

## DETERMINAN KEPUASAN DAN KINERJA DALAM BLENDED LEARNING

(STUDI KASUS PADA MAHASISWA PRAKTIKUM AKUNTANSI  
UNIVERSITAS GADJAH MADA)

Ahmad Fikri Alamin<sup>1</sup>; Sony Warsono<sup>2</sup>

Universitas Media Nusantara Citra, Jakarta<sup>1</sup>; Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta<sup>2</sup>  
Email : afik.fikri@gmail.com<sup>1</sup>; swarsono@ugm.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan dan kinerja dalam blended learning. Variabel yang dianalisis meliputi interaksi konten (*content interaction*), interaksi antara instruktur dan pelajar (*instructor-learner interaction*), interaksi antar pelajar (*learner-learner interaction*), serta biaya dan akses internet. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada 191 mahasiswa S1 akuntansi yang mengikuti mata kuliah praktikum akuntansi menggunakan Google Form. Analisis Jalur (*Path Analysis*) digunakan dalam penelitian ini menggunakan model persamaan struktural (SEM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi konten memiliki korelasi tertinggi terhadap kepuasan dan kinerja dalam blended learning, berbeda dengan faktor-faktor lain yang hanya mempengaruhi salah satu aspek tersebut. Kesimpulannya, kepuasan adalah elemen kunci dalam menilai kualitas pendidikan di perguruan tinggi.

Kata kunci : Interaksi; *Blended Learning*; Internet; Teori Jarak Transaksional

### ABSTRACT

*This research aims to determine the factors affecting satisfaction and performance in blended learning. The variables examined include content interaction, interaction between instructors and learners, interaction among learners, as well as costs and internet access. Data were collected through questionnaires distributed to 191 undergraduate accounting students enrolled in accounting practicum courses via Google Form. The study employed path analysis with the structural equation model (SEM). The findings indicate that content interaction has the strongest correlation with both satisfaction and performance in blended learning, unlike other factors which influence only one of these aspects. In summary, satisfaction is a crucial component in evaluating the quality of education in higher education institutions.*

*Keywords : Interaction; Blended Learning; Internet; Transactional Distance Theory*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mendorong seluruh entitas untuk menerapkan teknologi terbaru agar membantu dan meningkatkan produktivitas entitas tersebut. Dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi secara dramatis telah mengubah operasi sehari-hari masyarakat di semua sektor ekonomi, salah satunya sektor pendidikan (Ayele & Birhanie, 2018). Selain itu, pandemi covid-19 juga mendorong sektor pendidikan untuk menggunakan teknologi lebih banyak dalam pembelajaran.

Berdasarkan data yang didapatkan dari UNESCO, sekitar 1,725 miliar peserta didik terkena dampak akibat pandemi yaitu penutupan institusi akademik (UNESCO, 2020). LMS atau *Learning Management System* merupakan cara alternatif yang menjembatani kesenjangan ini untuk mendorong kolaborasi dan interaksi yang berkelanjutan di luar pembelajaran secara tatap muka (Bervell & Umar, 2018). Salah satu langkah yang diambil oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) selama masa pandemi adalah mengembangkan "*Learning Management System*" (LMS) yang dibantu oleh Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO). (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Salah satu cara yang dilakukan universitas adalah memberikan pembelajaran secara *blended learning*. Universitas secara bertahap mengadopsi pendekatan *blended learning*, karena dianggap berhasil dalam memberikan pembelajaran yang fleksibel, tepat waktu, dan berkelanjutan. (Prasad et al., 2018). Metode *blended learning* bisa dilakukan dalam segala bentuk teknologi instruksional (misalnya, pembelajaran berbasis web) dengan pengajaran di kelas, serta baru-baru ini telah terjadi peningkatan perpaduan e-learning dan kegiatan tatap muka dengan siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kolaboratif dan interaktif antara pengajar ataupun teman sekelas mereka (Wu et al., 2010). Sudah menjadi hal yang penting untuk menyelidiki faktor-faktor penentu dalam rangka pengadopsian *blended learning* karena selain mendukung pembelajaran, juga meningkatkan kepuasan belajar para siswa terkait penerapan *blended learning* (Chen & Tat Yao, 2016).

Munculnya permasalahan yang memicu ketidakpuasan siswa terkait interaksi dengan pengajar di lingkungan belajar secara online, hal ini disebabkan akibat dari kurangnya kesempatan untuk berinteraksi dengan pengajar. Selain itu, sejak kemunculan pandemi covid-19 hingga kondisi saat ini yang menunjukkan sedikit tanda-tanda penurunan, memunculkan kekhawatiran apakah koneksi internet yang tidak cukup untuk mendukung pendidikan secara online tetap menjadi tantangan bagi para siswa (Lapitan et al., 2021). Penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Alqurashi, 2019) yang secara khusus menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa dengan pembelajaran *e-learning*. Faktor-faktor yang sama digunakan dalam penelitian sebelumnya, tetapi dalam penelitian ini menggunakan konteks *blended learning*. Kepuasan siswa sebagai konsumen yaitu

tingkat perasaan senang atau kecewa setelah membandingkan jasa/produk yang diterima dan yang diharapkan (Zulkarnaen, W., Amin, N. N., 2018:109).

Selain itu, penelitian sebelumnya oleh El-Sayed Ebaid (2020) yang meneliti mengenai mahasiswa akuntansi hanya berfokus pada mata kuliah teoritis yaitu akuntansi manajerial, maka penelitian ini ingin melihat apakah mata kuliah praktis akan berbeda hasilnya dengan mata kuliah teoritis dalam hal pembelajaran secara *blended learning*. Hal ini terlihat pada mata kuliah praktikum akuntansi lebih kompleks dalam hal pelaksanaan perkuliahan dibandingkan mata kuliah lainnya yang bersifat teoritis, sehingga hal ini menjadikan tantangan bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah praktikum akuntansi dalam pembelajaran secara *blended learning*. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber pengetahuan bagi kalangan akademik, terutama prodi akuntansi dalam konteks *blended learning* dan diharapkan dapat berkontribusi pada praktik pembelajaran khususnya prodi akuntansi secara *blended learning* dengan memberi literatur mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan dan kinerja siswa.

#### **TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS**

Teori jarak transaksional (*transactional distances theory*) didefinisikan sebagai jarak psikologis dan komunikasi antara pengajar dan siswa yang berdasarkan fungsi dari dialog, struktur, dan otonomi siswa (Moore, 1993). Oleh karena itu, transaksi yang dilakukan perlu mencakup dialog, struktur, dan otonomi siswa. Dialog mengacu pada interaksi timbal balik antara pengajar dengan siswa, dan interaksi ini bertujuan serta bersifat konstruktif (Leong et al., 2020). Struktur mengacu pada tingkat fleksibilitas pembelajaran, yang menggambarkan kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan siswa secara individu (Kara, 2020).

##### ***Content Interaction***

*Content interaction* mengacu pada interaksi antara siswa dan materi pelajaran, misalnya, mengerjakan tugas dan membaca. Siswa secara intelektual berinteraksi dengan isi pembelajaran untuk mempelajari dan mengembangkan struktur dan perspektif kognitif mereka (Leong et al., 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa *content interaction* memberikan dampak terhadap kepuasan dan kinerja namun masih terbatas pada *e-learning* (Su & Guo, 2021), (Leong et al., 2020), (Rahman et al., 2021), (Alqurashi, 2019), dan (Prifti, 2022).

H1a: *content interaction* memberikan dampak positif terhadap kepuasan mahasiswa dalam *blended learning*.

H1b: *content interaction* memberikan dampak positif terhadap kinerja mahasiswa dalam *blended learning*.

### ***Instructor-Learner Interaction***

*Instructor-learner interaction* adalah interaksi dua arah antara siswa dan pengajar yang membantu untuk meningkatkan atau mempertahankan keterlibatan siswa dengan hal yang mereka pelajari (Su & Guo, 2021). Adapun penelitian sebelumnya Leong et al., (2020) menemukan bahwa *instructor-learner interaction* memberikan dampak secara positif pada kepuasan belajar secara online. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Su & Guo (2021) tidak menemukan adanya pengaruh antara *instructor-learner interaction* terhadap kepuasan dan kinerja dalam *e-learning*.

H<sub>2a</sub> : *instructor-learner interaction* memberikan dampak positif terhadap kepuasan mahasiswa dalam *blended learning*.

H<sub>2b</sub> : *instructor-learner interaction* memberikan dampak positif terhadap kinerja mahasiswa dalam *blended learning*.

### ***Learner-Learner Interaction***

*Learner-learner interaction* adalah komunikasi dua arah di mana siswa berbicara satu sama lain tentang hal-hal atau konsep yang berkaitan dengan materi pelajaran (Alqurashi, 2019). *Learner-learner interaction* mengacu pada proses komunikasi dimana pertukaran pengetahuan konten dan informasi sosioemosional terjadi di antara siswa. Interaksi siswa dengan siswa juga memfasilitasi proses belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar (Leong et al., 2020). Penelitian sebelumnya menemukan bahwa *learner-learner interaction* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan (Alqurashi, 2019). Berbeda dengan penelitian Su & Guo (2021) sebelumnya, penelitian ini berhasil menemukan peran penting *learner-learner interaction* dalam mempengaruhi persepsi siswa tentang hasil dan kepuasan belajar online mereka.

H<sub>3a</sub> : *Learner-learner interaction* memberikan dampak positif terhadap kepuasan mahasiswa dalam *blended learning*.

H<sub>3b</sub> : *Learner-learner interaction* memberikan dampak positif terhadap kinerja mahasiswa dalam *blended learning*.

### **Biaya dan Akses Internet**

Biaya dan akses internet menyangkut persepsi responden yang menganggap akses ke Internet terlalu mahal, takut kehilangan privasi, kepercayaan diri, akses ke Internet terbatas sampai menimbulkan hambatan bagi mereka (Muilenburg & Berge, 2005). Biaya dasar untuk pembelajaran online, seperti peralatan terminal dan akses ke Internet, menambah tekanan keuangan pada keluarga, terutama mereka yang memiliki kesulitan keuangan dan mereka yang berada di daerah pedesaan terpencil yang mungkin tidak dapat berpartisipasi dalam pembelajaran online (Han et al., 2022). Basuony et al., (2020) menemukan bahwa internet, dan platform dapat dianggap sebagai penentu kepuasan siswa terhadap pembelajaran secara online.

H<sub>4a</sub> : Biaya dan akses internet memberikan dampak negatif terhadap kepuasan mahasiswa dalam *blended learning*.

H<sub>4b</sub> : Biaya dan akses internet memberikan dampak negatif terhadap kinerja mahasiswa dalam *blended learning*.

Keterkaitan antara kepuasan dan kinerja dapat menghasilkan hubungan yang berpengaruh melalui pengalaman belajar yang diperoleh pengguna (Alamri, 2019). Kepuasan dikaitkan dengan kinerja siswa sehingga siswa yang puas akan mendapatkan nilai yang tinggi dan juga memastikan nilai rata-rata (IPK) yang lebih baik (Naaj et al., 2012). Kepuasan siswa dengan *blended learning* dapat meningkatkan kinerja mereka di bidang tertentu, sehingga kepuasan siswa dianggap sebagai komponen penting dalam mengukur kualitas pendidikan di perguruan tinggi. (Zeqiri et al., 2021). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bossman & Agyei (2022) menegaskan bahwa kepuasan yang dirasakan oleh siswa dalam pembelajaran secara online memberikan dampak positif terhadap kinerja mereka dalam pembelajaran secara online.

### **Kepuasan Mahasiswa**

H<sub>5</sub> : Kepuasan mahasiswa dalam *blended learning* memberikan dampak positif terhadap kinerja mahasiswa dalam penggunaan *blended learning*.

Model penelitian ini melibatkan empat variabel independen yaitu interkasi konten (*content interaction*), interaksi antara instruktur dan pelajar (*instructor-learner interaction*), interaksi antara pelajar (*learner-learner interaction*), dan biaya dan akses internet serta dua variabel dependen yaitu kepuasan dan kinerja mahasiswa dalam

mengikuti kuliah secara *blended learning* serta variabel kontrol yaitu *gender* dan pengalaman menggunakan *learning management system* (LMS).

(Gambar 1. menyajikan hubungan antar konstruk penelitian).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan seluruh mahasiswa Universitas Gadjah Mada, termasuk mahasiswa S1 Akuntansi dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Sampel pada penelitian ini ditentukan berdasarkan *convenience sampling*. *Convenience sampling* adalah metode yang memungkinkan sampel dipilih secara mandiri oleh peneliti. (Sugiyono, 2015). Responden penelitian adalah mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Gadjah Mada yang sebelumnya telah mengambil mata kuliah praktik akuntansi. Oleh karena itu, metode ini dipilih karena memberikan kemudahan bagi peneliti.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah menggunakan survei dengan memberikan kuesioner kepada responden penelitian yaitu mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Gadjah Mada yang sebelumnya telah mengambil mata kuliah praktik akuntansi. Peneliti menggunakan *Google Form* untuk mendapatkan data secara *online*. Kuisisioner penelitian mengacu pada pertanyaan dari penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan 30 pertanyaan yang mencakup 6 item pertanyaan untuk mengukur kepuasan dari penelitian Alqurashi (2019) dan Kuo et al., (2014), 8 item pertanyaan untuk mengukur kinerja dari penelitian Dang et al., (2019), 4 item pertanyaan untuk mengukur *content interaction* dari penelitian Kuo et al., (2014), 6 item pertanyaan untuk mengukur *instructor-learner interaction* dari penelitian Kuo et al., (2014), 8 item pertanyaan untuk mengukur *learner-learner interaction* dari penelitian Kuo et al., (2014), dan 3 item pertanyaan untuk mengukur biaya dan akses internet dari penelitian Muilenburg & Berge (2005). Pengukuran instrument kuesioner dilakukan menggunakan skala likert, yaitu responden dapat memilih 5 alternatif jawaban (sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS)).

Untuk pengambilan kesimpulan dalam pengujian hipotesis, penelitian ini menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dan alat uji program Amos 22. *Structural Equation Model* terdiri dari lebih dari satu variabel dependen yang dijelaskan oleh satu atau beberapa variabel independen. Variabel dependen ini juga dapat berfungsi sebagai variabel independen untuk hubungan berjenjang lainnya, seperti variabel intervensi atau variabel moderating (Ginting, 2009).

## HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Gadjah Mada yang termasuk kedalam sampel penelitian. 360 kuesioner yang dikirimkan kepada mahasiswa melalui *google form*, untuk mengetahui persepsi mahasiswa berkaitan dengan variabel-variabel penelitian, 202 kuesioner yang kembali dan 191 kuesioner dianggap layak uji karena diisi secara lengkap dan benar. Seratus sembilan puluh satu (191) responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini dapat dikategorikan berdasarkan *gender* dan lamanya menggunakan *learning management system* selama pembelajaran secara *blended learning*.

### Analisis Deskriptif Statistik

Responden penelitian mayoritas adalah perempuan yang memiliki proporsi sebanyak 134 dibanding laki-laki yang hanya 57. Dibandingkan dengan mereka yang memiliki pengalaman kurang dari satu tahun, mayoritas responden memiliki pengalaman menggunakan *learning management system* lebih dari satu tahun.

(Tabel 1. menyajikan hasil analisis deskriptif)

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian model yang ditampilkan pada Tabel 2, menunjukkan bahwa semua indikator pertanyaan untuk setiap konstruk memperoleh nilai di atas ambang batas, yaitu 0,5, dalam pengujian model dengan AMOS 22. Nilai *composite reliability* yang ditampilkan pada Tabel 3, tersaji bahwa nilai *composite reliability* > 0,70.

(Tabel 2 dan 3. menyajikan hasil uji validitas dan reliabilitas)

### Uji Kelayakan (*Goodness of Fit*)

Uji kelayakan model dilakukan untuk mengetahui apakah model yang digunakan dalam penelitian sesuai atau tidak. *Goodness-of-Fit* mengevaluasi seberapa sesuai input yang diamati atau sesungguhnya (matrik korelasi atau kovarian) dengan prediksi dari model yang diusulkan. Adapula tiga jenis ukuran *Goodness of Fit* yaitu *absolute fit*, *incremental fit*, dan *parsimonious fit measures* (Haryono & Wardoyo, 2015). Seperti yang dinyatakan oleh J. Hair et al. (2010), hanya menggunakan 4 atau 5 kriteria untuk mengevaluasi kelayakan suatu model, asalkan *absolute fit indices*, *incremental fit indices*, dan *parsimony fit indices* terpenuhi. Penelitian ini mengambil beberapa kriteria jenis ukuran *Goodness of Fit* yaitu Chi-square, RMSEA, Probability, GFI, CMIN/DF, CFI, PNFI dan PGFI.

(Tabel 4. menyajikan hasil uji kelayakan (*goodness of fit*)).

### Pengujian Hipotesis

*Structural Equation Model* (SEM) digunakan pada model untuk menguji hipotesis penelitian dengan melihat nilai *p-value*. Menurut (Haryono & Wardoyo, 2015) tingkat signifikansi pengujian hipotesis ditunjukkan oleh nilai *p-value*. Hipotesis diterima: apabila *p-value* lebih kecil dari  $\alpha=5\%$ , variabel indikator dianggap signifikan; sebaliknya apabila *p-value* lebih besar dari  $\alpha=5\%$ , variabel indikator dianggap tidak signifikan.

Hipotesis pertama menyatakan bahwa *content interaction* memberikan dampak positif terhadap kepuasan dan kinerja dalam *blended learning*. Pada pengujian hasil pengujian regresi menunjukkan pengaruh positif dan signifikan yaitu C.R diperoleh bernilai 5,250 dan 4,543 lebih besar dari 1,96 dan nilai probabilitas 0,000 dan 0,000 ( $p<0,05$ ). Hipotesis kedua menyatakan bahwa *instructor-learner interaction* memberikan dampak positif terhadap kepuasan dan kinerja dalam *blended learning*. Pada pengujian hasil pengujian regresi menunjukkan C.R diperoleh 2,659 lebih besar dari 1,96 dan -0,773 lebih kecil dari 1,96 dan nilai probabilitas 0,008 dan 0,439.

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa *learner-learner interaction* memberikan dampak secara positif terhadap kepuasan dan kinerja dalam *blended learning*. Pada pengujian hasil pengujian regresi menunjukkan C.R diperoleh 1,640 lebih kecil dari 1,96 dan 2,577 lebih besar dari 1,96 dan nilai probabilitas 0,101 dan 0,010. Hipotesis keempat menyatakan bahwa biaya dan akses internet memberikan dampak secara negatif terhadap kepuasan dan kinerja dalam *blended learning*. Pada pengujian hasil pengujian regresi menunjukkan C.R diperoleh -0,812 dan 0,005 lebih kecil dari 1,96 dan nilai probabilitas 0,417 dan 0,996. Hipotesis kelima menyatakan bahwa kepuasan mahasiswa terhadap kinerja mahasiswa dalam *blended learning*. Pada pengujian hasil pengujian regresi menunjukkan C.R diperoleh 2,623 lebih besar dari 1,96 dan nilai probabilitas 0,009.

(Tabel 5. menyajikan hasil koefisien jalur).

### KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan mendukung beberapa hipotesis, tetapi beberapa hipotesis memiliki hasil yang bertentangan dengan hipotesis awal yang diusulkan oleh peneliti. Pada hasil ini dapat disimpulkan bahwa



*content interaction* menjadi prediktor paling kritis dari kepuasan dan kinerja dalam *blended learning*. *Instuctor-learner interaction* memiliki korelasi signifikan dengan kepuasan, tetapi tidak dengan kinerja dalam *blended learning*. Kemudian *learner-learner interaction* memiliki korelasi signifikan terhadap kinerja, namun tidak pada kepuasan dalam *blended learning*. Faktor biaya dan akses internet tidak memiliki korelasi signifikan terhadap kepuasan dan kinerja dalam *blended learning*. Kepuasan memiliki korelasi signifikan terhadap kinerja dalam *blended learning*. Dikarenakan kepuasan mahasiswa dalam *blended learning* dapat meningkatkan kinerja tertentu, Kepuasan mahasiswa dianggap menjadi faktor penting dalam mengukur kualitas belajar mengajar di perguruan tinggi.

Penelitian ini terbatas pada siswa S1 akuntansi yang mengambil praktikum akuntansi. Oleh karena itu, hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke semua siswa yang bukan akuntansi. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada lingkungan *blended learning* karena hasilnya hanya berlaku untuk lingkungan pembelajaran secara *blended learning*.

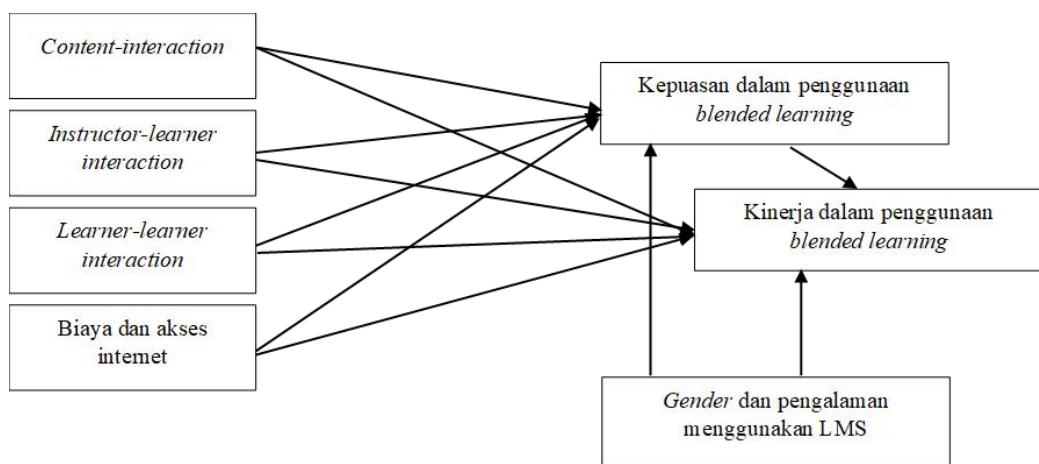
#### DAFTAR PUSTAKA

- Alamri, M. M. (2019). Students' academic achievement performance and satisfaction in a flipped classroom in Saudi Arabia. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 11(1), 103–119. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2019.096786>
- Alqurashi, E. (2019). Predicting student satisfaction and perceived learning within online learning environments. *Distance Education*, 40(1), 133–148. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553562>
- Ayele, A. A., & Birhanie, W. K. (2018). Acceptance and use of e-learning Teacher Ethiopian Universities.pdf. *Applied Informatics*.
- Basuony, M. A. K., EmadEldeen, R., Farghaly, M., El-Bassiouny, N., & Mohamed, E. K. A. (2020). The factors affecting student satisfaction with online education during the COVID-19 pandemic: an empirical study of an emerging Muslim country. *Journal of Islamic Marketing*, 12(3), 631–648. <https://doi.org/10.1108/JIMA-09-2020-0301>
- Bervell, B., & Umar, I. N. (2018). *Blended learning* or face-to-face? Does Tutor anxiety prevent the adoption of Learning Management Systems for distance education in Ghana? *Open Learning*, 35(2), 159–177. <https://doi.org/10.1080/02680513.2018.1548964>
- Bossman, A., & Agyei, S. K. (2022). Technology and instructor dimensions, e-learning satisfaction, and academic performance of distance students in Ghana. *Heliyon*, 8(4), e09200. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09200>
- Chen, W. S., & Tat Yao, A. Y. (2016). An Empirical Evaluation of Critical Factors Influencing Learner Satisfaction in *Blended learning*: A Pilot Study. *Universal Journal of Educational Research*, 4(7), 1667–1671. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040719>

- Dang, M. Y., Zhang, G. Y., & Amer, B. (2019). Social networks among students, peer TAs, and instructors and their impacts on student learning in the blended environment: A model development and testing. *Communications of the Association for Information Systems*, 44(1), 764–782. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.04436>
- El-Sayed Ebaid, I. (2020). Accounting Students' Perceptions on E-Learning During the Covid- 19 Pandemic: Preliminary Evidence From Saudi Arabia. *Journal of Management and Business Education*, 3(3), 236–249. <https://doi.org/10.35564/jmbe.2020.0015>
- Ginting, D. B. (2009). STRUCTURAL EQUATION MODEL (SEM). *Media Informatika*, 8(3), 121–133. <https://doi.org/10.3109/9781439822463.209>
- Hair, J., Anderson, R., Babin, B., & Black, W. (2010). Multivariate Data Analysis.pdf. In *Australia : Cengage: Vol. 7 edition* (p. 758).
- Han, C., Liu, L., & Chen, S. (2022). Factors Influencing Parents' Intention on Primary School Students' Choices of Online Learning during and after the COVID-19 Pandemic in China. *Sustainability (Switzerland)*, 14(14). <https://doi.org/10.3390/su14148269>
- Kementerian, & Kebudayaan, P. dan. (2021). *Makin Mudah, Belajar Daring Lewat "Learning Management System" bagi Sekolah Indonesia Luar Negeri*.
- Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, B. R. (2014). Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. *Internet and Higher Education*, 20, 35–50. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.10.001>
- Lapitan, L. D., Tiangco, C. E., Sumalinog, D. A. G., Sabarillo, N. S., & Diaz, J. M. (2021). An effective blended online teaching and learning strategy during the COVID-19 pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 35(May 2020), 116–131. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.01.012>
- Leong, C. M., Goh, C. F., Ismail, F., Tan, O. K., & Ong, C. H. (2020). E-learning satisfaction: Investigating gender differences. *International Journal of Electronic Commerce Studies*, 12(1), 1–28. <https://doi.org/10.7903/IJECS.1774>
- Moore, M. G. (1993). Theory of transactional distance. Theoretical principles of distance. *Education*, 1, 22–38. <http://www.c3l.uni-oldenburg.de/cde/found/moore93.pdf>
- Muilenburg, L. Y., & Berge, Z. L. (2005). Students Barriers to Online Learning: A factor analytic study. *Distance Education*, 26(1), 29–48. <https://doi.org/10.1080/01587910500081269>
- Naaj, M. A., Nachouki, M., & Ankit, A. (2012). Evaluating student satisfaction with blended learning in a gender-segregated environment. *Journal of Information Technology Education: Research*, 11(1), 185–200. <https://doi.org/10.28945/1692>
- Prasad, P. W. C., Maag, A., Redestowicz, M., & Hoe, L. S. (2018). Unfamiliar technology: Reaction of international students to blended learning. *Computers and Education*, 122, 92–103. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.016>
- Prifti, R. (2022). Self-efficacy and student satisfaction in the context of blended learning courses. *Open Learning*, 37(2), 111–125. <https://doi.org/10.1080/02680513.2020.1755642>
- Rahman, M. H. A., Uddin, M. S., & Dey, A. (2021). Investigating the mediating role of online learning motivation in the COVID-19 pandemic situation in Bangladesh. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(6), 1513–1527.

<https://doi.org/10.1111/jcal.12535>  
 Su, C. Y., & Guo, Y. (2021). Factors impacting university students' online learning experiences during the COVID-19 epidemic. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(6), 1578–1590. <https://doi.org/10.1111/jcal.12555>  
 Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.  
 UNESCO. (2020). *COVID-19 impact on education data.COVID-19 education disruption and response*.  
 Wu, J. H., Tennyson, R. D., & Hsia, T. L. (2010). A study of student satisfaction in a blended e-learning system environment. *Computers and Education*, 55(1), 155–164. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.12.012>  
 Zeqiri, J., Kareva, V., & Alija, S. (2021). *Blended learning and Student Satisfaction: The Moderating Effect of Student Performance*. *Business Systems Research*, 12(2), 79–94. <https://doi.org/10.2478/bsrj-2021-0020>  
 Zulkarnaen, W., Amin, N. N. (2018). *Pengaruh Strategi Penetapan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen*. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(1), 106-128.

**GAMBAR, GRAFIK DAN TABEL**



Gambar 1. Model Penelitian

Tabel 1. Analisis Deskriptif Statistik

Keterangan		Jumlah
Gender	Laki-Laki	57
	Perempuan	134
Total		191
Pengalaman menggunakan <i>learning management system</i>	Kurang 1 tahun	4
	Lebih dari 1 tahun	187
Total		191

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	Factor loadings
Kepuasan Mahasiswa	KeM1	0.683
	KeM2	0.682
	KeM3	0.687
	KeM4	0.810
	KeM5	0.746
	KeM6	0.769

Kinerja Mahasiswa	KiM1	0.878
	KiM2	0.874
	KiM3	0.772
<i>Content interaction</i>	CI1	0.913
	CI2	0.883
	CI3	0.926
	CI4	0.906
<i>Instructor-learner interaction</i>	ILI1	0.578
	ILI2	0.638
	ILI3	0.750
	ILI4	0.698
	ILI5	0.664
	ILI6	0.782
<i>Learner-learner interaction</i>	LLI1	0.576
	LLI2	0.571
	LLI3	0.509
	LLI4	0.717
	LLI5	0.794
	LLI6	0.696
	LLI7	0.515
	LLI8	0.525
Biaya dan Akses Internet	BAI1	0.816
	BAI2	0.866
	BAI3	0.854

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
Kepuasan Mahasiswa	0.845	0.828
Kinerja Mahasiswa	0.794	0.794
<i>Content interaction</i>	0.932	0.928
<i>Instructor-learner interaction</i>	0.791	0.781
<i>Learner-learner interaction</i>	0.816	0.791
Biaya Dan Akses Internet	0.815	0.802

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan (*Goodness of Fit*)

Goodness of Fit	Kriteria	Nilai pada penelitian	Keterangan
Chi-square	Kecil	349,867	Good Fit
RMSEA	$\leq 0.08$	0.026	Fit
Probability	$\geq 0.05$	0.064	Fit
GFI	$\geq 0.90$	0.893	Marginal Fit
CMIN/DF	$\leq 2.00$	1,125	Fit
CFI	$\geq 0.90$	0.984	Fit
TLI	$\geq 0.90$	0.979	Fit
PNFI	$\geq 0.60$	0.673	Fit
PGFI	$\geq 0.60$	0.638	Fit

Tabel 5. Hasil Koefisien Jalur (*Path Analysis*)

Estimate	S.E.	C.R.	P	Keterangan	
KP → CI	,442	,084	5,250	***	Positif Signifikan
KN → CI	,886	,195	4,543	***	Positif Signifikan
KP → ILI	,260	,098	2,659	,008	Positif Signifikan
KN → ILI	-,101	,130	-,773	,439	Negatif Tidak Signifikan
KP → LLI	,111	,068	1,640	,101	Positif Tidak Signifikan
KN → LLI	,256	,099	2,577	,010	Positif Signifikan
KP → BAI	-,030	,037	-,812	,417	Negatif Tidak Signifikan
KN → BAI	,000	,049	,005	,996	Positif Tidak Signifikan
KN → KP	,485	,185	2,623	,009	Positif Signifikan
KP → Gender	,142	,067	2,112	,035	Positif Signifikan
KN → Gender	-,171	,095	-1,793	,073	Negatif Signifikan
KP → EXP	,404	,195	2,067	,039	Positif Signifikan
KN → EXP	,218	,273	,799	,424	Positif Tidak Signifikan