Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pada Penggunaan *Virtual Tour* Dalam Pembelajaran Geografi Pariwisata

Putri Puspitasari[1], Putri Tipa Anasi[2], Diah Trismi Harjanti[3]
[1,2,3]Universitas Tanjungpura, Indonesia
E-mail: puputsiputri2002@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2024-07-22
Revised: 2024-08-19
Published: 2024-09-01

Keywords:
Student Satisfaction;
Virtual Tour;
Tourism Geography.

Abstract
This study uses a descriptive method with a quantitative approach which aims to analyze the level of student satisfaction with the use of Virtual Tour in learning Tourism Geography in the Geography Education Study Program at Tanjungpura University Pontianak. This research is a survey research with a sample of 20 students from 29 students of the Geography Education Study Program who take the Tourism Geography Course because 9 students participate in the Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) Program. The total sampling technique was used in this study because the population was less than 30 respondents. Direct observation, indirect communication and documentary studies are data collection techniques in this study. The tools used to collect data in class are using questionnaires in the form of google forms, observation and documentation. The results showed that the level of student satisfaction with the use of Virtual Tour in learning Tourism Geography obtained a value of 75.58% in the "Satisfied" category. So it can be concluded that students who take the Tourism Geography Course in the 2023/2024 academic year are satisfied using Virtual Tour as a learning medium for Tourism Geography.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2024-07-22
Direvisi: 2024-08-19
Dipublikasi: 2024-09-01

Kata kunci:
Student Satisfaction;
Virtual Tour;
Tourism Geography.

Abstrak
Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Tanjungpura Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan sampel yang diambil berjumlah 20 mahasiswa dari 29 mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi yang mengikuti Mata Kuliah Geografi Pariwisata dikarenakan 9 mahasiswa mengikuti Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM). Teknik *Total Sampling* digunakan pada penelitian ini karena jumlah populasi kurang dari 30 responden. Observasi langsung, komunikasi tidak langsung dan studi dokumenter menjadi teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Alat yang digunakan untuk melakukan pengambilan data di kelas yaitu menggunakan kuesioner dalam bentuk *google form*, observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata memperoleh nilai sebesar 75,58% dengan kategori "Puas". Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Geografi Pariwisata Tahun Ajaran 2023/2024 merasa puas menggunakan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran Geografi Pariwisata.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi dasar dalam membentuk kepribadian seseorang terkait pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai penting di lingkungan sekitar. Hakikat pendidikan berupa usaha sadar dalam mengembangkan diri dan kemampuan baik di lingkungan dalam dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup (Salafudin, 2018). Pendidikan menjadi suatu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa yang telah tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam suatu pendidikan terdapat adanya kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses secara aktif yang melibatkan seseorang, terutama mahasiswa terkait mengumpulkan dan mengolah informasi serta berinteraksi dan berpartisipasi pada materi pembelajaran. Pembelajaran dijadikan sebagai suatu bimbingan dan bantuan kepada individu terkait proses kegiatan belajar (Yolandasari, 2020).

Perkembangan teknologi yang telah maju membawa perubahan yang bermakna dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan sebuah teknologi akan membuat mahasiswa untuk lebih mudah memahami konsep pembelajaran dan juga meningkatkan semangat belajar, karena memiliki rasa antusias

pada proses pembelajaran (Anggraeny, 2020). Salah satu perkembangan teknologi multimedia yang hangat dibicarakan adalah *Virtual Tour. Virtual Tour* merupakan simulasi dari lokasi yang diambil dari beberapa foto secara 360 derajat (Daud, 2016). Foto 360 derajat tersebut digabungkan sesuai urutan, kemudian diolah dan menghasilkan sebuah *Virtual Tour*. Dengan adanya *Virtual Tour* dapat dijadikan sebagai media yang mampu memberikan pengalaman yang berbeda dari pengguna dan seolah-olah merasakan keadaan yang sesungguhnya, namun hanya dari layar monitor saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Dosen Pengampu Mata Kuliah Geografi Pariwisata, yaitu Ibu Putri Tipa Anasi, S.Pd., M.Pd pada hari Kamis, 18 Januari 2024 menyatakan bahwa teknologi *Virtual Tour* rencananya akan digunakan pada Tahun Ajaran 2023/2024 Semester Genap untuk mahasiswa yang meng-ambil Mata Kuliah Geografi Pariwisata sebagai media pembelajaran. Di pembelajaran sebelumnya dibantu dengan media YouTube saja. Namun, video dari YouTube hanya memfokuskan pada daya tarik wisata tersebut tanpa mengaitkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kepariwisataan. Selain itu, Dosen Pengampu Mata Kuliah Geografi Pariwisata menyatakan bahwa rencananya dalam kegiatan pembelajaran membawa mahasiswa untuk berkunjung ke tempat wisata secara langsung. Hanya saja rencana tersebut belum terealisasi karena adanya beberapa faktor yang terjadi, seperti waktu yang bentrok sehingga tidak bisa terlaksana.

Permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini adalah untuk pertama kalinya pada Mata Kuliah Geografi Pariwisata menggunakan sebuah media pembelajaran berupa *Virtual Tour* sebagai alat bantuan menunjang proses belajar mengajar di kelas. Salah satunya pada materi Konsep 3A dalam wisata yang berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dilaksanakan pada minggu ketiga. *Virtual Tour* yang digunakan materi tersebut adalah wisata Taman Cinta Singkawang. Dengan menggunakan *Virtual Tour* ini akan mempermudah bagi Dosen Pengampu untuk mengaitkan konsep wisata yang harus diperhatikan, yaitu *Attraction* (daya tarik wisata), *Accessibility* (aksesibilitas) dan *Amenities* (fasilitas) yang ada di destinasi wisata Taman Cinta Singkawang melalui *Virtual Tour.* Selain itu, kendala yang dirasakan oleh Dosen Pengampu, yaitu keterbatasan waktu untuk dapat mengunjungi langsung tempat wisata bersama mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan *Virtual Tour* menjadi solusi alternatif dengan dapat memberikan perjalanan wisata secara efektif dan efiesin tanpa perlu datang langsung hanya dilihat dari layar monitor saja.

Dalam konteks ini, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* sebagai alat bantu dalam menjelajahi destinasi wisata secara *virtual* dan mempelajari materi pembelajaran yang berkaitan dengan wisata. Sehingga, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Virtual Tour* dapat memenuhi harapan dan kebutuhan mahasiswa dalam Pembelajaran Geografi Pariwisata.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah penelitian survei dan alat pengumpulan data berupa kuesioner dalam bentuk *google form* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa puas mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi dalam menggunakan media berupa *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata. Populasi yang diambil adalah mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Geografi Pariwisata Tahun Ajaran 2023/2024 pada Semester Genap berjumlah 29 mahasiswa. Namun, karena 9 mahasiswa mengikuti Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) dan dilakukan rekognisi pada Mata Kuliah Geografi Pariwisata, sehingga jumlah sampel dari penelitian ini adalah 20 orang mahasiswa. Oleh karena itu, populasi yang kurang dari 30 responden, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Sebagaimana di dukung oleh teori yang menyatakan bahwa *Teknik total sampling* atau sensus merupakan teknik pengambilan sampel pada seluruh anggota populasi untuk dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2019).

Pengolahan data dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembela-jaran Geografi Pariwisata dengan membagikan kuesioner yang sudah dibuat kepada mahasiswa untuk memperoleh data. Setelah itu dihitung persentase jawaban mahasiswa dengan meng-gunakan teknik analisis deskriptif yang sesuai dengan penelitian ini dengan menggunakan rumus menurut (Riduwan, 2014), yaitu:

$$\mathrm{P} = \frac{fo}{\mathrm{N}} \mathrm{x}\ 100\% \qquad (1)$$

Untuk dapat menggambarkan hasil tanggapan responden mengenai kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata, maka dapat dilihat tabel kategori persentase tingkat kepuasan responden atau mahasiswa menurut (Riduwan, 2014) sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Persentase Kepuasan

No	Klasifikasi	Kategori
1	81% – 100%	Sangat Puas
2	61% – 80%	Puas
3	41% – 60%	Cukup Puas
4	21% – 40%	Kurang Puas
5	0% – 20%	Tidak Puas

Untuk dapat menentukan tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata maka diperlukan Tabel 1. Kategori Penilaian agar peneliti dapat melihat tingkat kepuasan mahasiswa dengan berdasarkan nilai persentase yang kemudian akan dimasukkan ke dalam kategori yang sesuai. Kategori tersebut terdiri dari lima, yaitu Sangat Puas, Puas, Cukup Puas, Kurang Puas dan Tidak Puas. Dengan demikian, ini membantu peneliti untuk menggambarkan hasil tanggapan mahasiswa dari kuesioner dan analisis data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Februari 2024 di Kelas 6B Gedung Pascasarjana FKIP UNTAN, peneliti telah memperoleh data berupa hasil kuesioner tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata. Jumlah kuesioner terdiri dari lima belas pernyataan dengan tiga variabel, yaitu Kejelasan Instruksi, Kualitas Media dan Keterlibatan Pengguna. Dengan demikian, kuesioner ini bertujuan untuk memperoleh hasil tingkat kepuasaan mahasiswa terkait penggunaan *Virtual Tour*.

Tabel 2. Hasil Tingkat Kepuasan Mahasiswa

Butir Soal	Skala				Skor
	1	2	3	4	
X1	1	0	6	13	71
X2	0	1	7	12	71
X3	1	1	7	11	68
X4	10	3	4	3	40
X5	0	2	10	8	66
X6	1	1	8	10	67
X7	9	5	3	3	40
X8	0	0	5	15	75
X9	1	0	5	14	72
X10	10	5	2	3	38
X11	1	0	10	9	67
X12	1	0	14	5	63
X13	1	0	11	8	66
X14	10	4	3	3	39
X15	2	0	10	8	64
Jumlah Skor Perolehan					907
Skor Maksimal					(15 x 4 x 20) = 1200
Persentase (%)					75,58%

Berdasarkan pada tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata setelah dianalisis data memperoleh nilai akhir sebesar 75,58% yang berdasarkan Tabel 1. Kategori Persentase Kepuasan berada di rentang nilai 61% – 80% dengan kategori Puas. Dengan demikian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Tanjungpura merasa puas dalam penggunaan *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran Geografi Pariwisata.

B. Pembahasan

Kepuasan mahasiswa merupakan sikap positif dari mahasiswa terhadap layanan yang diberikan oleh institusi pendidikan tinggi karena adanya kesesuaian antara yang diharapkan dengan yang sebenarnya diterima (Sopiatin, 2010). Pada tingkat kepuasan mahasiswa menjadi tolak ukur sejauh mana mahasiswa merasa puas atau tidak dengan pengalaman akademik, sosial, dan fasilitas yang berada di dunia perkuliahan. Dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan pada penggunaan sebuah media pembelajaran, yaitu *Virtual Tour* yang digunakan selama proses pembelajaran Mata Kuliah Geografi Pariwisata Tahun Ajaran 2023/2024 Semester Genap.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis data menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam Pembelajaran Geografi Pariwisata termasuk dalam kategori Puas yaitu memperoleh nilai skor sebesar 75,58% yang masuk pada rentang angka 61% – 80% berdasarkan tabel kategori persentase tingkat kepuasan mahasiswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kepuasan mahasiswa dalam kategori puas mengindikasikan

bahwa mahasiswa merasa puas dengan penga-laman atau pelayanan yang mereka terima dari menggunakan media pembelaja-ran, yaitu *Virtual Tour*. Ekspektasi atau harapan dari mahasiswa juga sudah terpenuhi dengan baik dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata membuat mahasiswa menikmati pengalaman visual yang diberikan dan memperkaya pemahaman tentang destinasi wisata sehingga mahasiswa mudah terlibat, tertarik, dan terinspirasi oleh penggunaan *Virtual Tour* dalam konteks pembelajaran Geografi Pariwisata.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Tingkat kepuasan mahasiswa pada penggunaan *Virtual Tour* dalam pembelajaran Geografi Pariwisata di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Tanjungpura Pontianak melalui kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Geografi Pariwisata Tahun Ajaran 2023/2024 Semester Genap termasuk ke dalam kategori puas yaitu memperoleh nilai skor sebesar 75,58% yang masuk pada rentang angka 61% – 80% berdasarkan tabel kategori persentase tingkat kepuasan mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa merasa puas dengan *Virtual Tour* sebagai alat media pembelajaran Geografi Pariwisata.

B. Saran

Dalam penelitian ini diharapkan bagi bidang pendidikan untuk mempertimbangkan teknologi *Virtual Tour* sebagai media pembelajaran inovatif dan efisien sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini masih terbatas, sehingga diperlukan pengembangan kembali untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraeny, D. dkk. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. FONDATIA, 4(1), 150-157.

Berliana Yolandasari, Mega. (2020). Skripsi: Efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali tahun pelajaran 2019/2020. Salatiga: IAIN Salatiga.

Daud, F. R., Tulenan, V., & Najoan, X. B. N. (2016). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado. Jurnal Teknik Informatika, 8(1). https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13173

Mahsup, Ibrahim, Muhardini, S., Nurjannah, & Eka Fitriani. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. Jurnal Kependidikan, 6(3), 609–616. https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2673

Riduwan. (2014). Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Salafudin, Santika Lya Diah Pramesti, Juwita Rini. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SMP Berwawasan Nasionalisme Dan Kemandirian. Mapan : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran, 20–3.

Sopiatin, P. (2010). Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa. Bogor: Ghalia Indonesia.

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

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional