



UNIVERSITAS  
**UBUDIYAH  
INDONESIA**  
CYBER UNIVERSITY



**LAPORAN  
TINGKAT KEPUASAN  
PELAYANAN PROSES PEMBELAJARAN  
BERBASIS E-LEARNING BAGI DOSEN**

**PROGRAM STUDI : D-III KEBIDANAN  
TAHUN AKADEMIK : GANJIL 2020/2021**

UNIVERSITAS UBUDIYAH INDONESIA

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap *Alhamdulillah* dan selalu memanjatkan puji syukur kepada Allah S.W.T, penyusunan Laporan Kepuasan Dosen Terhadap Proses Pembelajaran Daring Universitas Ubudiyah Indonesia telah dapat diselesaikan.

Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini, dari mulai awal pelaksanaan sampai akhir pelaksanaan kegiatan sehingga dapat tersusun dalam bentuk Laporan Kepuasan untuk Tahun Akademik Genap 2020/2021 ini. Ucapan terima kasih ini kami apresiasikan kepada :

1. Rektor dan segenap jajarannya yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materiil kepada Lembaga Penjaminan Mutu.
2. Para responden yaitu Dosen Prodi D-III Kebidanan dilingkungan Universitas Ubudiyah Indonesia yang telah berkenan menyempatkan dan meluangkan waktunya untuk mengisi instrumen kuesioner kepuasan serta memberikan masukan dan sarannya.

Pelaksanaan dan penyajian hasil pengukuran ini tentunya masih ada kekurangan, oleh karenanya kami sangat berharap banyak masukan dari segenap civitas akademika sebagai umpan balik untuk dijadikan perbaikan dalam pelaksanaan pengukuran dan evaluasi periode yang akan datang.

Banda Aceh,           Maret 2021  
Unit Penjaminan Mutu



Faradila Safitri, S.ST.,M.Kes

## 1. Pendahuluan

Survey kepuasan dosen terhadap proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh Unit Penjaminan Mutu (UPM) secara periodik pada setiap akhir semester dalam upaya pengendalian dan peningkatan proses pembelajaran di Universitas Ubudiyah Indonesia. Sejalan dengan tujuan pengendalian dan peningkatan kualitas proses pembelajaran, laporan ini dimaksudkan untuk mengetahui umpan balik bagi Universitas Ubudiyah Indonesia dalam melaksanakan proses pembelajaran daring dan untuk memberikan gambaran perbaikan yang dapat dilaksanakan oleh Universitas Ubudiyah Indonesia dalam peningkatan proses pembelajaran. Adapun aspek kepuasan yang diukur dalam evaluasi ini yaitu terdiri dari 9 Pertanyaan yaitu; 1) Pembelajaran daring dapat memfasilitasi ketercapaian kompetensi Mata Kuliah, baik pengetahuan, sikap, keterampilan umum maupun keterampilan khusus, 2) Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman strategi belajar (perkuliahan, diskusi, pembimbingan, belajar mandiri), 3) Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman interaksi belajar (mahasiswa dengan materi, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen), 4) Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman obyek pembelajaran (teks, gambar, audio, video, animasi, tautan, dsb), 5) Pembelajaran daring dapat memfasilitasi penyajian materi sesuai struktur/ pentahapan yang diharapkan, 6) Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman metode evaluasi pencapaian kompetensi Mata Kuliah, 7) Sumber belajar digital di perpustakaan tersedia, dapat diakses dan dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran daring, 8) Ruang pembelajaran daring (e-learning) mudah diakses dan dapat dimanfaatkan tanpa kendala yang berarti, 9) Layanan bantuan teknis dan pengaduan terkait pembelajaran daring tersedia dan mudah diakses.

Penjaringan informasi sebagai umpan balik dari dosen dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner kepada dosen secara *on line* menggunakan googleform dimulai dari tanggal 01 Agustus sampai dengan 05 Agustus 2021. Responden adalah seluruh dosen pada Program Studi S-1 Pendidikan Komputer.

Hasil pengukuran tingkat kepuasan berupa indeks kepuasan dengan skala 1- 4. Indeks kepuasan tersebut selanjutnya akan dianalisis dengan teknik statistik *deskriptive* sederhana. Data yang berupa deskripsi analisisnya dilakukan secara kualitatif. Selanjutnya melakukan penyusunan klasifikasi kepuasan untuk menentukan nilai rata-rata kepuasan tiap aspek yang didapatkan, sehingga dapat disimpulkan tingkat skala kepuasan terhadap aspek yang dinilai sesuai skala rata-rata yang diperoleh yaitu :

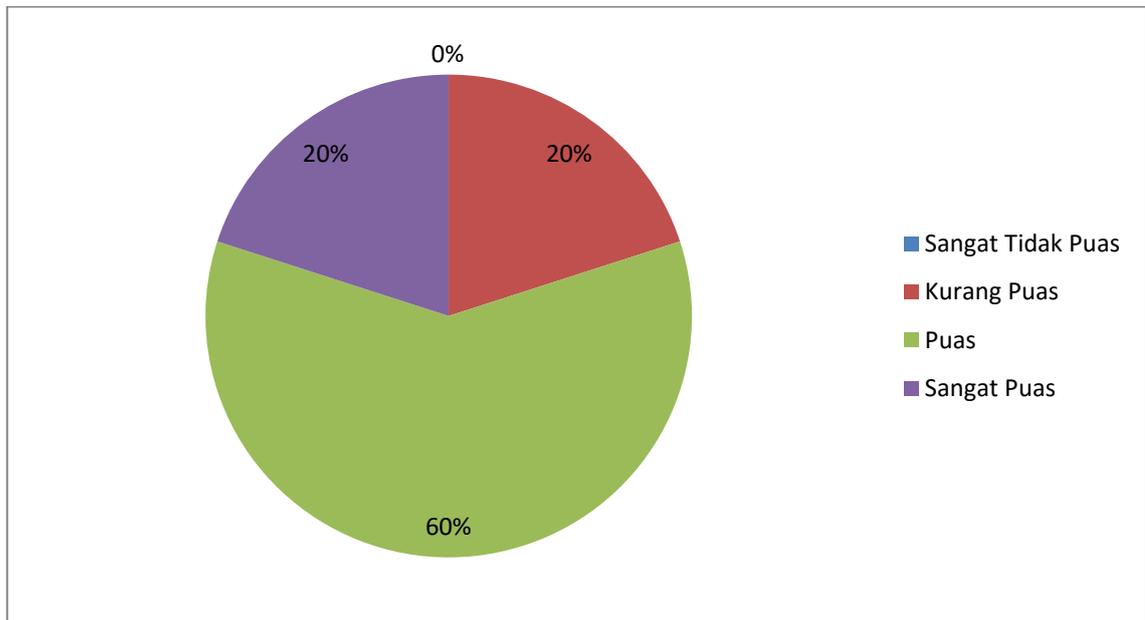
- 1,00 – 1,49 Sangat Tidak Puas, perlu perbaikan segera
- 1,50 – 2,49 Kurang Puas
- 2,50 – 3,49 Puas
- 3,50 – 4,00 Sangat Puas

## 2. Hasil Umpan Balik Dosen Terhadap Proses Pembelajaran Daring

Responden yang telah mengisi angket kuesioner proses pembelajaran daring pada prodi S-1 Pendidikan Komputer berjumlah 5 orang. Jumlah pertanyaan dalam kuesioner adalah sebanyak 9 item pertanyaan.

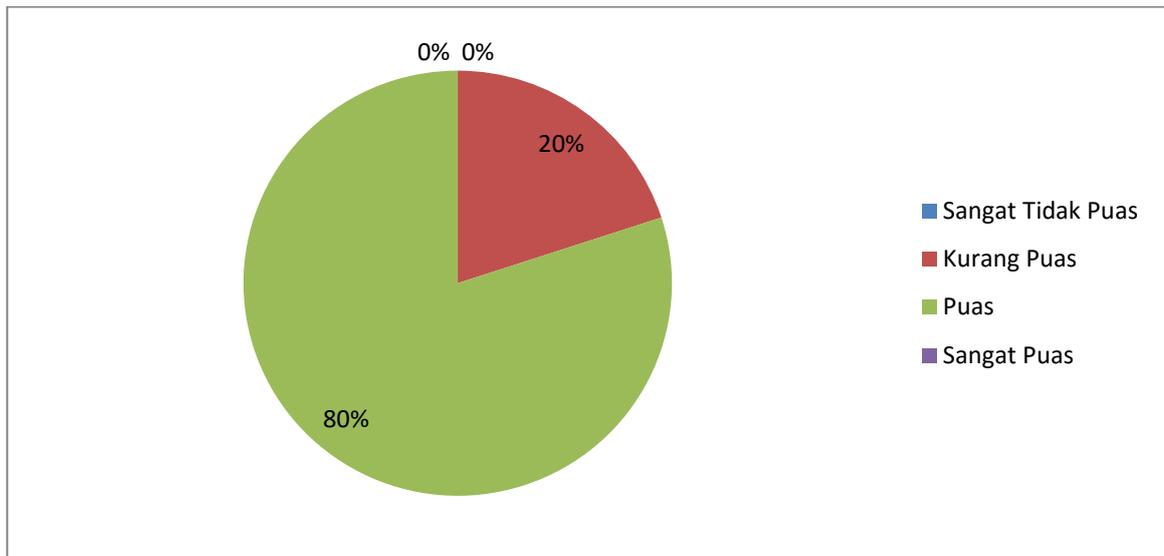
Secara keseluruhan hasil kepuasan dosen terhadap proses pembelajaran daring per item kuesioner dapat dilihat sebagai berikut :

- a. Pembelajaran daring dapat memfasilitasi ketercapaian kompetensi Mata Kuliah, baik pengetahuan, sikap, keterampilan umum maupun keterampilan khusus.



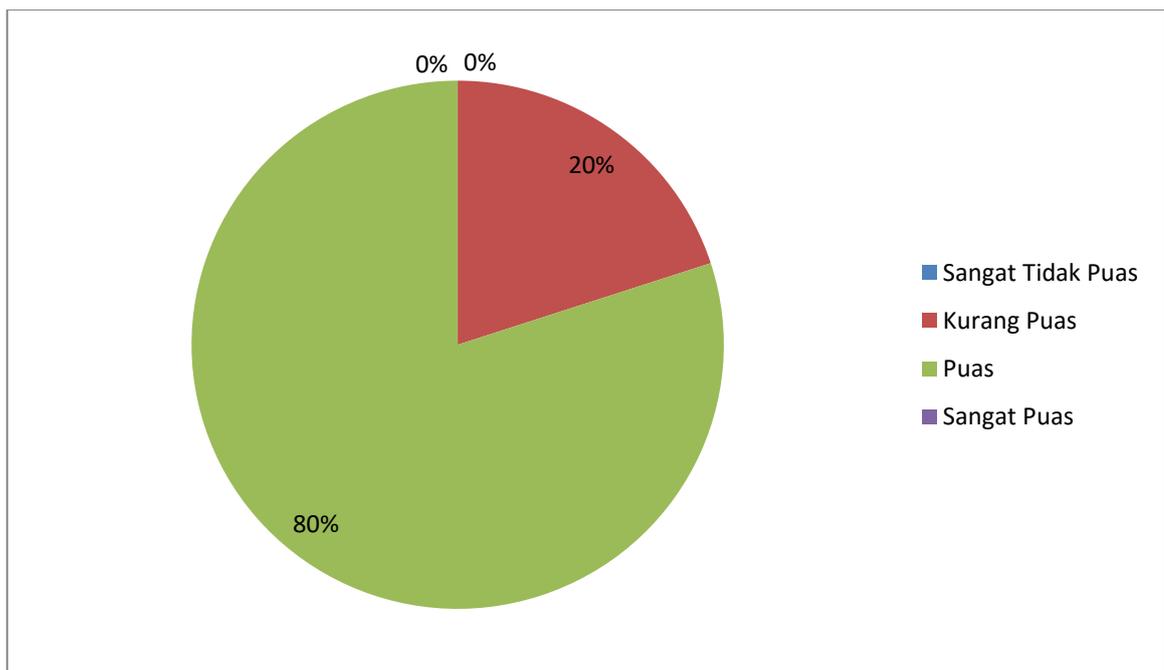
Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 60% dosen menyatakan bahwa puas dengan pembelajaran daring dimana pembelajaran daring dapat memfasilitasi ketercapaian kompetensi Mata Kuliah, baik pengetahuan, sikap, keterampilan umum maupun keterampilan khusus, namun terdapat juga 20% dosen yang menyatakan sangat puas dan 20% dosen menyatakan kurang puas.

- b. Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman strategi belajar (perkuliahan, diskusi, pembimbingan, belajar mandiri).



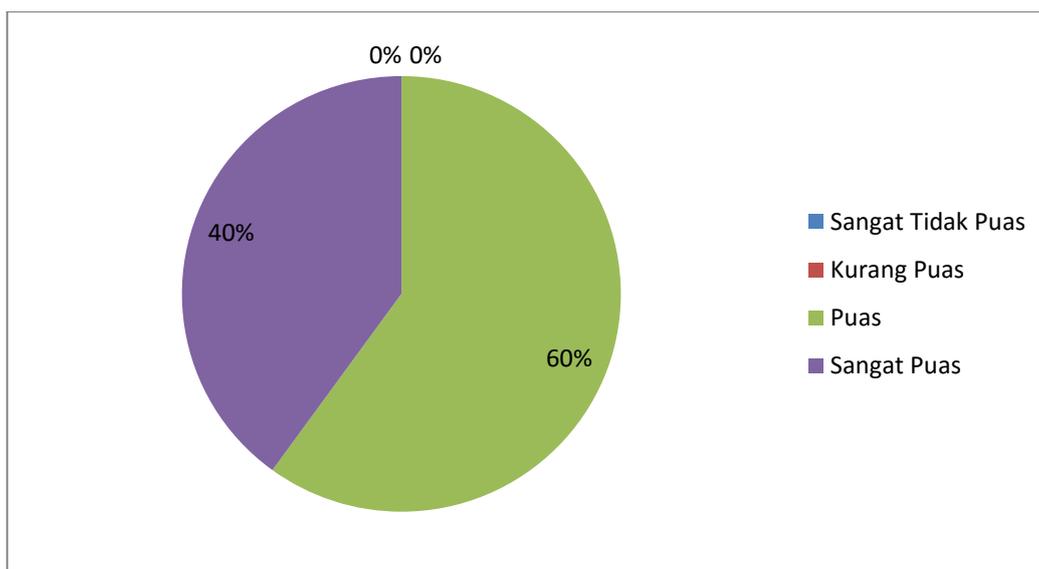
Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 80% dosen menyatakan bahwa puas dengan pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman strategi belajar (perkuliahan, diskusi, pembimbingan, belajar mandiri), namun terdapat juga 20% dosen kurang puas dengan keragaman strategi belajaran melalui pembelajaran daring.

- c. Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman interaksi belajar (mahasiswa dengan materi, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen)



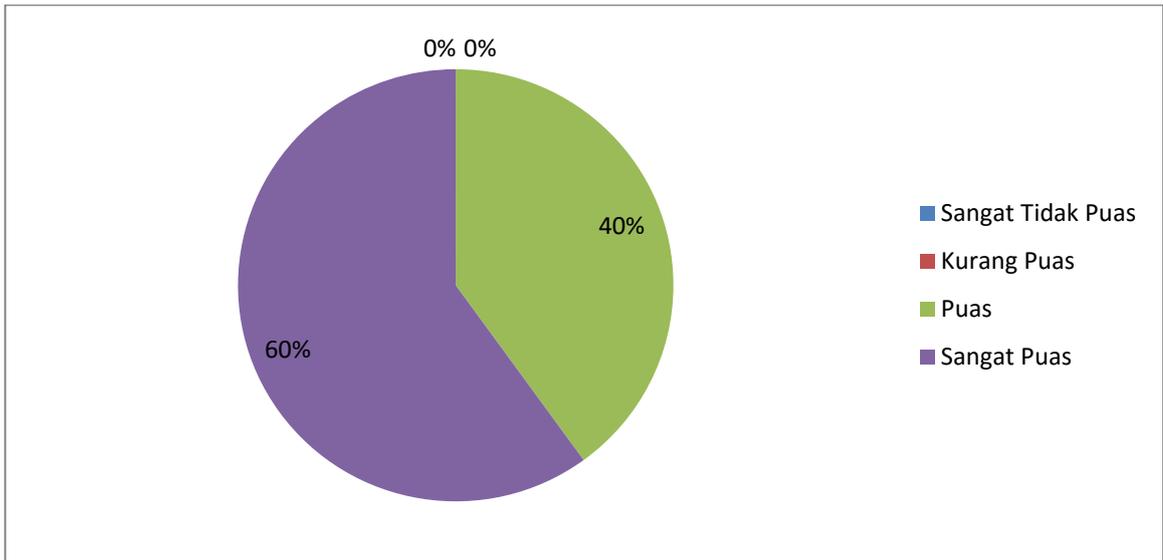
Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 80% dosen menyatakan bahwa puas dengan pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman interaksi belajar (mahasiswa dengan materi, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, namun terdapat juga 20% dosen kurang puas dengan keragaman interaksi belajar.

- d. Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman obyek pembelajaran (teks, gambar, audio, video, animasi, tautan, dsb)



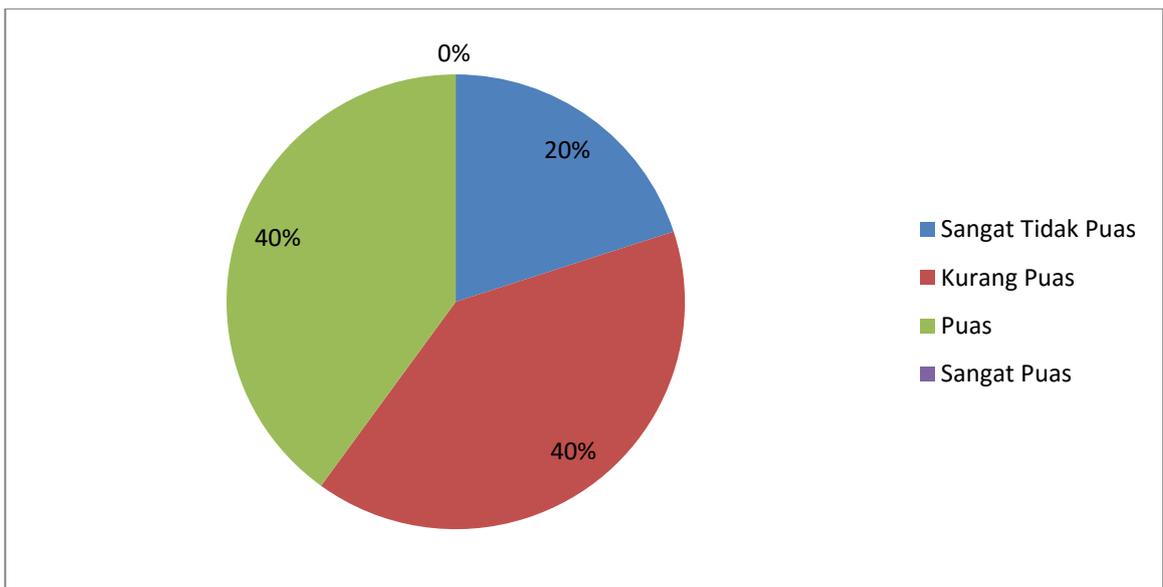
Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 40% dosen menyatakan bahwa sangat puas dengan pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman obyek pembelajaran (teks, gambar, audio, video, animasi, tautan, dsb), dan terdapat juga 60% dosen yang menyatakan puas dengan keragaman objek pembelajaran.

- e. Pembelajaran daring dapat memfasilitasi penyajian materi sesuai struktur/ pentahapan yang diharapkan.



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 60% dosen menyatakan bahwa sangat puas dengan pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat memfasilitasi penyajian materi sesuai struktur/ pentahapan yang diharapkan, dan terdapat juga 40% dosen yang menyatakan puas dengan penyajian materi sesuai struktur/ pentahapan yang diharapkan.

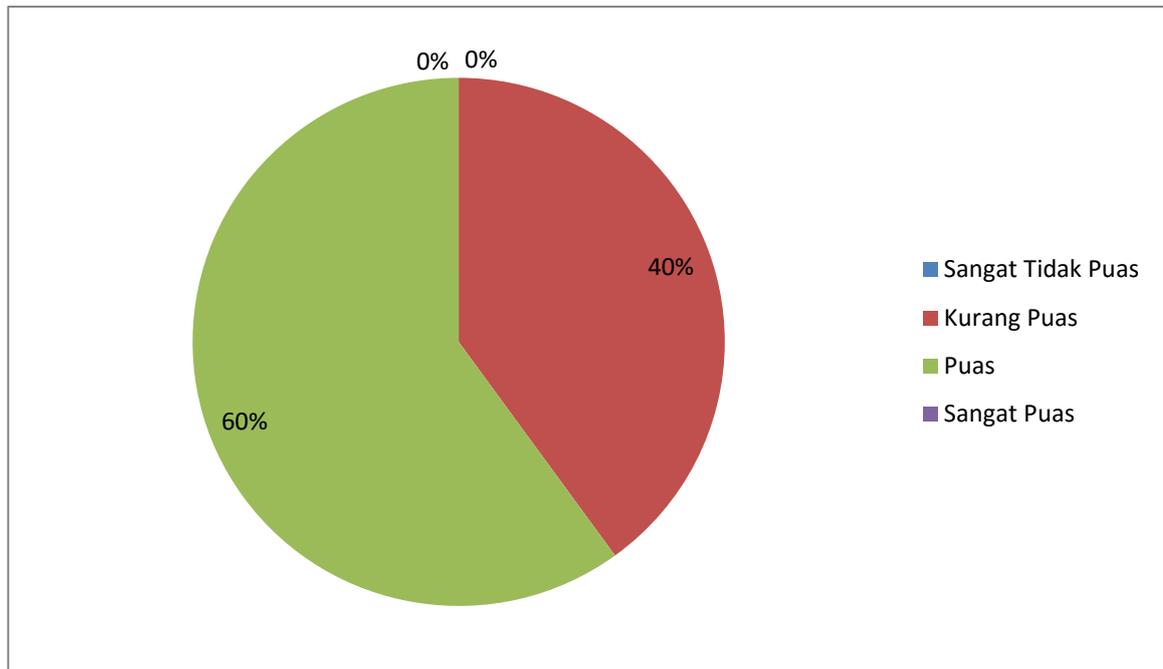
- f. Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman metode evaluasi pencapaian kompetensi Mata Kuliah.



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 40% dosen menyatakan bahwa puas dengan pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat

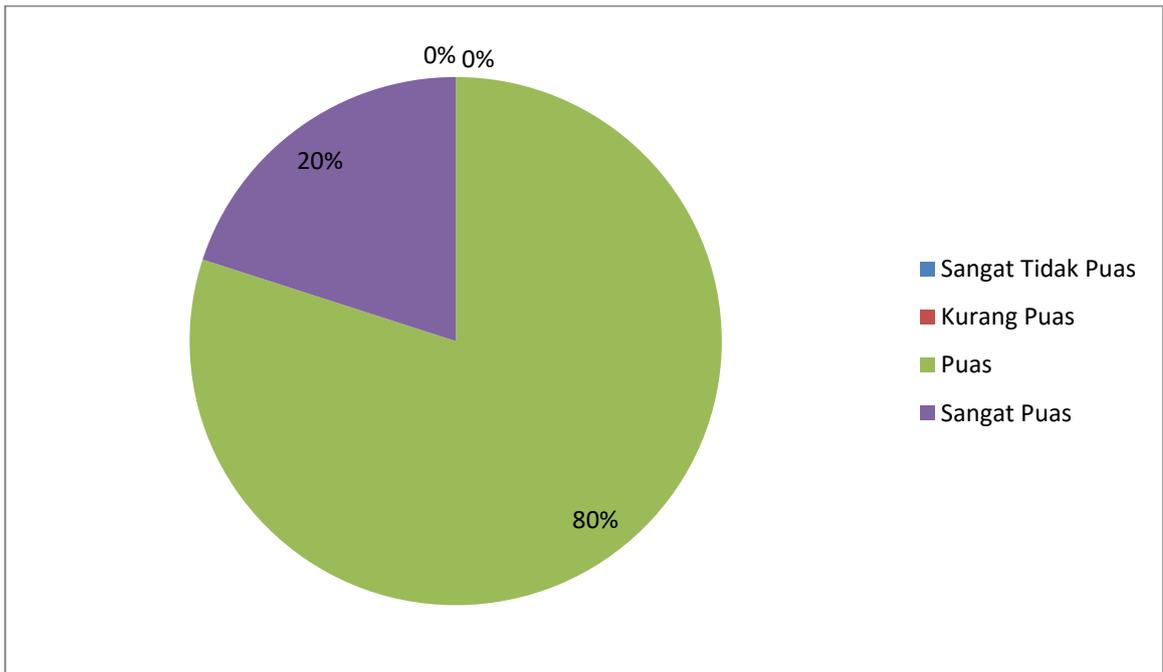
memfasilitasi keragaman metode evaluasi pencapaian kompetensi Mata Kuliah., 40% menyatakan kurang puas dan 20% dosen yang menyatakan sangat tidak puas.

- g. Sumber belajar digital di perpustakaan tersedia, dapat diakses dan dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran daring



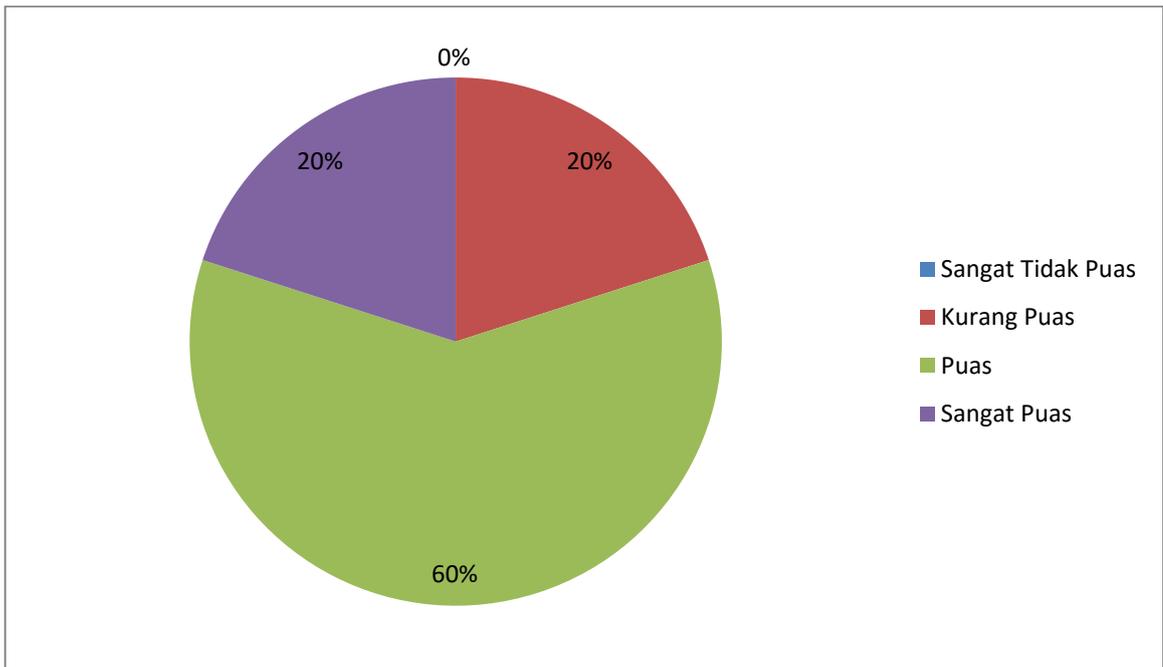
Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 60% dosen menyatakan bahwa puas dengan ketersediaan sumber belajar digital pada perpustakaan dan kemudahan akses untuk mengoptimalkan pembelajaran daring, 40% menyatakan kurang puas.

- h. Ruang pembelajaran daring (e-learning) mudah diakses dan dapat dimanfaatkan tanpa kendala yang berarti



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 80% dosen menyatakan bahwa puas dengan aplikasi e-learning yang mudah diakses dan tidak memiliki kendala, 20% menyatakan sangat puas

- i. Layanan bantuan teknis dan pengaduan terkait pembelajaran daring tersedia dan mudah diakses



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 5 orang responden terdapat 60% dosen menyatakan bahwa puas dengan layanan bantuan teknis dan pengaduan terkait pembelajaran daring, 20% menyatakan sangat puas dan 20% dosen menyatakan kurang puas.

### 3. Kesimpulan dan Rekomendasi

#### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa kepuasan dosen terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan maka diperoleh nilai ke lima aspek yang menunjukkan tingkat kepuasan sebagai berikut:

- 18 % menyatakan sangat memuaskan,
- 60.1 % menyatakan memuaskan
- 18 % menyatakan kurang memuaskan
- 2.3 % menyatakan Tidak memuaskan

#### b. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi pengukuran tingkat kepuasan, rekomendasi yang dapat disampaikan ke pimpinan sebagai berikut :

- a. Meningkatkan respon bagi petugas ICT agar dapat melayani kendala dan keluhan yang berkaitan dengan pembelajaran daring lebih baik lagi.
- b. Menyediakan sumber belajar digital yang lebih baik dan menyediakan kemudahan akses bahan ajar bagi seluruh dosen.

#### c. Tindak Lanjut

No	Pertanyaan	Tindak Lanjut
1	Pembelajaran daring dapat memfasilitasi ketercapaian kompetensi Mata Kuliah, baik pengetahuan, sikap, keterampilan umum maupun keterampilan khusus.	- Agar ketercapaian kompetensi mata kuliah dapat tercapai 100% oleh mahasiswa maka perlu mengembangkan kembali bahan ajar berbasis e-Learning
2	Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman strategi belajar (perkuliahan, diskusi, pembimbingan, belajar mandiri).	- Mengadakan bimtek tambahan kepada dosen agar dosen dapat mengetahui dan menguasai keragaman strategi belajar.
3	Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman interaksi belajar (mahasiswa dengan materi, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen)	- Mengadakan bimtek tambahan kepada mahasiswa dan dosen agar dapat melakukan interaksi belajar yang lebih aktif melalui penggunaan aplikasi e-learning yang telah disediakan, selain itu juga dosen dan mahasiswa juga diberikan pelatihan terkait penggunaan aplikasi lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring
4	Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman obyek pembelajaran (teks, gambar, audio, video, animasi, tautan, dsb).	- Melaksanakan bimtek berkordinasi dengan Tim ICT dan Desain
5	Pembelajaran daring dapat memfasilitasi penyajian materi sesuai struktur/ pentahapan yang diharapkan.	- Mengadakan bimtek

6	Pembelajaran daring dapat memfasilitasi keragaman metode evaluasi pencapaian kompetensi Mata Kuliah.	- Mengadakan bimtek
7	Sumber belajar digital di perpustakaan tersedia, dapat diakses dan dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran daring	- Menambah sumber belajar secara digital pada perpustakaan
8	Ruang pembelajaran daring (e-learning) mudah diakses dan dapat dimanfaatkan tanpa kendala yang berarti	- Melakukan pengembangan terhadap sistem e-Learning
9	Layanan bantuan teknis dan pengaduan terkait pembelajaran daring tersedia dan mudah diakses	- Menyediakan nomor contact yang mudah dihubungi dan respon cepat terhadap keluhan yang disampaikan oleh dosen dan mahasiswa terkait pembelajaran e-Learning

Nomor Pertanyaan	Total Mahasiswa													TOTAL	Sangat Memuaskan		Memuaskan		Cukup Memuaskan		Kurang Memuaskan	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13									
1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	2	1	42	7	53.8	3	8.1	2	5.4	1	1.4
2	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	40	4	10.5	6	16.2	3	8.1	0	0.0
3	4	3	2	1	4	4	4	3	4	3	3	1	2	38	5	13.2	4	10.8	2	5.4	2	5.4
4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	1	38	4	10.5	5	13.5	3	8.1	1	2.7
5	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	4	39	4	10.5	5	13.5	4	10.8	0	0.0
6	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	1	3	41	5	13.2	6	16.2	1	2.7	1	2.7
7	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	1	43	6	15.8	6	16.2	0	0.0	1	2.7
8	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	1	40	3	7.9	9	24.3	0	0.0	0	0.0
9	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	1	2	40	5	13.2	5	13.5	2	5.4	1	2.7

Sangat Memuaskan = 148.6  
 Memuaskan = 132.4  
 Cukup Memuaskan = 45.9  
 Kurang Memuaskan = 17.6