



Pengaruh Profesionalisme Guru, Penggunaan Media Daring, Dan Keaktifan Siswa Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya

Nabila Nur Izza^{1*}, Eko Wahjudi²

¹Universitas Negeri Surabaya, nabila.18051@mhs.unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, ekowahjudi@unesa.ac.id

Abstrak

Peneliti melaksanakan penelitian guna mengetahui dan menguji variabel profesionalisme guru, penggunaan media daring, dan keaktifan siswa terhadap kepuasan belajar siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya, baik secara parsial maupun simultan. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner serta teknik analisis data regresi linear berganda menggunakan IBM SPSS v.25. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil: (i) profesionalisme guru dengan nilai sig. $0.980 > 0.05$ tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar, (ii) penggunaan media daring dengan nilai sig. $0.000 < 0.05$ memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar, (iii) keaktifan siswa dengan nilai sig. $0.134 > 0.05$ tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar, dan (iv) profesionalisme guru, penggunaan media daring, dan keaktifan siswa dengan nilai sig. $0.000 < 0.05$ dan R^2 sebesar 0.177 memiliki pengaruh secara simultan sebesar 17,7% terhadap kepuasan belajar siswa.

Kata Kunci: *Professionalisme guru; penggunaan media daring; keaktifan siswa; kepuasan belajar*

Abstract

Researchers carried out research in order to identify and test the variables of teacher professionalism, use of online media, and student activity on student satisfaction in the AKL major of SMK IPIEMS Surabaya, either partially or simultaneously. This type of research is quantitative. Data was collected using a questionnaire method and multiple linear regression data analysis techniques using IBM SPSS v.25. Based on the research that has been done, the results obtained are: (i) teacher professionalism with a sig. $0.980 > 0.05$ has no effect on learning satisfaction, (ii) the use of online media with a sig value. $0.000 < 0.05$ has an influence on learning satisfaction, (iii) student activity with a sig. $0.134 > 0.05$ had no effect on learning satisfaction, and (iv) teacher professionalism, use of online media, and student activity with a sig. $0.000 < 0.05$ and R^2 of 0.177 have a simultaneous effect of 17.7% on student learning satisfaction.

Keywords: *Teacher professionalism; use of online media; student activity; learning satisfaction*

*✉ Corresponding author: nabila.18051@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Salah satu hal yang fundamental dalam kemajuan suatu negara adalah pendidikan. Dengan adanya pendidikan dapat menciptakan generasi selanjutnya yang berkualitas dan dapat bersaing seiring majunya jaman. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan dasar dari adanya pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mencapai keadaan belajar dan proses dalam pembejaraan agae mampu menciptakan peserta didik dengan aktif sehingga mampu mengembangkan potensi dalam dirinya seperti kemampuan dalam keagamaan, kecerdasan, akhlak yang baik serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003). Kualitas pendidikan menjadi unsur utama untuk mengembangkan kualitas tenaga kerja manusia (*human resources*) yang unggul terhadap pengetahuan ilmiah dan kualitas kinerja manusia yang dapat meningkatkan kompetisi dalam perkembangan zaman.

Dengan mengkoordinasikan dan merencanakan lingkungan belajar dan pengawasan untuk membantu siswa berkembang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, kegiatan belajar mengajar

dapat dilihat sebagai transfer perilaku siswa dari perspektif pengetahuan, karakter, dan kemampuan psikomotorik. Manajemen adalah bentuk perencanaan (*planning-process*), pengelompokan (*organizing*), pengarahan (*briefing*), serta mengawasi yang berhubungan dengan usaha-usaha anggota organisasi dalam meraih target yang menjadi tujuan organisasi tersebut.. Manajemen mempunyai peran yang besar dalam memberikan kepuasan kepada suatu kelompok di bidang pendidikan yang salah satunya yakni siswa. Dalam dunia pendidikan, siswa adalah *primary customer* dalam suatu instansi edukasi sehingga hal tersebut sudah menjadi hak dari siswa untuk mendapatkan pelayanan (*services*) yang layak mereka dapatkan terutama pada proses pembelajaran (Muflihatun & Suryani, 2020). Dalam proses pembelajaran, keinginan dan kebutuhan siswa dipenuhi serta dicapai dalam proses pembelajaran yang dianggap sebagai bentuk kepuasan belajar (Chen et al., 2018). Hal tersebut sangat penting untuk dikelola dengan tujuan memperoleh kepuasan. Sekolah juga berupaya untuk membagikan pelayanan yang optimal kepada pelanggannya demi mencapai kepuasan belajar (Serviana, 2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut terbentuknya rasa puas terjadi ketika siswa mampu memahami apa yang diberikan oleh guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Kepuasan pelayanan akademik menjadi suatu bentuk apresiasi terhadap pelayanan proses pembelajaran dari tenaga pendidik dikarenakan terdapat kesesuaian antara harapan dan kebutuhan yang diterima sesuai dengan hasilnya (Sopiatin, 2010). Kepuasan belajar setiap siswa beragam, bergantung dengan kapabilitas dan beberapa aspek yang sesuai dengan kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran (Serviana, 2016). Apabila siswa merasakan puas maka akan menciptakan perilaku positif serta kebalikannya jika tidak sesuai dengan apa yang mereka butuhkan akan memunculkan sikap negatif dimana sebagian dari mereka menggambarkan perilaku kurang baik kepada orang lain. Para siswa selaku konsumen instansi tentu berharap mendapat kepuasan secara optimal terhadap pelayanan yang ada di sekolah untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi (Haryati, 2020). Dalam hal ini, kepuasan belajar pada siswa selaras dengan teori pemenuhan kebutuhan (*need fulfillment theory*). Pada konsep ini dijelaskan bahwa tingkatan rasa puas seseorang didasari terhadap kebutuhan yang terpenuhi atau tidak. Seseorang yang telah memperoleh kebutuhannya akan timbul rasa puas (*satisfaction*). Semakin kebutuhannya terpenuhi maka orang tersebut akan semakin merasa puas, demikian juga sebaliknya jika tidak terpenuhinya kebutuhan seseorang, maka orang itu akan merasa kurang (*disappointment*) (Ilahi, 2017).

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya ketika peneliti melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), diketahui sistem pembelajaran yang digunakan di tengah kondisi pandemi adalah sistem pembelajaran *hybrid*, dimana seminggu pertama pembelajaran *luring/offline* dihadiri oleh siswa yang memiliki nomor urut ganjil dan pembelajaran *daring/online* dilakukan pada siswa yang memiliki nomor urut genap. Minggu selanjutnya dilakukan sebaliknya, pembelajaran *offline* dihadiri oleh siswa yang memiliki nomor urut genap dan pembelajaran *online* dilakukan pada siswa yang memiliki nomor urut ganjil. Dari sistem pembelajaran tersebut tentu materi yang disajikan sangatlah beragam sehingga menyebabkan tenaga didik hanya menyajikan materi pembelajaran pada garis besarnya atau secara umum yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam mengaplikasikannya sehari-hari. Karena siswa tidak dapat mengukur keberhasilan kegiatan belajar mengajar tanpa metode atau pendekatan pengajaran khusus, partisipasi mereka dalam “Kegiatan Belajar Mengajar” (KBM) yang berlangsung di dalam kelas atau selama pembelajaran online relatif rendah. Dengan demikian siswa yang melakukan KBM di dalam kelas merasa kebutuhannya tidak terpenuhi sehingga kurangnya motivasi diri dalam siswa untuk belajar, tentunya hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kepuasan belajar yang akan mereka dapatkan.

Pada dasarnya, fondasi utama dan terpenting dari keseluruhan proses pendidikan adalah proses belajar-mengajar. Sejauh mana siswa puas dengan pengalaman pendidikan mereka sebagian ditentukan oleh guru, yang merupakan aktor utama dalam perluasan kesempatan pendidikan. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia. Guru memiliki kuasa atas pengembangan diri siswa dengan mengupayakan kualitas siswa melalui proses pembelajaran, dan perlu adanya pembaharuan di kedua bidang tersebut (Sriwahyuni, 2018). Salah satu peran agar terpenuhinya rasa kepuasan siswa dalam belajar dapat dicapai dengan adanya pendidik yang memiliki kompetensi yang baik serta profesional di bidangnya. Kompetensi profesional pada guru dapat dipahami merujuk pada kemampuan dan kewenangan instruktur dalam melaksanakan tugasnya. (Muflihatun & Suryani, 2020). Profesionalitas seorang pengajar menjadi aspek utama yang mana di dalamnya terselip keahlian guru dalam mengajar dan karakter yang akan

ditampilkan kepada siswa (Retha Armani & Margunani, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya keahlian guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat berdampak pada kepuasan belajar siswa. Peserta didik merasa puas terhadap pelayanan pembelajaran yang didapatkannya ketika guru memiliki kompetensi profesionalisme yang tinggi sebaliknya apabila guru memiliki kompetensi profesionalisme yang rendah maka peserta didik merasa tidak puas terhadap pelayanan pembelajaran yang didapatkan. Hal ini didukung dengan kajian terdahulu oleh Muflihatun & Suryani (2020) yang mengatakan bahwa kompetensi profesionalitas seorang guru berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan siswa dalam belajar. Tetapi lain hal dengan kajian terdahulu oleh Khoirotnun Ni'mah (2016) yang mengatakan bahwa variabel profesional guru tidak berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan belajar siswa.

Keadaan pandemi COVID-19 merupakan suatu tantangan sekaligus peluang bagi semua sektor dalam kehidupan manusia, khususnya pada dunia pendidikan. Melihat kondisi tersebut, guru beradaptasi untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh (*online*) pada siswanya agar dapat melangsungkan pembelajaran. Metode yang diaplikasikan untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah yaitu pembelajaran secara daring (*E-learning*). Penerapan daring ini merupakan bentuk transisi dari suatu kegiatan yang konservatif dan telah membudaya, lalu berpindah kepada kecerdasan teknologi yang dapat memudahkan manusia. Metode ini diharapkan dapat menjadi alternatif serta faktor pendorong perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan fasilitas dan pelayanan kegiatan akademik dengan cara yang berbeda, seperti dapat dilakukan di manapun tanpa dibatasi ruang dan waktu, serta dapat memungkinkan para konsumen akademik ini mendapatkan pelayanan di mana saja (Ramadhanu et al., 2019). Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa sangat perlu bagi guru untuk dapat memanfaatkan penggunaan media daring pada pembelajaran *online*. Penggunaan media daring dalam proses pembelajaran ialah suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan adanya teknologi dan dilakukan secara jarak jauh, sedangkan kepuasan belajar adalah perasaan yang dirasakan oleh peserta didik pada proses pembelajaran. Ketika kegiatan pembelajaran jarak jauh atau secara daring tersebut dilaksanakan secara interaktif dan efektif, maka siswa akan merasa puas dengan kegiatan tersebut. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan media daring sangat erat kaitannya dengan kepuasan siswa dalam belajar dikarenakan siswa akan merasa cukup adil ketika pelayanan penggunaan media daring dalam pembelajaran itu terpenuhi (Imron, 2012). Sesuai dengan Hakim & Mulyapradana (2020) terdapat pengaruh antara penggunaan media daring terhadap kepuasan belajar. Ditambahkan pula oleh Nagy (2018) penggunaan video melalui media daring memiliki pengaruh yang signifikan baik terhadap kepuasan belajar.

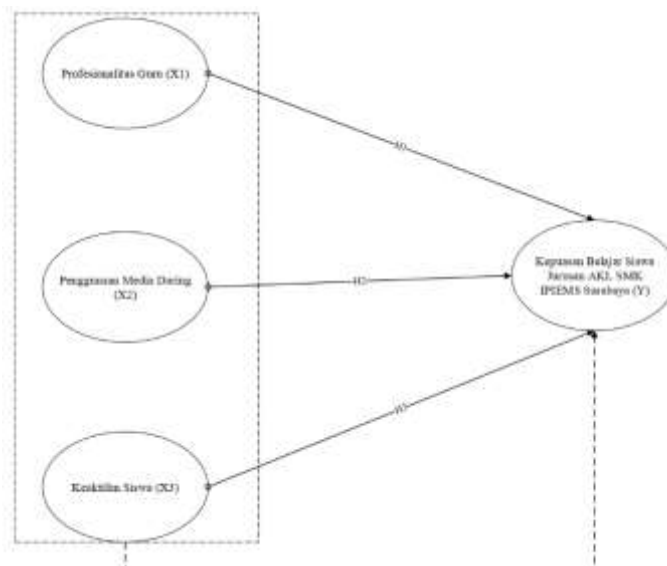
Dari beberapa variabel yang telah disebutkan keaktifan siswa juga tidak kalah penting di dalam aktivitas proses pembelajaran. Prinsip belajar mengubah suatu perilaku seseorang (Sardiman, 2018), maka dari itu poin penting dari belajar yaitu dapat menciptakan perubahan perilaku dari berbagai kegiatan. Melalui kegiatan belajar, peserta didik mampu menerapkan pengalaman yang didapat pada kehidupan sehari-hari. Guru hadir sebagai "*agent of change*" dengan menerapkan berbagai metode kegiatan dalam suatu kelas. Tuntutan sebagai tenaga didik harus mampu mengajar dengan harapan para siswa lebih aktif agar mencapai tujuan yaitu dapat memahami ilmu yang diberikan. Rousseau dalam Sardiman, (2018) menjelaskan bahwasanya seluruh pengetahuan mesti didapat melalui pengamatan pribadi, pengalaman pribadi, penyelidikan pribadi, dengan bekerja dan menciptakan fasilitas sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Berdasarkan pernyataan itu didapati bahwa perilaku aktif seorang siswa menjadi urgensi dalam kegiatan belajar. Mereka diharuskan untuk aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dari tenaga didik, bukan hanya sekadar "salin dan tempel" dalam pikiran mereka, namun mampu menerapkan pada berbagai masalah yang terdapat di lingkungan sekitar. Para siswa harus dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dengan caranya sendiri. Tentunya banyak metode yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan tidak hanya berasal dari kegiatan fisik, namun juga melalui psikis siswa seperti kegiatan yang melibatkan kesehatan mental karena guru mempunyai peran sebagai sumber daya ilmu (Serviana, 2016). Serupa dengan riset yang dilakukan Serviana (2016) dan Marlina (2018) dengan hasil akhir yang mengatakan bahwa keaktifan siswa memengaruhi kepuasan belajar.

Sehubungan dengan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Profesionalisme Guru, Penggunaan Media Daring, Dan Keaktifan Siswa Terhadap Kepuasan Belajar Pada Siswa Jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya". Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui (1) Pengaruh profesionalisme guru terhadap kepuasan belajar siswa; (2) Pengaruh

penggunaan media daring terhadap kepuasan belajar siswa; (3) Pengaruh keaktifan siswa terhadap pengambilan kepuasan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif yang terdiri dari variabel profesionalisme guru (X1), penggunaan media daring (X2), dan keaktifan siswa (X3) menjadi variabel independen. Selain itu terdapat variabel kepuasan belajar (Y) sebagai variabel dependen. Berikut kerangka berpikir yang menghubungkan antar variabel yang digunakan pada penelitian ini:



Sumber: Data Diolah Peneliti (2022)

Gambar 1. Kerangka Penelitian

Data primer dalam kajian ini didapat dari pengisian kuesioner yang diisi oleh peserta didik kelas X, XI, serta XII jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya. Sedangkan data sekunder didapat dari artikel, jurnal dan buku. Penelitian ini menggunakan populasi siswa kelas X, XI, dan XII jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya sebanyak 88 siswa. Dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.

Jumlah Siswa Jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya

KELAS	JUMLAH SISWA
X	37
XI	35
XII	16
Total	88

Sumber: Data Primer (2021)

Pengambilan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh sesuai dengan jumlah populasi yang kurang dari 100 orang, maka peneliti memaksimalkan data dengan memanfaatkan populasi secara menyeluruh agar data yang diperoleh akurat (Arikunto, 2010). Kuesioner menjadi teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Bentuk kuesioner didesain dengan 5 poin dari 1 sampai 5 mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Pernyataan yang disediakan guna untuk mengukur pengaruh variabel profesionalisme guru, penggunaan media daring, dan keaktifan siswa terhadap kepuasan belajar.

Variabel profesionalisme guru di ukur dengan memanfaatkan 4 indikator: (1) Mampu menangani dan mengembangkan bidang studi yang menjadi tanggung jawabnya, (2) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, (3) Pemanfaatan alat, media dan sumber belajar lainnya, dan (4) Mampu

mengorganisasikan dan melaksanakan program pembelajaran (Syamsudi, 2018). Variabel penggunaan media daring diukur dengan memanfaatkan 3 indikator: (1) *Interactivity* (interaktivitas), (2) *Accessibility* (aksesibilitas), dan (3) *Enrichment* (pengayaan) (Jaelani et al., 2020). Variabel keaktifan siswa diukur dengan memanfaatkan 5 indikator: (1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) Terlibat dalam pemecahan masalah, (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, dan (5) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis (Sudjana, 2010). Variabel kepuasan belajar diukur dengan memanfaatkan 5 indikator: (1) *Tangible* (Berwujud), (2) *Assurance* (kepastian), (3) *Empathy* (empati), (4) *Reliability* (kehandalan), dan (5) *Responsiveness* (daya tanggap) (Sopiati, 2010). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan bantuan SPSS Versi 25 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dari proses olah data yang telah dilakukan oleh peneliti sehingga mendapatkan hasil serta pembahasan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Uji Kelayakan Instrumen

Untuk uji kelayakan instrumen pada penelitian ini, terdapat uji validitas dan reliabilitas yang digunakan untuk membuktikan apakah instrumen tersebut valid dan reliabel. Uji validitas dimanfaatkan untuk memperkirakan tepat atau tidaknya instrumen dari variabel yang diteliti (Yusup, 2018). Pada uji ini menggunakan aplikasi SPSS Versi 25. Jika suatu pernyataan pada kuisioner dapat menjelaskan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner, maka pernyataan tersebut dapat dikatakan valid untuk item yang dimaksud. Pengambilan keputusan pada uji validitas ini menggunakan batasan R_{table} sebesar 0.3388 dengan sig. 0.05 yang menyatakan dari 26 item pernyataan terdapat 1 item yang tidak valid dikarenakan kurang dari R_{table} . Sehingga tersisa 25 item yang kemudian diuji pada uji asumsi klasik.

Pada uji reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya karena keajegannya (Yusup, 2018). Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk memastikan tingkat ketergantungan dari tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang dimasukkan dalam kuisioner penelitian dan yang terkait dengan konsistensi tanggapan yang diberikan oleh responden. Saat melakukan uji reliabilitas, alat SPSS Versi 25 bersama dengan rumus *Cronbach Alpha* digunakan. Item dianggap reliabel jika r hitungannya lebih dari 0,60. Setelah dilakukan pengujian, maka diperoleh hasil untuk variabel profesionalisme guru sebesar 0.775, variabel penggunaan media daring sebesar 0.841, variabel keaktifan siswa sebesar 0.772, dan variabel kepuasan belajar sebesar 0.827. Sehingga dalam penelitian ini, dapat dinyatakan bahwasanya seluruh variabel telah reliabel dan dapat dilanjutkan pada pengujian asumsi klasik.

Analisis Statistik Deskriptif

Setelah dilakukan uji kelayakan instrumen terhadap kuisioner, ditemukan hasil 25 item yang lolos dengan detail tujuh item pada variabel profesionalisme guru, empat item pada variabel penggunaan media daring, lima item pada variabel keaktifan siswa, dan sembilan item pada variabel kepuasan belajar. Untuk mengetahui kategori pada setiap variabel, maka diperlukan analisis distribusi frekuensi. Penggolongan baik buruknya setiap variabel ditentukan berdasarkan kelasnya pada tabel kriteria. Sebelum membuat tabel kriteria variabel, diperlukan mencari interval kelasnya terlebih dahulu. Terdapat 5 kelas interval pada penelitian ini karena skala *Likert* yang digunakan memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1 (lima tingkatan). Berikut merupakan hasil perhitungan interval kelas, kriteria, dan distribusi frekuensi pada setiap variabel:

Tabel 2.
Perhitungan Interval Kelas Variabel Penelitian

Kelas	Variabel Penelitian			
	Profesionalisme Guru (X1)	Penggunaan Media Daring (X2)	Keaktifan Siswa (X3)	Kepuasan Belajar (Y)
Skor Minimal	7	4	5	9
Skor Maksimal	35	20	25	45
Rentang Kelas	28	16	20	36
Interval	5.6	3.2	4	7.2
Batas Atas Kelas I	12.6	7.2	9	16.2
Batas Atas Kelas II	18.2	10.4	13	23.4
Batas Atas Kelas III	23.8	13.6	17	30.6
Batas Atas Kelas IV	29.4	16.8	21	37.8
Batas Atas Kelas V	35	20	25	45

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Tabel 3.
Kriteria Variabel Penelitian

Kelas	Kriteria	Range Kelas			
		Profesionalisme Guru (X1)	Penggunaan Media Daring (X2)	Keaktifan Siswa (X3)	Kepuasan Belajar (Y)
I	Sangat Buruk	7 - 12,6	4 – 7,2	5 – 9	9 – 16,2
II	Buruk	>12,6 - 18,2	>7,2 – 10,4	>9 – 13	>16,2 – 23,4
III	Cukup	>18,2 - 23,8	>10,4 – 13,6	>13 – 17	>23,4 - 30,6
IV	Baik	>23,8 - 29,4	>13,6 – 16,8	>17 – 21	>30,6 – 37,8
V	Sangat Baik	>29,4 – 35	>16,8 – 20	>21 – 25	>37,8 - 45

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Tabel 4.
Distribusi Frekuensi

Variabel	Jumlah Siswa							
	Min	Max	Mean	Sangat Baik	Baik	Cukup	Buruk	Sangat Buruk
Profesionalisme Guru (X1)	15	35	30,27	53	33	1	1	0
Penggunaan Media Daring (X2)	10	20	16,22	42	35	10	1	0
Keaktifan Siswa (X3)	17	24	21,57	50	37	1	0	0
Kepuasan Belajar (Y)	27	45	38,10	50	31	7	0	0

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Pada tabel 3 dan 4, ditunjukkan hasil kriteria dari keempat variabel penelitian berdasarkan nilai *mean* (rata-rata). Dari hasil distribusi frekuensi terhadap keempat variabel didapatkan hasil sebagai berikut: (1) variabel profesionalisme guru mendapat hasil nilai *mean* (rata-rata) sebesar 30,27. Dari nilai *mean* tersebut dapat diartikan bahwa profesionalisme guru di SMK IPIEMS Surabaya dikategorikan sangat baik oleh siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya, (2) variabel penggunaan media daring mendapat hasil nilai *mean* (rata-rata) sebesar 16,22. Dari nilai *mean* tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan

media daring di SMK IPIEMS Surabaya dikategorikan baik oleh siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya, (3) variabel keaktifan siswa mendapat hasil nilai *mean* (rata-rata) sebesar 21,57. Dari nilai *mean* tersebut dapat diartikan bahwa keaktifan siswa di SMK IPIEMS Surabaya dikategorikan baik, dan (4) variabel kepuasan belajar mendapat hasil nilai *mean* (rata-rata) sebesar 38,10. Dari nilai *mean* tersebut dapat diartikan bahwa kepuasan belajar siswa jurusan AKL di SMK IPIEMS Surabaya dikategorikan sangat baik.

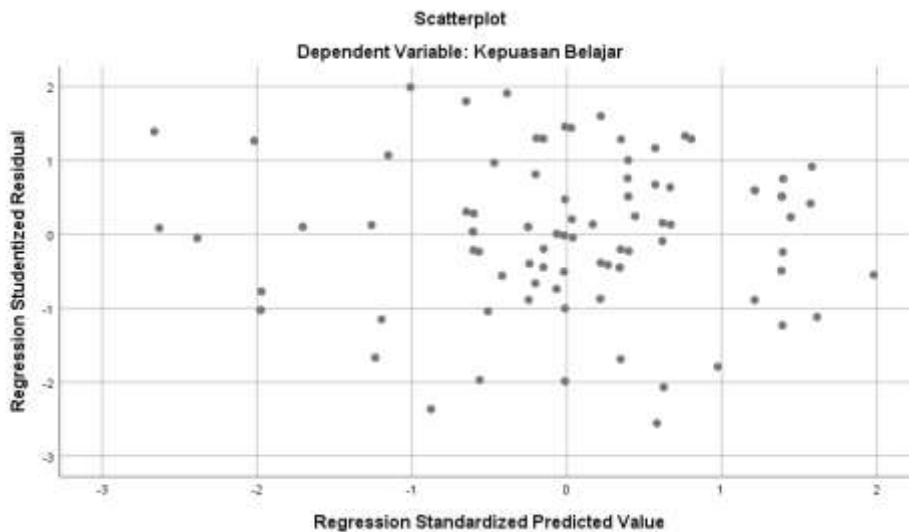
Uji Prasyarat

Uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas merupakan beberapa uji prasyarat yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Metode Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam penelitian ini untuk tujuan melakukan uji normalitas. Tingkat signifikansi asimtotik untuk uji dua sisi telah ditentukan memiliki nilai 0,200 berdasarkan temuan uji normalitas. Nilai ini lebih besar dari 0,05 yang berarti variabel residual dalam model regresi yang digunakan berdistribusi normal.

Pada hasil uji linieritas penelitian ini diketahui sebagian nilai Sig. penyimpangan linieritas pada variabel profesionalisme guru, penggunaan media online, dan aktivitas siswa lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat.

Pada nilai toleransi dan nilai VIF dapat ditemukan uji multikolinearitas. Berdasarkan hasil pengujian penelitian ini, nilai tolerance dari variabel independen lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat multikolinearitas pada model regresi penelitian ini.

Hasil uji heterokedastisitas dapat dilihat berdasarkan gambar grafik scatterplot di bawah:



Sumber: Sumber: Hasil output SPSS (2022)

Gambar 2. Grafik Scatterplot

Dari hasil uji heterokedastisitas pada gambar 2 terlihat bahwa sebaran titik data berada di atas dan di bawah atau disekitaran garis 0. Selain itu, pada gambar 2 data tidak mengelompok pada satu bagian saja baik hanya di atas atau hanya di bawah garis 0. Serta tidak terbentuknya pola pada persebaran titik data. Sehingga kesimpulan yang dapat diambil adalah tidak terjadi heterokedastisitas dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis

Tabel 5.
Analisis Regresi Linear Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.335	6.369		2.565	.012
	Profesionalisme Guru (X1)	.003	.135	.003	.025	.980
	Penggunaan Media Daring (X2)	.840	.215	.404	3.899	.000
	Keaktifan Siswa (X3)	.372	.246	.150	1.514	.134

a. Dependent Variable: Kepuasan Belajar

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Dari hasil uji regresi linear berganda pada tabel 5, terdapat nilai konstan (a) memiliki nilai sebesar 16.335 yang dapat diartikan jika variabel dependen (kepuasan belajar) bernilai 0 atau tidak terjadi perubahan, sehingga nilai kepuasan belajar adalah 16.335, nilai regresi pada profesionalisme guru (X1) adalah sebesar 0.003 yang mana profesionalisme guru mengalami kenaikan 1% maka kepuasan belajar akan naik sebanyak 0.003 dengan asumsi variabel independen lainnya dianggap konstan, nilai regresi pada penggunaan media daring (X2) adalah sebesar 0.840 yang dapat diartikan jika penggunaan media daring mengalami kenaikan 1% maka kepuasan belajar akan naik sebesar 0.840 dengan asumsi variabel independen lainnya dikatakan konstan, dan angka regresi pada keaktifan siswa (X3) adalah sebesar 0.372 yang dapat diartikan jika variabel keaktifan siswa mengalami kenaikan sebesar 1%, maka nilai variabel kepuasan belajar akan naik sebesar 0.372 dengan asumsi bahwa variabel lainnya tetap konstan.

Berdasarkan hasil uji parsial pada tabel 5, didapati nilai signifikan variabel penggunaan media daring (X2) sebesar 0.000. Dari nilai tersebut $< 0,05$ yang berarti bahwa variabel penggunaan media daring berpengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar (*H2 diterima*). Sedangkan variabel profesionalisme guru dengan nilai signifikan sebesar 0.980 dan variabel keaktifan siswa dengan nilai signifikan 0.134 terlihat dengan jelas bahwa nilai tersebut $> 0,05$ maka diartikan bahwa variabel profesionalisme guru dan keaktifan siswa tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar (*H1 & H3 ditolak*).

Tabel 6.
Uji F

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	366.183	3	122.061	7.241	.000 ^b
	Residual	1415.897	84	16.856		
	Total	1782.080	87			

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Pada tabel 6 didapati angka sig. sebesar 0.000 yang nilainya < 0.05 , maka diartikan bahwasanya secara simultan variabel profesionalisme guru, penggunaan media daring, dan keaktifan siswa terdapat pengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar.

Tabel 7.
Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.453 ^a	.205	.177	4.10560

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Seberapa jauh kemampuan model dalam menguraikan variasi pada variabel dependen dapat diukur menggunakan koefisien determinasi. Angka koefisien determinasi antara 0-1. Nilai R^2 yang kecil menunjukkan bahwa variabel independen mampu memaparkan variabel dependen yang terbatas dan

nilai mendekati satu (Ghozali, 2018). Pada tabel 7 diketahui nilai R^2 sebesar 0.177, dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa secara simultan variabel profesionalisme guru, penggunaan media daring, dan keaktifan siswa memiliki pengaruh signifikan sebesar 0.177 (17,7%) memiliki pengaruh simultan terhadap kepuasan belajar.

Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Kepuasan Belajar

Pada perhitungan uji hipotesis (uji T), diketahui nilai signifikan 0.980 dimana angka tersebut >0.05 . maka dapat diartikan variabel profesionalisme guru tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya walaupun variabel tersebut dikategorikan sangat baik dengan rata-rata 30.27. Secara detail, dari total keseluruhan 616 jawaban kuisioner untuk variabel profesionalisme guru, terbukti 2% dari 88 siswa jurusan AKL IPIEMS Surabaya menilai profesionalisme guru di SMK IPIEMS Surabaya cukup dan buruk. Alasan siswa memberikan nilai tersebut dikarenakan sebagian besar guru dalam penyampaian materi belum menjelaskan secara detail sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan, seperti dengan pemberian bentuk penerapan materi dalam kasus nyata di lingkungan sekitar hal itu menyebabkan siswa kurang mendapatkan penjelasan yang mendalam. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian (Wang et al., 2022) yang menyebutkan bahwa siswa relatif tidak puas dengan penjelasan yang diterima dan berpikir bahwa pengetahuan yang dipelajari di kelas tidak cukup untuk memberikan dukungan belajar yang berharga bagi mereka. Selain permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat guru yang masih kurang memaksimalkan media selain pembelajaran tatap muka seperti penggunaan *e-learning* sehingga siswa merasa pembelajaran yang dilaksanakan tidak bervariasi. Beberapa alasan tersebut menyebabkan kebutuhan siswa terhadap profesionalisme guru dalam mengajar tidak terpenuhi yang mengakibatkan perasaan tidak puas. Hal tersebut tidak sesuai dengan teori pemenuhan kebutuhan (*need fulfillment theory*). Pada teori ini dijelaskan bahwa tingkatan rasa puas seseorang didasari terhadap kebutuhan yang terpenuhi atau tidak. Seseorang yang telah memperoleh kebutuhannya maka akan timbul rasa puas (*satisfaction*). Semakin kebutuhannya terpenuhi maka orang tersebut akan semakin merasa puas, sedangkan jika tidak terpenuhinya kebutuhan seseorang, maka orang itu akan merasa kurang (*disappointment*) (Ilahi, 2017).

Menurut Syamsudi (2018), Profesionalisme guru adalah kompetensi yang wajib dimengerti para guru dalam kaitannya dengan penerapan tugas utama dalam mengajar. Siswa merupakan *primary customer* di sekolah sehingga kepuasan pada setiap layanan yang diterima layak untuk didapatkan. Pada hasil penelitian ini bertentangan dengan pendapat yang disampaikan Muflihatun & Suryani (2020) bahwa salah satu layanan yang diterima adalah bagaimana cara guru menyampaikan materi dengan baik kepada siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Penelitian ini mendapat hasil temuan yang sama dengan penelitian Khoirotun Ni'mah (2016) yang mengatakan bahwa tidak ada pengaruh parsial antara variabel profesional guru terhadap kepuasan belajar siswa.

Pengaruh Penggunaan Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar

Pada perhitungan uji hipotesis (uji T), menunjukkan nilai signifikan 0.000 yang mana angka tersebut <0.05 . Dalam perhitungan tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media daring memiliki pengaruh dan dikategorikan baik terhadap kepuasan belajar siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya dengan rata-rata 16.22. Jadi dapat disimpulkan bahwa kebutuhan siswa terhadap penggunaan media daring dalam proses belajar terpenuhi dan menimbulkan perasaan puas sesuai dengan teori pemenuhan kebutuhan (*need fulfillment theory*). Penggunaan media daring atau teknologi dalam proses pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan melalui perantara jaringan internet sehingga dapat dilakukan secara *online* dan kegiatan dapat dilaksanakan secara jarak jauh. Sedangkan kepuasan belajar merupakan perasaan yang dirasakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Ketika kegiatan pembelajaran secara daring dilaksanakan secara interaktif dan efektif, maka siswa akan merasa puas dengan kegiatan tersebut. Menurut Jaelani et al., (2020) media daring adalah media yang dijalankan berbasis internet untuk melancarkan proses dan kegiatan yang praktiknya dijalankan berbasis web (*web-based*), berbasis komputer (*computer-based*), pengadaan kelas virtual (*virtual classroom*) dan/atau kelas digital (*digital classroom*). Ketika pelaksanaan pembelajaran secara

daring tersebut dilakukan secara interaktif dan efektif, maka siswa akan merasa puas dengan kegiatan tersebut. Hasil kajian tersebut sejalan dengan penelitian Aureza (2021), Zhou et al., (2017), dan Nagy (2018) yang memiliki hasil penggunaan media daring berpengaruh positif terhadap kepuasan belajar. Berbeda dengan penelitian Juhji et al., (2020) yang mengatakan bahwa variabel penggunaan media daring media daring secara simultan terbukti tidak mempengaruhi kepuasan belajar.

Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Kepuasan Belajar

Pada hasil uji hipotesis (uji T), menunjukkan angka signifikan 0.134 dimana nilai tersebut >0.05 . dari hasil tersebut dapat diartikan bahwasanya keaktifan siswa tidak berpengaruh terhadap kepuasan siswa dalam belajar di jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya walaupun variabel tersebut dikategorikan sangat baik dengan rata-rata 38.10. Secara detail, dari total keseluruhan 440 jawaban kuisioner untuk variabel keaktifan siswa, terdapat 1% dari 88 siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya yang menilai bahwa keaktifan siswa di SMK IPIEMS Surabaya dikatakan cukup. Alasan mengapa keaktifan siswa tidak berpengaruh terhadap kepuasan belajar siswa jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya karena sebagian siswa kurang aktif untuk mencari informasi selain dari buku acuan yang sudah dimiliki (*e-book*, *website*, dll) ketika merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut menimbulkan rasa tidak semangat untuk mengembangkan informasi yang hanya didapat dari buku acuan untuk mengerjakan tugas akibat menemukan kesulitan dalam mengerjakannya. Dari alasan tersebut menyebabkan keinginan siswa untuk aktif pada proses pembelajaran terhadap kepuasan belajar tidak terpenuhi yang mengakibatkan perasaan tidak puas. Hal tersebut bertentangan dengan teori pemenuhan kebutuhan (*need fulfillment theory*).

Keaktifan siswa diibaratkan seekor kucing yang lapar. Dalam artian semakin aktif siswa tersebut dalam proses pembelajaran, maka ia akan semakin semangat mencari tahu ilmu pengetahuan yang ia butuhkan dalam pembelajaran (Hermansyah, 2020). Lalu, ilmu pengetahuan yang ia telah dapatkan itu sangat berkaitan erat dengan kepuasan belajar siswa. Siswa akan merasa puas ketika apapun yang ia ingin ketahui dalam proses pembelajaran dapat terjawab. Sedangkan Sardiman (2018) menjelaskan Semua informasi ini harus diperoleh melalui pengamatan diri sendiri, pengalaman diri, penyelidikan diri, dan wirausaha, dengan fasilitas yang dibuat sendiri, baik pada tingkat spiritual maupun teknis. Jelas, dengan mempertimbangkan apa yang telah dinyatakan, bahwasanya perilaku aktif seorang siswa menjadi urgensi dalam kegiatan belajar. Mereka diharuskan untuk aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dari tenaga didik, bukan hanya sekadar “salin dan tempel” dalam pikiran mereka, namun dapat menerapkan dalam berbagai permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Namun pada penelitian ini tidak ada pengaruh dari variabel keaktifan siswa terhadap kepuasan belajar. Hasil penelitian yang ada tidak sejalan dengan penelitian Serviana (2016) yang memiliki hasil akhir bahwa terdapat pengaruh variabel keaktifan siswa terhadap kepuasan belajar.

Pengaruh Profesionalisme Guru, Penggunaan Media Daring, dan Keaktifan Siswa Terhadap Kepuasan Belajar

Hasil uji F dan koefisien determinasi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, dimana nilai tersebut sebesar 0,05 dan R² sebesar 0,177. Berdasarkan temuan tersebut, terdapat hubungan yang substansial antara faktor profesionalisme pengajar, partisipasi siswa, dan penggunaan media online dengan tingkat kepuasan siswa jurusan AKL di SMK IPIEMS Surabaya terhadap pembelajarannya. Penggunaan media internet, keterlibatan siswa, dan profesionalisme pengajar semuanya bekerja sama untuk meningkatkan kepuasan belajar sebesar 17,7 persen. Sedangkan faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti mempengaruhi sisanya sebesar 83,3 persen. Dalam dunia pendidikan, siswa adalah *primary customer* dalam suatu instansi edukasi sehingga hal tersebut sudah menjadi hak dari siswa untuk mendapatkan pelayanan (*services*) yang layak mereka dapatkan terutama pada proses pembelajaran (Muflihatun & Suryani, 2020). Dalam proses pembelajaran, keinginan dan kebutuhan siswa dipenuhi serta dicapai dalam proses pembelajaran yang dianggap sebagai bentuk kepuasan belajar (Chen et al., 2018). Hal tersebut sangat penting untuk dikelola dengan tujuan memperoleh kepuasan.

Sekolah juga berupaya untuk membagikan pelayanan yang optimal kepada pelanggannya demi mencapai kepuasan belajar (Serviana, 2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa timbulnya rasa kepuasan muncul ketika siswa dapat mempelajari serta memahami apa yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan semestinya. Kepuasan pelayanan akademik menjadi suatu bentuk apresiasi terhadap pelayanan proses pembelajaran dari tenaga pendidik dikarenakan terdapat kesesuaian antara harapan dan kebutuhan yang diterima sesuai dengan hasilnya (Sopiatin, 2010). Para siswa selaku konsumen instansi tentu berharap mendapat kepuasan secara optimal terhadap pelayanan yang ada di sekolah untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi (Haryati, 2020). Dalam hal ini, kepuasan belajar pada siswa selaras dengan teori pemenuhan kebutuhan (*need fulfillment theory*). Pada konsep ini dijelaskan bahwa tingkatan rasa puas seseorang didasari terhadap kebutuhan yang terpenuhi atau tidak. Seseorang yang telah memperoleh kebutuhannya maka akan timbul rasa puas (*satisfaction*). Semakin kebutuhannya terpenuhi maka orang tersebut akan semakin merasa puas, demikian juga sebaliknya jika tidak terpenuhinya kebutuhan seseorang, maka orang itu akan merasa kurang (*disappointment*) (Ilahi, 2017). Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa semakin baik profesionalisme guru, penggunaan media daring yang dilakukan baik dan tepat, dan rasa keaktifan siswa yang tinggi di dalam kegiatan belajar, semakin tinggi tingkat kepuasan yang didapat dalam belajar begitupun sebaliknya.

SIMPULAN

Mengacu pada hasil uji dan pembahasan yang telah dipaparkan, diperoleh kesimpulan yaitu (i) profesionalisme guru secara parsial tidak berpengaruh terhadap kepuasan belajar, (ii) penggunaan media daring secara parsial berpengaruh terhadap kepuasan belajar, (iii) keaktifan siswa secara parsial tidak berpengaruh terhadap kepuasan belajar, (iv) profesionalisme guru, penggunaan media daring, dan keaktifan siswa secara simultan berpengaruh sebesar 17,7% terhadap kepuasan belajar. Pada penelitian ini mengalami keterbatasan pada jumlah variabel yang diuji (profesionalisme guru, penggunaan media daring, dan aktifan siswa terhadap kepuasan siswa) dan luas cakupan sampel yang digunakan (siswa kelas X, XI, XII jurusan AKL SMK IPIEMS Surabaya). Adapun saran yang disampaikan oleh peneliti mengharapkan adanya penelitian selanjutnya yang dapat memperluas jangkauan variabel independen atau dapat memasukkan variabel moderasi/mediasi terhadap kepuasan belajar sehingga memberikan cakupan hasil penelitian yang luas dan dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka cipta.
- Aureza, R. (2021). Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi. *Jurnal Pendidikan*, 30 (3), 377–386. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1832>
- Chen, Y. F., Luo, Y. Z., Fang, X., & Shieh, C. J. (2018). Effects of the application of computer multimedia teaching to automobile vocational education on students' learning satisfaction and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14 (7), 3293–3300. <https://doi.org/10.29333/ejmste/91245>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 edisi ke-9*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4 (2), 154–160. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v4i2.8853>
- Haryati, S. (2020). *Kepuasan Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Kompetensi Profesional Guru Dan Fasilitas Belajar*. http://repository.upstegal.ac.id/2317/3/skripsi_30_juli_fiks.pdf
- Hermansyah. (2020). *Analisis teori behavioristik (edward thordinke) dan implementasinya dalam pembelajaran sd/mi*. 7, 15–25.

- Ilahi, D. K. (2017). Komitmen Organisasional (Studi Pada Karyawan PT . PLN (Persero) Distribusi Jawa Timur Area Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 44 (1), 31–39.
- Imron, A. (2012). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. bumi aksara.
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI Dimasa Pandemi COVID-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8 (1), 12. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.579>
- Juhji, J., Rachman, M. S., & Nurjaya, N. (2020). Media Daring dan Kuantitas Pemberian Tugas Terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v5i2.6802>
- Khoirotnun Ni'mah, S. (2016). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Profesional Guru Mata Pelajaran Ekonomi Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Kelas X1 MA Islamiyah Balen Tahun Pelajaran 2018/2019. *July*, 1–23.
- Marlina, D. (2018). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Profesional Guru, Disiplin Belajar, Keaktifan Siswa dan Lingkungan Sekolah terhadap Kepuasan Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Pantai Cermin Kabupaten Solok. <http://repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id/id/eprint/6132%0A>
- Muflihatun, H. N., & Suryani, N. (2020). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kompetensi Profesional Guru, dan Sistem Pembelajaran Moving Class Terhadap Kepuasan Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 9 (1), 215–227. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i1.37166>
- Nagy, J. T. (2018). Evaluation of online video usage and learning satisfaction: An extension of the technology acceptance model. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 19 (1), 160–185. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.2886>
- Ramadhanu, A., Bayu Putra, R., Syahputra, H., Husna Arsyah, R., & Permata Sari, D. (2019). Learning Satisfaction Analysis of Online Learning Readiness with Learning Culture and Character Strength as Antecedent Variables. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012080>
- Retha Armani, A., & Margunani. (2017). Pengaruh Profesionalisme Guru, Disiplin Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Guru Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri Se-Kabupaten Sragen. *Economic Education Analysis Journal*, 6 (1), 70–82.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Serviana, Y. (2016). Pengaruh Kemampuan Komunikasi Guru Dan Keaktifan Siswa Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X SMK Muhammadiyah 01 Sambi Kabupaten Boyolali Tahun 2015/2016. 14–16.
- Sopiatin, P. (2010). *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Syamsudi, I. (2018). *Guru yang Profesional*. Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/guru-yang-profesional/>
- Wang, X., Gao, Y., & Li, S. (2022). A Study on Students' Satisfaction with Classroom Teaching of Independent Adult Universities Based on SERVQUAL and IPA Models, Taking Beijing Haidian Adult University as an Example. *Journal of Mathematics*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/7744401>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zhou, Q., Lee, C. S., & Sin, S. C. J. (2017). Using social media in formal learning: Investigating learning strategies and satisfaction. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 54 (1), 472–482. <https://doi.org/10.1002/pra2.2017.14505401051>