
<b>3</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source	<b>3</b> %
<b>4</b>	<b>journal.institutpendidikan.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>5</b>	<b>staffnew.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>6</b>	<b>journalstkipgrisitubondo.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>7</b>	<b>repo.unand.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>8</b>	<b>Submitted to Universitas Negeri Medan</b> Student Paper	<b>2</b> %
<b>9</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>2</b> %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY