

**Optimasi Pemasaran di Perguruan Tinggi: Meningkatkan Kepuasan
Mahasiswa melalui Media Sosial dengan Keterlibatan Mahasiswa dan Dosen**

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir guna memperoleh gelar sarjana strata-1 di Jurusan Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika,
Universitas Islam Indonesia



Oleh :

Nama : Sheila Belladiena
Nomor Mahasiswa : 20311128
Jurusan : Manajemen
Bidang Konsentrasi : Pemasaran

ACC untuk ujian pendadaran (17/02/2024)

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Arif Hartono", with a horizontal line underneath.

Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D.

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2024

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan skripsi ini, tidak ada karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar sarjana di sebuah perguruan tinggi. Selain itu, menurut pengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara jelas diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar referensi. Jika nanti terbukti bahwa pernyataan ini tidak akurat, saya bersedia menerima konsekuensi atau sanksi yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 19 Februari 2024

Penulis,



Sheila Belladiena

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Optimasi Pemasaran di Perguruan Tinggi: Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa melalui Media Sosial dengan Keterlibatan Mahasiswa dan Dosen

Nama : Sheila Belladiena

Nomor Mahasiswa : 20311128

Jurusan : Manajemen

Bidang Konsentrasi : Pemasaran

Yogyakarta, 17 Februari 2014

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,



(Arif Hartono, S.E., M. Ec., Ph.D.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR BERJUDUL

**OPTIMASI PEMASARAN DI PERGURUAN TINGGI : MENINGKATKAN
KEPUASAN MAHASISWA MELALUI MEDIA SOSIAL DENGAN
KETERLIBATAN MAHASISWA DANDOSEN**

Disusun oleh : Sheila Belladiena Nomor

Mahasiswa 20311128

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Jum'at, 01 Maret 2024

Penguji/Pembimbing TA : Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D.

Penguji : Agus Abdurrahman, Drs., M.M.

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis
dan Ekonomika



Universitas Islam
Indonesia

Johan Arifin, SE., M.Si., Ph.D.

BERITA ACARA PENETAPAN NILAI PUBLIKASI/ DISEMINASI TUGAS AKHIR



FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA

Gedung Prof. Dr. Ace Paradi redja
Universitas Islam Indonesia
Condong Catur Depok Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 885376
F. (0274) 882589
E. fbe@uii.ac.id
W. fbe.uii.ac.id

BERITA ACARA

PENETAPAN NILAI PUBLIKASI / DISEMINASI TUGAS AKHIR

Bismillahirrahmannirrahim

Pada Semester **Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024** hari, tanggal Jumat, 8 Maret 2024 Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII menetapkan nilai publikasi/diseminasi tugas akhir yang disusun oleh:

Nama : Sheila Belladiena
No. Mahasiswa : 20311128
Judul Tugas Akhir : Optimasi Pemasaran di Perguruan Tinggi : Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa melalui Media Sosial dengan Keterlibatan Mahasiswa dan Dosen
Pembimbing : Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D.

Telah dipublikasi/didiseminasikan pada :

Jurnal/Konferensi/Media Populer : Indonesian Journal of Economics Business, Accounting, and Management

Waktu Terbit/Pelaksanaan : 23 Februari 2024

Nomor Penerbitan / Prosiding : -

Berdasarkan hasil evaluasi, maka ditetapkan nilai publikasi/diseminasi Tugas Akhir : **B+**

Mengetahui
Kaprosdi Manajemen S1

Abdur Rafik, S.E., M.Sc.
NIK : 133110105

Menetapkan,
Sekprodi Manajemen S1

Istyakara Muslichah, S.E., MBA.
NIK: 153110102

MOTTO

“Action is the foundational key to all success”

“Tindakan adalah kunci fondasi untuk semua kesuksesan”

(Pablo Picasso)

“Ilmu akan menghidupkan jiwa”

(Ali bin Abi Thalib)

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah nikmat kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari nikmat-Ku, sesungguhnya azab-Ku benar-benar sangat keras”

(QS. Ibrahim : 7)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemasaran di perguruan tinggi dengan mempertimbangkan variabel independen interaktivitas dengan teman (*interactivity with peers*), interaktivitas dengan dosen (*interactivity with lecturers*), dan pembelajaran aktif kolaboratif (*active collaborative learning*). Sementara itu, variabel dependen yang diteliti melibatkan keterlibatan (*engagement*), penggunaan media sosial (*social media use*) dan kepuasan mahasiswa (*students satisfaction*). Responden penelitian ini sebanyak 157 orang dilibatkan dalam penelitian ini. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan metode SmartPLS. Ahasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua indikator dalam variabel-variabel dependen dan independen menghasilkan nilai yang positif dan valid. Temuan ini memberikan kontribusi pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika pemasaran di perguruan tinggi, khususnya dalam konteks interaktivitas, pembelajaran kolaboratif aktif dan pemanfaatan media sosial yang semuanya berpotensi meningkatkan kepuasan mahasiswa. Studi ini berkontribusi dalam memperkaya literatur pemasaran di perguruan tinggi. Studi ini juga merekomendasikan manajer untuk mempengaruhi keputusan pemilihan perguruan tinggi.

Kata Kunci : Pemasaran di perguruan tinggi, interaktivitas dengan teman, interaktivitas dengan dosen, pembelajaran aktif kolaboratif, keterlibatan, penggunaan media sosial, kepuasan mahasiswa, dinamika pemasaran di perguruan tinggi, literatur pemasaran di perguruan tinggi, manajer.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Puji syukur senantiasa penulis haturkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas taufik, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Dengan izin-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Optimasi Pemasaran di Perguruan Tinggi: Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa melalui Media Sosial dengan Keterlibatan Mahasiswa dan dosen” sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana Strata-1 dalam Program Studi Manajemen, di Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia. Semoga shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan kami, Nabi Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam.

Penulis merasa sungguh bersyukur karena dalam proses penyelesaian skripsi ini telah menerima bantuan, arahan, nasihat, dukungan moral dan materi, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran, serta memberi berkah pada proses penulisan skripsi sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan sukses.
2. Ayah Budi Tauladan dan Ibu Sri Susemsi, sebagai orang tua saya, serta kakak perempuan saya, Avi Rifka Annisa, selalu memberikan cinta, dukungan, dan doa untuk kelancaran penulisan skripsi ini.

3. Bapak Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D., sebagai dosen pembimbing skripsi, telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dengan kesabaran dan ketulusan, serta memberikan dukungan untuk kelancaran skripsi saya.
4. Mush'ab, Nasa Nurul Ubay, Dinara Safina Akmalia, Anisa Nur Litasari, Salsadilla Choirunnisa, dan Amrina Fitria Rosyada, serta teman-teman lainnya yang telah menghibur, memberi semangat, dan dukungan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. 157 Responden yang sudah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini
Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberkahi dan membalas kebaikan semua yang telah membantu. Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi akademisi dan praktisi dalam konteks *marketing in higher education*. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka untuk menerima kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak agar penelitian ini dapat lebih bermanfaat bagi semua.

Wassalamu'alaikum Waragmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 18 Februari 2024
Penulis,



Sheila Belladiena

DISEMINASI KARYA ILMIAH

Bahwa tugas akhir skripsi ini telah melalui proses publikasi dan sudah mendapatkan
LOA di “**Indonesian Journal of Economics, Business, Accounting, and
Management (IJEBAM)**” pada 23 Februari 2024.

Yogyakarta, 29 Februari 2024
Penulis,



Sheila Belladina

DAFTAR ISI

Optimasi Pemasaran di Perguruan Tinggi: Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa melalui Media Sosial dengan Keterlibatan Mahasiswa dan Dosen	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR	iv
BERITA ACARA PENETAPAN NILAI PUBLIKASI/ DISEMINASI TUGAS AKHIR	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DISEMINASI KARYA ILMIAH	x
DAFTAR ISI	xi
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	8
2.1.2 <i>Interactivity with Peers</i>	8
2.1.3 <i>Interactivity with Lecturers</i>	9
2.1.4 <i>Active Collaborative Learning</i>	9
2.1.5 <i>Engagement</i>	10
2.1.5 <i>Social Media Use</i>	10
2.1.6 <i>Student Satisfaction</i>	11
2.2 Pengembangan Hipotesis.....	11
2.2.1 Hubungan Pengaruh Interaktivitas dengan Teman terhadap Keterlibatan	11
2.2.2 Hubungan Pengaruh Interaktivitas dengan Dosen terhadap Keterlibatan	13

2.2.3 Hubungan Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif Aktif terhadap Keterlibatan	15
2.2.4 Hubungan Pengaruh Keterlibatan terhadap Kepuasan Mahasiswa	16
2.2.5 Hubungan Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kepuasan Mahasiswa	18
2.3 Model Penelitian	20
BAB III	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Pendekatan Penelitian	22
3.2 Populasi dan Sampel	23
3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	25
3.3.1 <i>Interactivity with Peers</i>	25
3.3.2 <i>Interactivity with Lectures</i>	25
3.3.3 <i>Active Collaborative Learning</i>	26
3.3.4 <i>Engagement</i>	27
3.3.5 <i>Social Media Use</i>	27
3.3.6 <i>Student Satisfaction</i>	28
3.4 <i>Pilot Test</i>	29
3.4.1 Uji Validitas	29
3.4.2 Uji Reliabilitas	31
3.5 Teknik Analisis Data	32
3.5.1 Analisis Deskriptif.....	32
3.5.2 Analisis Statistik	32
3.5.3 Model Pengukuran atau Outer Model	33
3.5.4 Model Struktural atau Inner Model.....	36
3.5.5 Pengujian Hipotesis	38
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Analisis Deskriptif Profil Responden	39
4.1.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Nama Fakultas.....	39
4.1.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Program Studi	40
4.1.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	40
4.1.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia	41
4.1.5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Rata-rata Uang Saku Perbulan.....	41
4.1.6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Keputusan Berkuliah di UII	42
4.1.7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pilihan Masuk UII	42

4.1.8	Klasifikasi Responden Berdasarkan Skema Pendaftaran Masuk UII	43
4.2	Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	43
4.2.1	Variabel <i>Interactivity with Peers</i>	44
4.2.2	Variabel <i>Interactivity with Lecturers</i>	45
4.2.3	Variabel <i>Active Collaborative Learning</i>	46
4.2.4	Variabel <i>Engagement</i>	47
4.2.5	Variabel <i>Social Media Use</i>	48
4.2.6	Variabel <i>Students Satisfaction</i>	49
4.3	Pengujian Model Pengukuran (Outer Model)	50
4.3.1	Hasil Uji Validitas	50
4.3.2	Hasil Uji Reliabilitas	55
4.4	Pengujian Model Struktural (Inner Model)	56
4.4.1	Hasil Uji Kolinearitas	57
4.4.2	Hasil Uji Koefisien Determinasi (<i>Coefficient Determination/R-Square</i>)	58
4.4.3	Hasil Uji <i>Q-Square</i>	58
4.4.4	Hasil Uji Koefisien Jalur (<i>Path Coefficient</i>)	59
4.5	Pembahasan	61
4.5.1	Pengaruh Interaktivitas dengan Teman terhadap Keterlibatan	61
4.5.2	Pengaruh Interaktivitas dengan Dosen terhadap Keterlibatan.....	61
4.5.3	Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif Aktif terhadap Keterlibatan	62
4.5.4	Pengaruh Keterlibatan terhadap Kepuasan Mahasiswa	62
4.5.5	Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kepuasan Mahasiswa	63
BAB V	64
SIMPULAN DAN SARAN	64
5.1	Simpulan	64
5.2	Manfaat dan Implikasi Penelitian	65
5.3	Keterbatasan Penelitian	66
5.4	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	76

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Technology Acceptance Model (TAM) menjadi suatu kerangka kerja yang signifikan dalam mendukung penelitian untuk mengenali serta menjelaskan elemen-elemen yang memengaruhi cara pengguna menerima teknologi (Alassafi, 2022). Penerimaan pengguna terhadap sistem informasi baru menjadi krusial untuk mencapai keberhasilan sistem tersebut. TAM adalah suatu kerangka kerja yang memadai untuk menginvestigasi cara pengguna menerima teknologi. TAM berupaya merinci perilaku dari niat pengguna, yang dijelaskan sebagai hasil dari sikap dan kemudian niat tersebut mempengaruhi perilaku (Qashou, 2021).

Dalam kasus khusus pendidikan tinggi, orientasi pasar dan pelanggan merupakan isu penting, yang menunjukkan bahwa institusi pendidikan harus memasukan orientasi pasar dalam rencana strategis mereka. Meskipun konsep pemasaran telah diterapkan pada pendidikan tinggi, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi keberhasilannya (Guilbault, 2018). Pemasaran untuk perguruan tinggi secara khusus telah dieksplorasi dari segi branding (L.-W. Wong et al., 2022). Menciptakan pasar baru di bidang pendidikan merupakan tantangan yang sangat kompleks dimana memerlukan pembangunan keahlian, jaringan dan hubungan yang signifikan. Lembaga pemasaran mencakup entitas yang terlibat dalam tindakan dan proses kognitif harus dipahami sebagai pengaturan sosio teknis *heterogeny* yang secara kolektif berpartisipasi dalam pembentukan pasar. (Williamson, 2021).

Saat ini tren peralihan dari pengajaran tradisional ke pengajaran yang berpusat pada siswa semakin meningkat dengan adanya partisipasi aktif siswa. (Tuma, 2021). Ruang pembelajaran aktif mendukung pengajaran yang berpusat pada siswa yang menghasilkan interaktivitas. Siswa berfungsi sebagai sumber belajar satu sama lain yaitu dengan berbicara satu sama lain, mengamati pekerjaan orang lain dan membuat keputusan kolektif (Qureshi et al., 2023). Strategi mencakup penggunaan pembelajaran aktif. Dengan melakukan kolaborasi kelompok secara intensif yang didukung oleh beragam teknologi, akan meningkatkan keterlibatan siswa untuk menciptakan lingkungan virtual yang interaktif. (Cavinato et al., 2021). Keterlibatan (*engagement*) merupakan hal yang penting, semakin aktif seorang mahasiswa terlibat dengan perguruan tinggi dan institusinya, semakin kecil peluang untuk menghentikan studinya secara sukarela sebelum menyelesaikannya (Tight, 2020).

Motivasi peserta didik meningkat karena adanya interaktivitas dengan teman (*interactivity with peers*) untuk aktif berdiskusi dan berbagi ide serta informasi. Dengan demikian, terdapat keterlibatan yang signifikan dalam interaktivitas dengan teman secara langsung terkait dengan pembelajaran kolaboratif aktif siswa (*active collaborative learning*) (Qureshi et al., 2023). Walaupun demikian, siswa lebih memilih melakukan diskusi yang dipimpin oleh pendidik karena mereka dipandang sebagai ahli dalam isi dan proses. Pendidik dipandang lebih mampu memfasilitasi diskusi mengenai topik dan memastikan keadilan karena mampu memandu pembelajaran dengan baik. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi forum untuk meningkatkan kualitas diskusi (Thomas & Thorpe, 2019).

Keterlibatan dalam interaksi dengan dosen (*interactivity with lecturers*) merupakan aspek penting yang memerlukan pendekatan praktis dan efisien, terutama karena sulitnya menjaga interaksi yang baik dalam perkuliahan dengan jumlah siswa yang besar. Meningkatkan keterlibatan dan interaksi selama perkuliahan adalah salah satu strategi pekerjaan yang diperlukan untuk mentransformasikan pembelajaran (Tuma, 2021).

Dalam konteks pembelajaran, beberapa pendidik menggabungkan media sosial dan teknologi seluler untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran mereka (Alturki & Aldraiweesh, 2022). Media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat dan merupakan alat penting dalam kehidupan mahasiswa karena dapat digunakan untuk mengembangkan hubungan, kolaborasi, tujuan pendidikan, berbagi pengetahuan dan kegiatan rekreasi (Raza et al., 2020). Hal ini karena media sosial telah menjadi platform yang cukup dominan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik, memfasilitasi interaksi antara siswa, guru dan teman, melibatkan mereka dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh (Sobaih et al., 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa lembaga pendidikan dan pengawasan penelitian memahami manfaat penggunaan media sosial (*social media use*) dapat meningkatkan pertukaran pengetahuan. Hal ini merujuk pada keterlibatan dan kreativitas yang diciptakan oleh mahasiswa dalam studi pascasarjana mereka (Rasheed et al., 2020). Misalnya, melalui komponen digital dan audio visual menciptakan hubungan emosional dengan mahasiswa generasi Z yang berorientasi pada pendidikan tinggi (Murillo-Zamorano et al., 2019). Siswa sekolah menengah dan perguruan tinggi dicirikan sebagai profesional yang paham

teknologi, terbuka secara sosial melalui penggunaan teknologi, gesit dan tidak sabar, serta mampu melakukan banyak tugas dan interaktif (Szymkowiak et al., 2021). Secara keseluruhan siswa percaya bahwa media sosial dan perangkat seluler adalah alat yang paling penting, murah dan nyaman untuk mengumpulkan informasi yang relevan (Ansari & Khan, 2020). Keterlibatan online siswa menghasilkan dampak positif yang signifikan terhadap kepuasan pembelajaran (El-Sayad et al., 2021)

Namun demikian, dalam pembelajaran online terdapat hambatan umum terhadap kolaborasi yang efektif. Hal ini mencakup kemalasan sosial, dinamika kelompok yang tidak interaktif, kurangnya apresiasi terhadap nilai-nilai, kurangnya tugas atau naskah yang menantang, kurangnya ketrampilan sosial (Saqr et al., 2018). Maka, perlunya kepuasan bagi siswa (*student satisfaction*) sebagai kebutuhan psikologis dasar, keterlibatan perilaku dan keberhasilan akademik membentuk sistem yang kompleks dan dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa kepuasan dipengaruhi oleh adanya sejumlah besar interaksi (Murillo-Zamorano et al., 2019). Kepuasan digambarkan sebagai sejauh mana harapan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar terpenuhi (Alamri et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh (Hakim & Mulyapradana, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media daring tidak terlalu berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa dan motivasi belajar di kampus ITS NU Pekalongan dan Politeknik Pusmanu. Sementara itu, (Priyastuti & Suhadi, 2020) menemukan bahwa mahasiswa di Stikes St.Elisabeth merasa puas dengan peran dosen dalam mendukung pembelajaran daring selama pandemik COVID-19. Di sisi lain, (Marpaung, 2021) menyelidiki kepuasan mahasiswa terhadap metode pembelajaran dalam era revolusi

industri dimana melibatkan penerapan teknologi canggih dan pendekatan inovatif untuk memfasiliasi pengembangan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman, khususnya pada mahasiswa semester pertama di Universitas Musamus. Hasil analisis menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap kinerja dosen dan metode pembelajaran dalam konteks pembelajaran industri berdampak positif pada kepuasan mereka.

Penelitian mengenai pemasaran di perguruan tinggi untuk meningkatkan kepuasan mahasiswa dengan media sosial melalui keterlibatan antara mahasiswa dan tenaga pendidik masih relatif sedikit dilakukan. Keterbaruan yang diperoleh dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada konteks interaktivitas, pembelajaran kolaboratif aktif dan pemanfaatan media sosial sebagai alat sistem pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara mahasiswa dan dosen, semuanya berpotensi meningkatkan kepuasan mahasiswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan melakukan penelitian terkait.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan pokok permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah *interactivity with peers* berpengaruh terhadap *engagement* ?
2. Apakah *interactivity with lectures* berpengaruh terhadap *engagement* ?
3. Apakah *active collaborative learning* berpengaruh terhadap *engagement* ?
4. Apakah *engagement* berpengaruh terhadap *student satisfaction* ?

5. Apakah *social media use* berpengaruh terhadap *student satisfaction* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *interactive with peers* terhadap *engagement*
2. Untuk menguji dan menganalisis *interactive with lectures* terhadap *engagement*
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *active collaborative learning* terhadap *engagement*
4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *engagement* terhadap *student satisfaction*
5. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *social media use* terhadap *student satisfaction*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan dan melengkapi literatur-literatur terkait pemasaran di perguruan tinggi. Sebagian besar penelitian ini membahas implementasi penggunaan media sosial terhadap interaktivitas di perguruan tinggi secara umum, penelitian ini akan berfokus pada keterlibatan dan kepuasan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberi informasi untuk penyelesaian masalah terkait

pemasaran di perguruan tinggi, khususnya dalam konteks implementasi penggunaan media sosial terhadap interaktivitas di perguruan tinggi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak berkepentingan dan dapat menjadi kontribusi akademik terkait dengan penelitian, citra perguruan tinggi dan pengetahuan di bidang pemasaran pada masa mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Universitas

Bagi universitas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan sebagai bahan pertimbangan dalam menganalisis berbagai strategi pengajaran khususnya implementasi strategi penggunaan media sosial terhadap interaktivitas mahasiswa di perguruan tinggi.

B. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai pemahaman dan pengetahuan bagi peneliti terkait dampak media sosial, citra perguruan tinggi dan strategi pemasaran dalam konteks perguruan tinggi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model Penerimaan Teknologi (TAM) diusulkan oleh Davis pada tahun 1989 (Baig et al., 2022). TAM adalah salah satu teori yang sering dikutip untuk meramalkan penerimaan teknologi dan telah diterima dengan baik dalam berbagai studi teoritis (Vanduhe et al., 2020). TAM menggambarkan bagaimana prinsip-prinsip internal dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Selain itu, hal ini menunjukkan bahwa kegunaan nyata suatu sistem berasal dari keterkaitan berurutan antara keyakinan, sikap dan perilaku niat (Qashou, 2021).

2.1.2 *Interactivity with Peers*

Interaktivitas dengan teman merujuk pada sekelompok mahasiswa yang memiliki pengetahuan serupa dan berfungsi sebagai penilai untuk saling mengulas. Dalam proses ini, mereka melakukan perbandingan dan analisis terhadap keunggulan dan kelemahan karya masing-masing, memberikan komentar, serta menantang keakuratannya. Selain itu, mereka juga memberikan saran tentang cara memodifikasi karya agar lebih baik (Lin et al., 2021). Keberhasilan inetraktivitas dengan teman sangat bergantung pada interaksi sosial antara siswa dan individu yang saling berbagi pengetahuan (Maccabe & Fonseca, 2021). Kualitas *peer to peer* merujuk pada penilaian tentang sejauh mana interaksi dinilai sebagai suatu keunggulan.(Joon Choi & Sik Kim, 2013). Indikator yang digunakan untuk menilai kualitas *peer to peer* adalah sebagai berikut: (Choi dan Kim, 2012):

- Kualitas interaksi dengan pelanggan lain

- Keuntungan berinteraksi dengan pelanggan lain
- Jumlah kontak dengan pelanggan lain

2.1.3 *Interactivity with Lecturers*

Perkuliahan interaktif adalah melibatkan partisipasi mahasiswa untuk mencari cara agar dapat berinteraksi dengan materi, pengajar dan teman sekelompok mereka (Megahutami & Sisi, 2022). Perkuliahan interaktif merupakan kelas di mana dosen berinteraksi dengan mahasiswa, berusaha melibatkan mereka secara individu dalam proses pembelajaran. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa agar berpartisipasi dalam aktivitas yang memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan materi (Zhampeiis et al., 2022).

2.1.4 *Active Collaborative Learning*

Istilah pembelajaran aktif diperkenalkan oleh Bonwell dan Eison pada tahun 1991 melalui laporan *ASHE-ERIC* yang berjudul *Active Learning : Creating Excitement in the Classroom*. Dalam laporan tersebut , pembelajaran aktif dijelaskan sebagai segala aktivitas yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan merangsang pemikiran tentang apa yang mereka lakukan dengan melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta mengembangkan kemampuan kognitif (Major, 2020). Pembelajaran aktif didefinisikan sebagai kegiatan yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan merenungkan tindakan mereka. Artinya, pendekatan ini menekankan pengembangan keterampilan siswa lebih dari sekadar penyebaran informasi , dengan penekanan pada pemikiran tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi (Borte et al., 2023). Sehingga, pembelajaran aktif merujuk pada semua kegiatan yang melibatkan

siswa dalam melakukan suatu tindakan dan menghasilkan apa yang mereka lakukan (Qureshi et al., 2023). Sedangkan, pembelajaran kolaboratif adalah metode pendidikan yang diterapkan dalam *setting* pembelajaran di mana dua orang atau lebih bekerja sama dalam kelompok untuk belajar, menyelesaikan masalah , menyelesaikan tugas, melakukan evaluasi ide bersama atau menciptakan suatu produk (Manickam et al., 2020).

2.1.5 Engagement

Keterlibatan siswa adalah ide yang kompleks dan multidimensional yang menitikberatkan pada tindakan siswa, metode pengajaran dan praktik-praktik institusional (Clynes et al., 2020). Keterlibatan siswa merujuk pada minat dan semangat siswa terhadap proses pendidikan, yang memiliki dampak pada pencapaian akademis atau perilaku mereka. Keterlibatan ini merupakan faktor penting untuk memastikan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam program dan secara analitis terhubung dengan hasil universitas (Alalwan et al., 2019). Keterlibatan siswa memiliki dua dimensi, yang mencerminkan sejauh mana keterlibatan siswa dan upaya yang dilakukan oleh Lembaga pendidikan tinggi (Tight, 2020).

2.1.5 Social Media Use

Media sosial mengalami perkembangan dan kemajuan seiring berjalannya waktu. Dengan berbagai fungsinya, media sosial secara perlahan berubah dari platform komunikasi sosial digital menjadi entitas yang memiliki peran dalam ranah komersial , pendidikan dan regulasi sosial (Hosen et al., 2021). Media sosial diartikan sebagai kumpulan aplikasi dan perangkat online yang memberikan sarana untuk interaksi sosial dan komunikasi antara pengguna media

digital. Media sosial memfasilitasi berbagi pengetahuan dan mendorong proses kreatif, merubah pola komunikasi dari monolog menjadi dialog , seperti yang dilakukan oleh individu tertentu (Abbas et al., 2019)

2.1.6 Student Satisfaction

Kepuasan siswa adalah pandangan pribadi tentang sejauh mana lingkungan pembelajaran dapat mendukung kesuksesan akademis mereka (Prifti, 2022). Mengindikasikan kepuasan siswa menjadi penanda utama kualitas layanan pendidikan yang sangat diperhatikan oleh *higher education institution* (HEI) yang mencari keunggulan kompetitif (Santos et al., 2020).

2.2 Pengembangan Hipotesis

2.2.1 Hubungan Pengaruh Interaktivitas dengan Teman terhadap

Keterlibatan

Beberapa peneliti menemukan bahwa keterlibatan dalam interaksi informal dengan teman dapat memberikan kontribusi pada tingkat retensi dan keberhasilan siswa di perguruan tinggi (Maccabe & Fonseca, 2021). Pendidik memandang keterlibatan siswa sebagai elemen konstruksi pendidik yang signifikan karena mampu memproyeksikan dan memprediksi hasil positif siswa, seperti pencapaian akademis, nilai mata pelajaran, proses pembelajaran dan perkembangan keterampilan (Tsay et al., 2020) . Pembelajaran interaktif memberikan pemahaman yang mendalam kepada pengajar mengenai siswa dan juga menyusun rencana yang lebih lanjut apabila tujuan, tugas dan persyaratan program pembelajaran menunjukkan sifat antisipatif (Gedviliene & Genute, 2020). Keterlibatan dalam

interaksi dengan teman dapat meningkatkan semangat dan minat siswa, sekaligus membantu mereka mengeksplorasi dengan lebih mendalam berbagai ide yang berbeda dan meningkatkan hasil pembelajaran. Interaktivitas merangsang partisipasi yang aktif, dan melalui interaksi dengan teman, peserta didik didorong untuk terlibat dalam diskusi serta berbagai ide dan informasi (Qureshi et al., 2023)

Penelitian terdahulu telah mengekspos pengaruh signifikan dari interaktivitas antar teman terhadap keterlibatan. Menurut penelitian yang dilakukan (Dao, 2020) mengeksplorasi efek dari petunjuk strategi interaksi terhadap keterlibatan pembelajar dalam interaksi dengan teman sebaya, penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemberian instruksi mengenai strategi interaksi dengan teman dapat meningkatkan keterlibatan pembelajar. Hal ini disebabkan semakin intensif siswa berlatih atau mempelajari suatu mata pelajaran tertentu, semakin banyak pengetahuan yang biasanya mereka peroleh tentang subjek tersebut (Spruit & Joosten, 2019). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Maccabe & Fonseca, 2021) siswa yang menjadi asisten pengajar dan peserta siswa dapat saling berbagi basis pengetahuan atau kesesuaian kognitif, sehingga memungkinkan siswa lebih leluasa dalam menjelaskan konsep dan berinteraksi, pada gilirannya akan mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya, menurut penelitian yang dilakukan dalam lingkungan sekolah kedokteran (Tuma, 2021). Kegiatan seperti perkuliahan dan sesi pembelajaran kelompok adalah praktik yang umum untuk berbagai aspek pendidikan medis dalam integrasi teknologi. Kemajuan teknologi, yang bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan mendorong interaksi, menawarkan potensi tambahan untuk meningkatkan interaktivitas dalam perkuliahan. Contoh lainnya yakni penelitian yang dilakukan oleh (Troussas et al., 2020) Bahwa pembelajaran

melalui *mobile game* menjadi topik yang hangat dalam literatur ilmiah karena mendorong pembelajaran dengan cara yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam keterlibatan proses pendidikan. Melalui penerapan aplikasi kuis waktu, yang merupakan platform pembelajaran cerdas dapat mengevaluasi dan meningkatkan pemahaman siswa dalam bahasa pemrograman, dapat disimpulkan bahwa menggabungkan personalisasi dan kolaborasi dalam pembelajaran berbasis *mobile game* dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan tingkat pengetahuan siswa di pendidikan tinggi.

Dengan demikian, interaksi antar teman dalam hubungan dipercaya mampu mempengaruhi keterlibatan pembelajaran. Oleh karena itu, interaksi dengan teman dapat meningkatkan hasil yang positif dalam keterlibatan pembelajaran di perguruan tinggi. Berdasarkan diskusi tersebut, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

H1 : Interaktivitas dengan teman berpengaruh positif terhadap keterlibatan.

2.2.2 Hubungan Pengaruh Interaktivitas dengan Dosen terhadap

Keterlibatan

Dosen yang secara optimal menggunakan elemen interaktif dan berperan sebagai fasilitator dalam interaksi sosial antar siswa terbukti memberikan pengaruh positif terhadap tingkat keterlibatan siswa (Kite et al., 2020). Keterlibatan mahasiswa dianggap sebagai faktor kunci dalam mencapai hasil pembelajaran yang baik di perguruan tinggi (Boulton et al., 2019).

Penelitian terdahulu melihat bahwa mayoritas mahasiswa sepakat atau sangat setuju bahwa berkomunikasi dengan dosen (*interactivity with lectures*) melalui

media sosial memberikan manfaat pada proses pembelajaran mereka dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Alalwan,2022). Pertama, (Zhampeiis et al., 2022) menyimpulkan bawah pentingnya mengadopsi mode perkuliahan sebagai pendekatan baru dalam mengajar di ruang kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif menonjolkan beberapa karakteristik kunci yakni keterlibatan aktif baik guru maupun siswa. Meskipun begitu, sebagian besar pendidik lebih menekankan pendekatan formal tradisional dibandingkan dengan pendekatan interaktif, mungkin karena mereka tidak mempertimbangkan perubahan gaya mengajar. Kedua, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Megahutami & Sisi, 2022) dalam pembelajaran sejarah yakni karakteristik siswa yang beragam dan kurang antusias dalam pembelajaran dapat berdampak negatif pada kedisiplinan belajar dan pemahaman materi selama proses pembelajaran. Sebagai solusi, pendidik mengimplementasikan mode perkuliahan interaktif yang melibatkan teknik tanya jawab, diskusi dan ceramah agar menghindari pembelajaran yang monoton. Dalam pelaksanaanya pendidik secara langsung memilih siswa untuk menjawab pertanyaan, mendorong mereka untuk mencari jawaban dan aktif dalam proses belajar. Kesempatan bertanya memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan rasa ingin tahu mereka terhadap sejarah. Meskipun tak semua siswa aktif bertanya , metode ceramah interaktif terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam memahami sejarah.

Dengan demikian, interaktivitas dengan dosen terhadap keterlibatan dipercaya mampu mempengaruhi hasil pembelajaran. Oleh karena itu, interaktivitas dengan dosen dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan diskusi tersebut, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

H2 : Interaktivitas dengan dosen berpengaruh positif terhadap keterlibatan.

2.2.3 Hubungan Pengaruh Pembelajaran Kolaborative Aktif terhadap Keterlibatan

Pembelajaran kolaboratif dapat menghadirkan hasil positif bagi keterlibatan siswa dalam partisipasi dan interaksi di dalam lingkungan kelompok, mengelola hubungan mereka dan berkontribusi dalam pengembangan (Qureshi et al., 2023). Partisipasi dalam studi kolaboratif memiliki kecenderungan untuk memperkuat rasa percaya diri dan kemampuan kepemimpinan siswa, memungkinkan mereka belajar tentang bagaimana memimpin dalam konteks kelompok (Hina et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hamadi et al,2022) ditemukan bahwa mahasiswa di kampus memerlukan lebih banyak bantuan untuk mengakses opsi pembelajaran kolaboratif (*active collaborative learning*) melalui media sosial dibandingkan dengan partisipasi dalam sesi tatap muka. Hal ini merupakan bukti penting bahwa keterlibatan mahasiswa dibutuhkan selama proses pembelajaran. Didukung penelitian yang dilakukan (Manickam et al., 2020) bahwa hasil penelitian menunjukkan keberadaan pembelajaran kolaboratif pada penggunaan media sosial, khususnya *Facebook* memiliki dampak yang signifikan pada pengalaman belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses hingga mencapai prestasi yang positif. Temuan ini menjadi bukti bahwa pembelajaran kolaboratif melalui *Facebook* memberi dampak positif terhadap kinerja akademik mahasiswa. Selanjutnya, (Chan et al.,2019) berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa di Universitas Bisnis Hongkong menunjukkan bahwa instruktur mendukung siswa untuk menikmati belajar dan memberi kesempatan dengan menggunakan PRSs (*Personal Response Systems*) untuk berinteraksi di kelas. Karena dengan hal itu mereka dapat

berperan aktif dalam pembelajaran kolaboratif yang mendorong siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan membantu menumbuhkan kinerja belajar yang aktif. Sehingga dengan pembelajaran kolaboratif tersebut pada akhirnya menciptakan keterlibatan hubungan antara interaktivitas dan kinerja belajar siswa.

Dengan demikian , pembelajaran kolaboratif aktif yang terjadi di dalam perguruan tinggi dipercaya mampu mempengaruhi keterlibatan antar mahasiswa. Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif aktif dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan diskusi tersebut, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

H3 : Pembelajaran kolaboratif aktif berpengaruh positif terhadap keterlibatan.

2.2.4 Hubungan Pengaruh Keterlibatan terhadap Kepuasan Mahasiswa

Kepuasan mahasiswa memiliki peranan yang sangat signifikan dalam pencapaian kesuksesan baik bagi institusi maupun individu mahasiswa , terutama di dalam konteks global yang sedang berlangsung saat ini (W. H. Wong & Chapman, 2023). (A. Rahman et al., 2021) memberi penekanan serupa, bahwa kepuasan mahasiswa memainkan peran krusial dalam mencapai tujuan dan cita-cita universitas. Dikarenakan persaingan yang semakin ketat, kepuasan siswa menjadi fokus yang signifikan dalam penelitian pendidik. Mahasiswa yang merasa puas menjadi sumber testimoni positif bagi universitas, sedangkan ketidakpuasan dapat menciptakan lingkungan yang penuh keluhan dan berdampak negatif pada citra institusi (Osman & Saputra, 2019)

Penelitian terdahulu (Thuy et al., 2021) melakukan penelitian pada universitas negeri di Kota Ho Chi Minh, Vietnam menunjukkan pentingnya

menjelaskan dan memberi keterlibatan peran kegiatan keberlanjutan institusi pendidikan tinggi dari perspektif siswa. Universitas kini semakin berfokus untuk menyediakan siswa dengan kualitas dan program khusus yang terkait dengan pembangunan keberlanjutan. Sebagai hasilnya, inisiatif menuju pembangunan berkelanjutan secara perlahan mulai diterapkan. Dampaknya, kepuasan siswa terhadap kurikulum semakin meningkat ketika mereka menganggap fakultas memiliki pengetahuan, merespon permintaan mereka dan menanamkan rasa percaya diri pada siswa. Selanjutnya, (Hwang & Choi, 2019) penelitian yang dilakukan di universitas swasta di Seoul, Korea Selatan mahasiswa jurusan bisnis untuk menganalisis keterkaitan antara keterlibatan dan kepuasan siswa. Bentuk keterlibatan dapat bervariasi, termasuk interaksi siswa dengan fakultas atau persepsi mereka terhadap lingkungan belajar yang mendukung. Keterlibatan dipandang sebagai konsep yang melibatkan elemen seperti alokasi waktu untuk tugas, integrasi sosial dan akademik, serta praktik pengajaran, semuanya memiliki keterkaitan dengan kepuasan dan prestasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap citra institusional dan tingkat kepuasan secara langsung memengaruhi niat perilaku. Temuan ini mendukung pengaruh positif keterlibatan siswa terhadap kepuasan siswa. Selanjutnya, penelitian interaksi online yang dilakukan oleh (Sharif Nia et al., 2023) menyatakan bahwa interaksi online memiliki dampak signifikan pada efektivitas pembelajaran siswa. Temuan menunjukkan bahwa data dari sembilan negara berbeda menunjukkan pola serupa, terjadi hubungan positif pada keterlibatan siswa dalam hubungan antara pengajaran online, interaksi online dan kepuasan siswa. Namun, proporsi variasi yang dijelaskan oleh masing-masing faktor berbeda di setiap negara dan perbedaan ini

mungkin disebabkan oleh karakteristik unik dalam sistem pendidikan serta normal sosial dan budaya yang berbeda-beda. (Snijders et al., 2020) menyatakan bahwa semakin tinggi kualitas hubungan yang dialami siswa selama proses pendidikan, semakin besar keterlibatan mereka dalam studi. Keterlibatan ini pada akhirnya dapat berdampak positif pada partisipasi siswa dalam kegiatan akademik, sosial atau ekstrakurikuler. Oleh karena itu, keterlibatan dianggap sebagai faktor penting dalam mencapai hasil akademik yang positif, seperti menyelesaikan gelar. Temuan menunjukkan adanya hubungan positif antara mahasiswa dengan fakultas atau staff pendidikan mereka.

Dengan demikian, keterlibatan yang terjadi di dalam perguruan tinggi dipercaya mampu mempengaruhi kepuasan pada mahasiswa. Oleh karena itu, keterlibatan dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan diskusi tersebut, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

H4 : Keterlibatan berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa

2.2.5 Hubungan Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kepuasan

Mahasiswa

Penggunaan media sosial dalam pembelajaran berkolaborasi dan melibatkan mahasiswa dapat memberikan dampak positif pada prestasi akademis dan meningkatkan kepuasan siswa (Alismaiel et al., 2022). Penggunaan media sosial memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi siswa dengan fakultas dan rekan-rekan mereka. Penggunaan media sosial dalam konteks ini merujuk pada pandangan siswa terkait penggunaan platform tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menilai persepsi siswa terhadap penggunaan media sosial

menjadi hal yang penting, karena hal tersebut memengaruhi penilaian mereka terhadap kualitas pendidikan yang mereka terima (S. Rahman et al., 2020a). Media digital dan sosial merupakan jaringan merevolusi metode komunikasi sehari-hari, kolaborasi, informasi berbagi, dan konsumsi informasi.(Abbas et al., 2019)

Penelitian terdahulu yang dilakukan (Alyoussef et al., 2019) mengatakan sebagian besar siswa cenderung sedikit setuju, setuju dan sangat setuju bahwa penggunaan media sosial dalam proses belajar-belajar menjadi lebih mudah dan bermanfaat dalam konteks pendidikan dengan tujuan tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini mengartikan penggunaan media sosial pada tingkat yang sesuai dengan keyakinan siswa, di mana pemanfaatan media sosial dianggap dapat memperkaya pengajaran dan pembelajaran mereka. Didukung oleh (Sobaih et al., 2020) dalam penelitiannya juga menunjukkan pentingnya penggunaan media sosial bagi keterlibatan siswa dan mempengaruhi pengalaman belajar siswa yang positif. Media sosial telah mengubah cara pandang orang, termasuk mahasiswa dan sebagian besar mahasiswa perempuan berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi melalui jalannya proses pembelajaran mereka di lembaga pendidikan. Siswa sekarang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi sosial dengan berbagi gambar dan gambar, memposting komentarnya, menyebarkan ide, dan sebagainya. Saat ini, media sosial pada umumnya berdampak pada kehidupan sehari-hari kaum muda dan mahasiswa pada khususnya. Selanjutnya, temuan dari penelitian (S. Rahman et al., 2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial untuk tujuan pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan siswa. Ketika siswa memandang media sosial sebagai alat yang bermanfaat untuk pembelajaran, kecenderungan mereka dalam menggunakan media sosial untuk keperluan belajar

akan meningkat. Temuan penelitian ini memberi pemahaman mendalam tentang potensi manfaat pedagogis yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan media sosial di lingkungan perguruan tinggi. Selain itu, studi ini turut berkontribusi pada pengembangan literatur terkait media sosial di perguruan tinggi dengan meningkatkan pemahaman mengenai sikap dan pandangan mahasiswa terhadap penggunaan media sosial. (Alyoussef et al., 2019) memberikan dukungan untuk pengajaran dan pembelajaran efektif melalui pemanfaatan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan hubungan positif pada aspek berbagi sumber daya, kolaborasi dan komunikasi yang berpengaruh pada penggunaan media sosial dalam konteks pendidikan. Faktor-faktor seperti persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berkontribusi pada sikap positif terhadap pemanfaatan media sosial dalam konteks pendidikan.

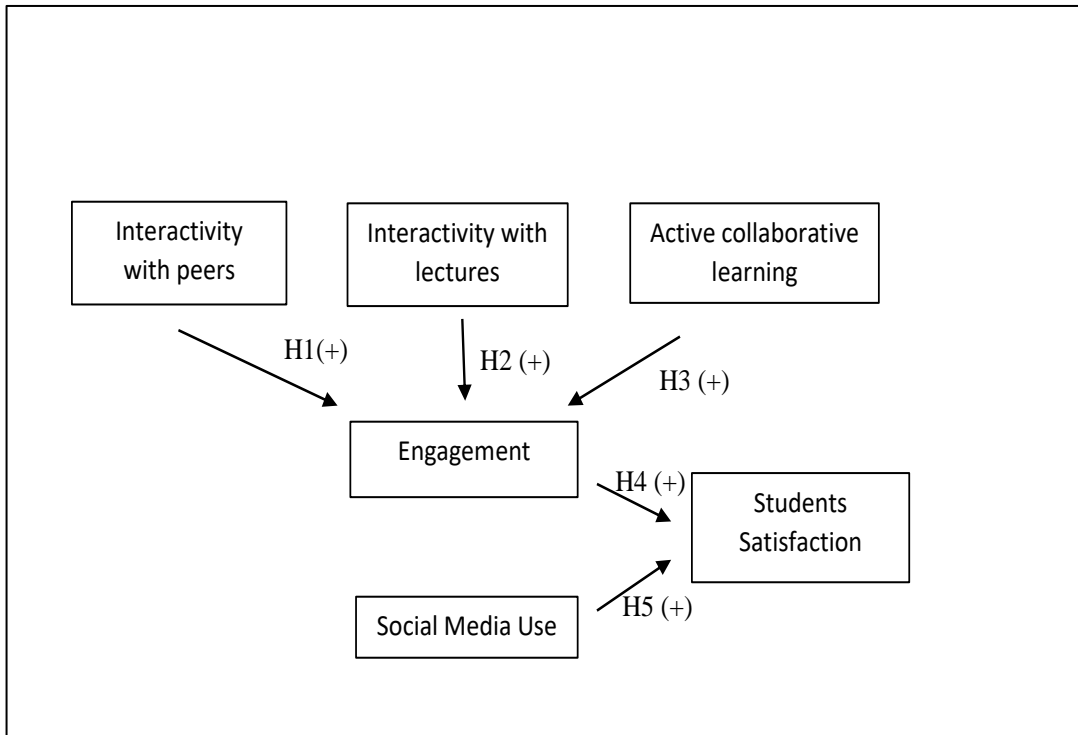
Dengan demikian, penggunaan sosial media yang terjadi di dalam perguruan tinggi dipercaya mampu mempengaruhi kepuasan pada mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan sosial media dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan diskusi tersebut, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

H5 : Penggunaan media sosial berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa

2.3 Model Penelitian

Berdasarkan pengembangan hipotesis diatas maka kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian



Sumber: diadaptasi dari (Alamri et al., 2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Tema penelitian pada skripsi ini mengenai penggunaan media sosial pada mahasiswa di perguruan tinggi. Penelitian ini menerapkan studi hubungan kausal untuk mengeksplorasi hubungan sebab akibat antara variable-variable terkait dengan melakukan uji hipotesis. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mendistribusikan kuesioner online melalui platform *Google Form*. Karena data yang akan dianalisis bersifat statistik, hal ini memungkinkan untuk memberi jawaban terhadap hipotesis yang telah dirumuskan.

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independen*), yang merupakan faktor menjadi penyebab, memengaruhi atau memberi dampak pada hasil suatu penelitian. Variabel ini juga dikenal dengan sebutan *variable treatment, manipulated, antecedent atau predictor* (Hermawan & Hariyanto, 2022). Variabel *independent* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *interactivity with peers, interactivity with lectures* dan *active collaborative learning* (X). Sedangkan untuk variabel terikat (*dependen*) yang berarti variabel ini merupakan hasil dari pengaruh variabel *independen*. Variabel ini juga disebut dengan istilah variabel *criterion, outcome* dan *effect* (Hermawan & Hariyanto, 2022). Variabel *dependen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *engagement, social media use* dan *student satisfaction* (Y).

Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah melalui penyusunan kuesioner. Menurut (Indrawan & Jalilah, 2021) kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian serangkaian

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, yang diminta untuk memberikan jawaban. Dengan mencatat data yang relevan terkait dengan isu penelitian, setiap variable diuraikan dalam sejumlah pertanyaan yang disajikan kepada responden melalui kuesioner. Pilihan jawaban alternatif disusun dengan menggunakan 6 skala likert, dengan rentang skala dapat dilihat pada **tabel 3.1** berikut

Tabel 3.1 Poin Skala Likert

No	Deskripsi Skala	Point
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Agak Tidak Setuju (ATS)	3
4.	Agak Setuju (AS)	4
5.	Setuju (S)	5
6.	Sangat Setuju (SS)	6

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi merujuk pada cakupan umum yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang digunakan untuk membuat kesimpulan (Marwa, 2021). Dalam penelitian ini, populasi yang diidentifikasi adalah mahasiswa angkatan 2023 Universitas Islam Indonesia.

Sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Marwa, 2021). Menurut (Ghozali, 2017) dalam menguji analisis *Structural Equation Modeling* (SEM), disarankan untuk menggunakan jumlah sampel sebanyak

minimal 100 hingga maksimal 200 sampel. Sampel yang diambil adalah mahasiswa angkatan 2023 Universitas Islam Indonesia. Pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan metode *convenience sampling*. Pemilihan sampel secara *convenience sampling* dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan. Metode penelitian ini sangat efektif ketika digunakan untuk penelitian eksploratif, yang kemudian dapat diikuti oleh penelitian lebih lanjut yang mengambil sampel secara acak (Marwa, 2021). Teknik *convenience sampling* yang digunakan dalam penelitian ini mengharuskan responden dengan kriteria berikut :

- a. Mahasiswa Universitas Islam Indonesia
- b. Mahasiswa aktif angkatan 2023

Dalam hal ini perhitungan jumlah sampel didasarkan pada jumlah indikator ditambah dengan jumlah variabel laten, kemudian dikalikan dengan lima untuk mencapai target minimum sampel dan dikalikan sepuluh untuk mencapai target maksimal sampel yang diperoleh (Hair et al., 2019). Penelitian ini memiliki 22 indikator pertanyaan dan 6 variabel laten ($a=28$). Dengan demikian penentuan jumlah sampel minimum dihitung berdasarkan rumus berikut :

$$N = (5 \times a) = 5 \times 28 = 140$$

Sedangkan, penentuan jumlah sampel maksimal dihitung berdasarkan rumus berikut :

$$N = (10 \times a) = 10 \times 28 = 280$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka penelitian ini harus memperoleh responden dengan jumlah minimal 140 responden dan target maksimal 280 responden.

3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

3.3.1 *Interactivity with Peers*

Menurut (Jong et al., 2013) Interaktivitas dengan teman kadang-kadang melibatkan keberlanjutan peserta yang tidak diketahui identitasnya. Ketika murid terlibat dalam diskusi secara anonim, kemungkinan mereka untuk memberikan sumbangan dalam proses pembelajaran akan meningkat. Mereka kurang dipengaruhi oleh hubungan personal dan merasa leluasa untuk menyampaikan pemikiran mereka, sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih efisien dapat dilihat pada **tabel 3.2** berikut.

Tabel 3.2 Indikator Pengukuran Interaktivitas dengan Teman

Kode	Indikator Pengukuran
IN-P1	Media sosial memfasilitasi saya untuk berinteraksi dengan teman-teman.
IN-P2	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berdiskusi dengan teman-teman.
IN-P3	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk bertukar informasi dengan teman-teman

Sumber: diadaptasi dari (Alamri et al., 2020)

3.3.2 *Interactivity with Lectures*

Menurut (Megahutami & Sisi, 2022) metode interaktivitas dengan dosen (*Interactivity with lectures*) melibatkan penyampaian informasi melalui langkah-langkah yang disertai dengan partisipasi aktif siswa, seperti berdialog, menjawab

pertanyaan dan menyampaikan hasil tugas kepada teman sekelas. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga diarahkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dapat dilihat pada **tabel 3.3** berikut.

Tabel 3.3 Indikator Pengukuran Interaktivitas dengan Dosen

Kode	Indikator Pengukuran
IN-L1	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berinteraksi dengan dosen
IN-L2	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berdiskusi dengan dosen
IN-L3	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk bertukar informasi dengan dosen.

Sumber: diadaptasi dari (Alamri et al., 2020)

3.3.3 Active Collaborative Learning

Menurut (Chan et al., 2019) pembelajaran kolaboratif aktif adalah suatu pendekatan yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, siswa didorong untuk berbicara mendengarkan teman sekelas dan merenungkan pemikiran mereka sendiri. Agar sesuai dengan harapan tinggi dalam pengajaran dan pembelajaran, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman yang jelas mengenai tujuan pembelajaran mereka dan mengakui signifikansi mencapai tujuan tersebut di lingkungan belajar dapat dilihat pada **tabel 3.4** berikut.

Tabel 3.4 Indikator Pengukuran Pembelajaran Kolaboratif Aktif

Kode	Indikator Pengukuran
-------------	-----------------------------

ACL1	Dengan menggunakan media sosial, saya merasa dapat berkolaborasi secara aktif dalam proses pembelajaran
ACL2	Dengan menggunakan media sosial, saya dapat mengembangkan pengalaman saya dalam proses belajar
ACL3	Dengan menggunakan media sosial, saya dapat menciptakan pengalaman berkreasi secara bebas

Sumber: diadaptasi dari (Alamri et al., 2020)

3.3.4 Engagement

Menurut (Alamri et al., 2020) keterlibatan siswa dijelaskan sebagai tingkat keterlibatan emosional dan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta waktu dan usaha yang siswa investasikan dalam tugas-tugas pembelajaran. Ketika siswa terlibat dalam tugas-tugas pembelajaran, kinerja dan hasil mereka cenderung meningkat dapat dilihat pada **tabel 3.5** berikut.

Tabel 3.5 Indikator Pengukuran Keterlibatan

Kode	Indikator Pengukuran
EN1	Dalam menggunakan media sosial, saya dapat terlibat dalam interaksi dengan teman sebaya
EN2	Dalam menggunakan media sosial, saya terlibat dalam interaksi dengan dosen
EN3	Saya belajar bekerja sama dengan orang lain secara efektif
EN4	Saya puas terlibat dalam proses belajar

Sumber: diadaptasi dari (Alamri et al., 2020)

3.3.5 Social Media Use

Menurut (Alyoussef et al., 2019) pemanfaat media sosial memfasilitasi siapapun untuk berkolaborasi, berkomunikasi dan berpartisipasi dengan orang lain

melalui teknologi internet (*World Wide Web*), mewujudkan visi awal sebagai ruang. Penggunaan media sosial telah mengalami perkembangan pesat dan memiliki dampak signifikan yang meluas dalam konteks pendidikan tinggi, mengubah cara instruktur memberikan pengajaran, siswa melakukan pembelajaran dan manajer Pendidikan mengarahkan proses pembelajaran dapat dilihat pada **tabel 3.6** berikut.

Tabel 3.6 Indikator Pengukuran Penggunaan Media Sosial

Kode	Indikator Pengukuran
SMU1	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan teman-teman
SMU2	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan dosen
SMU3	Saya menggunakan media sosial untuk berkolaborasi secara aktif dalam proses belajar
SMU4	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi

Sumber: diadaptasi dari (Alamri et al., 2020)

3.3.6 Student Satisfaction

Menurut (Alamri et al., 2020) kepuasan digambarkan sebagai sejauh mana harapan siswa terhadap pengajaran dan guru terpenuhi. Kepuasan siswa ditentukan sebagai gabungan konstruksi orde kedua yang ditentukan oleh kepuasan terhadap instruktur, kepuasan terhadap kursus, dan kepuasan terhadap metode pengajaran dapat dilihat pada **tabel 3.7** berikut.

Tabel 3.7 Indikator Pengukuran Kepuasan Mahasiswa

Kode	Indikator Pengukuran
SS1	Saya menikmati pengalaman penggunaan media sosial dengan teman-teman.

SS2	Saya menikmati pengalaman penggunaan media sosial dengan dosen
SS3	Saya merasa puas menggunakan media sosial untuk belajar
SS4	Saya merasa puas dapat meningkatkan proses belajar menggunakan media sosial

Sumber: diadaptasi dari (Alamri et al., 2020)

3.4 Pilot Test

Dalam langkah awal, dilakukan uji coba percobaan (*pilot test*) guna meningkatkan reabilitas dan validitas instrument penelitian ini. Hal ini dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner secara online kepada 35-40 responden yang memenuhi kriteria penelitian. *Pilot test* bertujuan untuk memastikan bahwa kuesioner dapat diterapkan pada responden dari penelitian ini. Setelah mendapatkan hasil uji percobaan, selanjutnya dilakukan pengujian validitas dan reabilitas data menggunakan SPSS.

3.4.1 Uji Validitas

Hasil dari uji validitas butir pertanyaan pada *pilot test* dapat dilihat pada

Tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas *Pilot Test*

Variabel	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
<i>Interactivity with Peers</i>	IN-P1	0,818**	0,312	Valid
	IN-P2	0,889**	0,312	Valid

	IN-P3	0,905**	0,312	Valid
<i>Interactivity with Lectures</i>	IN-L1	0.960**	0,312	Valid
	IN-L2	0,953**	0,312	Valid
	IN-L3	0,977**	0,312	Valid
<i>Active Collaboration Learning</i>	ACL1	0,899**	0,312	Valid
	ACL2	0,936**	0,312	Valid
	ACL3	0,867**	0,312	Valid
<i>Engagement</i>	EN1	0,660**	0,312	Valid
	EN2	0,786**	0,312	Valid
	EN3	0,881**	0,312	Valid
	EN4	0,742**	0,312	Valid
<i>Social Media Use</i>	SMU1	0,721**	0,312	Valid
	SMU2	0,838**	0,312	Valid
	SMU3	0,859**	0,312	Valid
	SMU4	0,856**	0,312	Valid
<i>Student Satisfaction</i>	SS1	0,720**	0,312	Valid
	SS2	0,884**	0,312	Valid
	SS3	0,907**	0,312	Valid

	SS4	0,833**	0,312	Valid
--	-----	---------	-------	-------

Sumber: Olah Data SPSS (2023)

Tabel 3.8 menunjukan seluruh instrument penelitian mempunyai nilai r-hitung > r-tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan instrument tersebut valid

3.4.2 Uji Reabilitas

Hasil dari uji reliabilitas berdasarkan pada rumus *Alpha Cronbach* diperoleh sebagai berikut pada **Tabel 3.9** berikut.

Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas *Pilot Test*

No	Variabel	Jumlah Item	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Standard Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1	<i>Interactivity with Peers</i>	3	0,840	0,6	Reliabel
2	<i>Interactivity with Lectures</i>	3	0,961	0,6	Reliabel
3	<i>Active Collaboration Learning</i>	3	0,882	0,6	Reliabel
4	<i>Engagement</i>	4	0,746	0,6	Reliabel
5	<i>Social Media Use</i>	4	0,775	0,6	Reliabel
6	<i>Students Satisfaction</i>	4	0,829	0,6	Reliabel

Sumber: Olah Data SPSS (2023)

Tabel 3.9 menunjukan hasil perhitungan pada tabel diatas menunjukan bahwa seluruh variabel yang diteliti memiliki instrument yang reliabel dimana nilai *Cronach's alpha* nya >0,60.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang mengacu pada informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber asli atau yang pertama kali dan dikumpulkan untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang muncul dalam penelitian. Data ini diperoleh langsung melalui kuesioner dari narasumber. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik yang dijabarkan sebagai berikut.

3.5.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode penelitian melibatkan pengumpulan data yang sesuai dengan realitas, diikuti dengan penyusunan, pengolahan dan analisis data guna menyajikan gambaran mengenai permasalahan yang terkait. Tujuan dari analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan karakteristik responden serta hasil analisis item pada masing-masing variabel penelitian, yang diperoleh dari tanggapan survei yang telah disebar (Syah & Sofyan, 2021). Karakteristik yang digunakan dalam survei ini meliputi nama, usia, kisaran pendapatan perbulan, asal fakultas, sistem masuk universitas dan keterlibatan pemilihan universitas. Sementara itu, item yang dianalisis berkenaan dengan variabel interaktivitas dengan teman, interaktivitas dengan dosen, pembelajaran kolaboratif aktif, keterlibatan, penggunaan media sosial dan kepuasan mahasiswa.

3.5.2 Analisis Statistik

Analisis statistik merupakan teknik yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis dengan memanfaatkan metode statistik. Penelitian ini menggunakan

teknik penerapan *Structural Equation Modeling* (SEM) sebagai alat analisis statistik yang memungkinkan pengkajian pengaruh beberapa variabel terhadap variabel lain secara simultan. SEM terdiri dari dua metode statistik yang berbeda, yaitu analisis faktor dan model persamaan simultan (Ghozali, 2017). Menurut teori (Hair et al., 2019) SEM merupakan salah satu bidang dalam statistika yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan dalam penelitian ini di mana variabel bebas dan variabel respon tidak dapat diukur secara langsung. Dengan SEM, kita dapat menguji serangkaian hubungan yang relative sulit diukur secara bersamaan. Hubungan yang dimaksud melibatkan keterkaitan antara satu atau lebih variabel bebas dengan satu atau lebih variabel tidak bebas. Variabel tersebut dapat berupa variabel laten, yaitu variabel yang tidak dapat diukur secara langsung, yang terbentuk dari beberapa variabel penjelas atau manifestasi yang dapat diukur secara langsung.

Secara umum, data diuji menggunakan metode *Structural Equation Modeling Partial Least Squares* (PLS-SEM) dengan bantuan aplikasi SmartPLS. Tahap pertama dalam analisis PLS-SEM adalah dengan melakukan pengujian model pengukuran. Tahap ini digunakan untuk menilai kualitas pengukuran yang digunakan. Dalam langkah analisis PLS, terdapat dua fase evaluasi yang dilaksanakan, yaitu evaluasi *outer model* untuk menguji validitas dan reliabilitas, dan evaluasi *inner model* untuk menilai korelasi sebab-akibat atau melakukan pengujian hipotesis berdasarkan model prediksi (Hair et al., 2021)

3.5.3 Model Pengukuran atau Outer Model

Model pengukuran luaran seringkali disebut sebagai model pengukuran atau model hubungan luaran, yang menggambarkan bagaimana setiap jenis item terkait

dengan variabel laten yang sesuai. Tujuan dari langkah ini adalah memastikan bahwa pengukuran yang digunakan memenuhi syarat validitas dan realibilitas, sehingga dapat menghasilkan data yang relevan dan akurat guna meningkatkan efektivitas hasil penelitian (Muhammad, 2018). Pengujian model pengukuran meliputi evaluasi sebagai berikut :

A. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan sebelum menguji validitas, karena reliabilitas berperan sebagai indikator kevalidan konvergen (Hair et al., 2019). Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengevaluasi konsistensi internal reliabilitas. Pengukuran reliabilitas sebagai suatu konsep yang menggunakan item reflektif, dapat dilakukan melalui dua metode, yaitu dengan menggunakan *cronbach alpha* dan *composite reliability* (Hair et al., 2021)

Penafsiran hasil reliabilitas komposit sama dengan *Cronbach alpha*. Nilai yang mencapai $\geq 0,7$, dianggap dapat diterima, dan nilai yang mencapai $\geq 0,8$ dianggap sangat memuaskan. Selain itu, metode lain untuk mengukur validitas konvergen adalah *Average Variance Extracted (AVE)*. Nilai AVE mencerminkan sejauh mana variasi atau keragaman variable yang teramati dapat dijelaskan oleh konstruk laten. Dengan kata lain, semakin besar nilai AVE, semakin besar representasi variable teramati terhadap konstruk laten (Winata et al., 2022).

B. Uji Validitas

Validitas merujuk pada sejauh mana suatu alat ukur dapat memberikan ukuran yang tepat dan akurat. Alat ukur dianggap valid ketika mampu mengungkapkan data variabel tanpa menyimpang dari keadaan yang sebenarnya

(Saputra, A. 2020). Uji validitas dalam PLS-SEM meliputi uji *convergent validity* dan *discriminant validity* (Lysander, 2020).

1) Uji *Convergent Validity*

Uji validitas konvergen pada outer model dapat dinilai melalui hubungan korelasi anantara nilai skor variabel indikator dan skor variabel laten yang terkait. Keberhasilan suatu variabel indikator dianggap valid apabila ($0,5 < LF < 0,6$) yang mana artinya memiliki nilai *loading factor* lebih dari 0,5 sampai 0,6 (Ode & Hiariey, 2024). Indikator dari konstruk perlu terintegrasi dengan rentang variasi konstruk tersebut (Hair et al., 2019). Evaluasi validitas konvergen dapat dilihat dari faktor pemuatan pada setiap indikator konstruk. Sebuah faktor pemuatan dengan nilai $> 0,7$ dikatakan optimal, menunjukkan bahwa indikator tersebut secara valid mengukur konstruk yang sedang diuji. Dalam konsteks penelitian empiris, nilai faktor pemuatan $> 0,5$ masih dapat diterima. Beberapa pakar bahkan menerima nilai sekitar 0,4 mencerminkan seberapa baik konstruk dapat menjelaskan variasi dalam indikator. Sementara itu, nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dihitung dari nilai kuadrat faktor pemuatan yang kemudian dibagi dengan total indikator. AVE yang diterima biasanya lebih tinggi dari 0,50. Jika nilainya kurang dari itu, disarankan untuk menghapus item tersebut karena dapat mengandung lebih banyak kesalahan (Winata dkk., 2022).

2) Uji *Discriminant Validity*

Pengujian validitas diskriminan berasal dari penilaian model pengukuran indikator reflektif melalui cross loading. Langkah ini melibatkan pemeriksaan *cross loading* dan membandingkan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dengan

kuadratnya. Jika AVE untuk setiap konstruk lebih besar daripada nilai korelasi antar konstruk dalam model, dapat disimpulkan bahwa model tersebut memiliki validitas diskriminan yang baik (Winata et al., 2022).

3.5.4 Model Struktural atau Inner Model

Setelah kehandalan dan kevalidan pengukuran konstruk telah dipastikan, langkah berikutnya adalah menguji model struktural. Proses pengujian model struktural melibatkan beberapa pengujian seperti berikut ini .

A. Uji Kolinearitas

Signifikansi dari model pengukuran dapat ditemukan dalam usaha untuk mengevaluasi potensi hubungan multikolinieritas antara variabel indikator dalam suatu model pengukuran formatif. Penilaian ini dapat dilakukan dengan memeriksa *Variance Inflated Factor* (VIF), yang memberikan gambaran tentang tingkat kolinearitas antar variabel. Sebuah model pengukuran dianggap baik jika nilai VIF untuk setiap variabel indikatornya kurang dari 10 ($VIF < 10$). Ketika kondisi ini terpenuhi , dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan kolinearitas yang signifikan antar variabel indikator. Dengan kata lain, masing-masing variabel indikator memberikan kontribusi informasi yang unik dan tidak terlalu dipengaruhi oleh ketergantungan dengan variabel lain dalam model. Maka, ketika nilai VIF kurang dari 10, model pengukuran dianggap baik karena menunjukkan bahwa variabel indikator berfungsi secara *independent* dan memberikan kontribusi yang bersifat unik terhadap konstruksi model pengukuran formatif tersebut (Ode & Hiariy, 2024).

B. Uji Koefisien Jalur (*Path Coefficient*)

Koefisien jalur mencerminkan sejauh mana dampak langsung dari suatu variabel yang memengaruhi atau dapat dikatakan seberapa besar pengaruh dari variabel laten eksogen terhadap variabel endogen. Koefisien jalur ini merupakan koefisien regresi standar yang menunjukkan dampak variabel eksogen terhadap variabel endogen yang telah disusun dalam diagram jalur. Untuk mengevaluasi dan menetapkan signifikansi dari koefisien jalur, dapat dilihat dari nilai *P-value* $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa pengaruh antara variabel yang memengaruhi (variabel eksogen) terhadap variabel yang dipengaruhi (variabel laten endogen) dianggap signifikan (Ode & Hiariey, 2024).

C. Uji Koefisien Determinasi (*Coefficient Determination/R-Square*)

Dalam penilaian kualitas model, *R-square* digunakan untuk menjelaskan dampak variabel laten eksogen terhadap variabel yang terpengaruh (variabel laten endogen) Setiap nilai variabel endogen menunjukkan tingkat prediksi dari model struktural. Sebagai contoh, nilai *R-Square* sebesar 0,75 dianggap memiliki dampak yang kuat, sementara nilai 0,5 dianggap moderat dan nilai 0,25 dianggap lemah. Keberhasilan prediksi model SEM-PLS dianggap semakin baik ketika nilai *R-Square* semakin tinggi (Ode & Hiariey, 2024).

D. Goodness of Fit (*Q-Square*)

Dalam evaluasi kualitas model, *Q-Square predictive relevance* digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik model menghasilkan nilai observasi dan juga untuk menilai estimasi parameter pada model struktural. Jika nilai *Q-Square* lebih besar dari 0 (*Q-Square* > 0), hal ini menunjukkan bahwa model memiliki relevansi

prediksi. Sebaliknya, jika nilai $Q\text{-Square} \leq 0$, ini mengindikasikan bahwa model tersebut tidak memiliki *predictive relevance* (Ode & Hiariey, 2024).

3.5.5 Pengujian Hipotesis

Pada pengujian hipotesis SEM-PLS menurut (Ode & Hiariey, 2024), dilakukan analisis (γ dan λ) menggunakan metode *resampling bootstrap*. *Resampling bootstrap* dilaksanakan karena keunggulan SEM-PLS yang tidak memerlukan distribusi normal multivariat pada data analisis, serta membutuhkan sampel yang cukup besar. Hipotesis model SEM-PLS untuk struktur model dapat dirumuskan sebagai berikut :

$H_0 = 0$ (Variabel laten eksogen ke- i tidak signifikan)

$H_1 \neq 0$ (Variabel laten eksogen ke- i signifikan)

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan temuan dari penelitian mengenai pemasaran di perguruan tinggi. Elaborasi hasil penelitian dilaksanakan melalui analisis deskriptif dan analisis statistik PLS-SEM. Unit sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2023 Universitas Islam Indonesia.

4.1 Analisis Deskriptif Profil Responden

Berikut ini adalah penjelasan hasil analisis data yang dikelompokkan berdasarkan profil responden yang terlibat dalam penelitian ini, seperti nama identitas, nama fakultas, program studi, jenis kelamin, usia, rata-rata uang saku perbulan, keputusan berkuliah di UII, pilihan masuk UII dan skema pendaftaran masuk UII.

4.1.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Nama Fakultas

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi responden terhadap nama fakultas dalam **tabel 4.1** berikut.

Table 4.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Berdasarkan Nama Fakultas

No	Nama Fakultas	Jumlah	Persentase
1.	FBE	132	84,1 %
2.	FH		
3.	FPSIB		
4.	FTI		
5.	FTSP	10	6,4%
6.	FMIPA		
7.	FK		

8.	FIAI	15	96%
TOTAL		157	100%

Sumber: Data Primer (2023)

4.1.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Program Studi

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi program studi responden dalam **tabel 4.2** berikut.

Table 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Program Studi

No	Program Studi	Jumlah	Persentase
1.	Manajemen	125	79,5%
2.	Ekonomi pembangunan	7	4,5%
3.	Ekonomi islam	15	9,5%
4.	Teknik sipil	10	6,4%
Total		157	100%

Sumber : Data Primer (2023)

4.1.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan jenis kelamin dijabarkan dalam **tabel 4.3** berikut.

Table 4.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Pria	93	59,2%
2.	Wanita	64	40,8%
Total		157	100%

Sumber : Data Primer (2023)

4.1.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan usia dijabarkan dalam **tabel 4.4** berikut.

Table 4.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah	Persentase
1.	15 – 20 Tahun	157	100%
2.	21 – 25 Tahun		
3.	> 25 Tahun		
Total		157	100%

Sumber : Data Primer (2023)

4.1.5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Rata-rata Uang Saku Perbulan

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan rata-rata uang saku per bulan dijabarkan dalam **tabel 4.5** berikut.

Table 4.5 Klasifikasi Berdasarkan Rata-rata Uang Saku Perbulan

No	Rata-rata Uang Saku Per Bulan	Jumlah	Persentase
1.	Rp500.000 - < Rp1.000.000/bulan	4	2,5%
2.	Rp1.000.000 - < Rp2.000.000/bulan	17	10,8%
3.	Rp2.000.000 - < Rp3.000.000/bulan	71	45,2%
4.	Rp3.000.000 - < Rp4.000.000/bulan	38	24,4%
5.	Rp4.000.000 - < Rp5.000.000/bulan	22	14%
6.	>Rp5.000.000/bulan	5	3,2%
Total		157	100%

Sumber : Data Primer (2023)

4.1.6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Keputusan Berkuliah di UII

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan keputusan berkuliah di UII dijabarkan dalam **tabel 4.6** berikut.

Table 4.6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Keputusan Berkuliah di UII

No	Keputusan Berkuliah di UII	Jumlah	Persentase
1.	Diri Sendiri	51	32,5%
2.	Orang Tua	70	44,6%
3.	Saudara	32	20,4%
4.	Guru SMA	3	1,9%
5	Teman	1	0,6%
Total		157	100%

Sumber : Data Primer (2023)

4.1.7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pilihan Masuk UII

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan pilihan masuk UII dijabarkan dalam **tabel 4.7** berikut.

Table 4.7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pilihan Masuk UII

No	Pilihan Masuk UII	Jumlah	Persentase
1.	Pilihan Pertama	19	12,1%
2.	Pilihan Kedua Setelah Gagal Masuk PTN	138	87,9%
Total		157	100%

Sumber : Data Primer (2023)

4.1.8 Klasifikasi Responden Berdasarkan Skema Pendaftaran Masuk UII

Berdasarkan data sampel yang diperoleh dalam penelitian ini, klasifikasi responden berdasarkan skema pendaftaran masuk UII dijabarkan dalam **tabel 4.8** berikut.

Table 4.8 Klasifikasi Responden Berdasarkan Skema Pendaftaran Masuk UII

No	Skema Pendaftaran Masuk UII	Jumlah	Persentase
1.	CBT	25	15,9%
2.	SIBER	131	83,4%
3.	PSB	1	0,6%
4.	PBT		
5.	SBMPTN		
Total		157	100%

Sumber : Data Primer (2023)

4.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif terhadap variabel penelitian dilakukan berdasarkan nilai rata-rata dari penilaian yang diberikan oleh responden pada setiap aspek variabel. Penelitian ini meliputi variabel interaktivitas dengan teman (*interactivity with peers*), interaktivitas dengan dosen (*interactivity with lecturers*), pembelajaran kolaboratif aktif (*active collaborative learning*), keterlibatan (*engagement*), penggunaan media sosial (*social media use*) dan kepuasan mahasiswa (*students satisfaction*). Klasifikasi penilaian responden dikategorikan dengan tolak ukur berikut (Khoirun Nisa', 2023).

Skor penilaian paling rendah : 1

Skor penilaian paling tinggi : 6

$$\text{Interval} = (\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}) : \text{jumlah kelas}$$

$$= (6 - 1) : 5 = 0,833$$

Dengan demikian, maka diperoleh skala deskriptif dari rentang penilaian terhadap variabel penelitian ini sebagaimana ditunjukkan pada **tabel 4.9** Berikut.

Table 4.9 Rentang Penilaian Skala Deskriptif Variabel Penelitian

No	Rentang Penilaian	Keterangan
1.	1,00 – 1,83	Sangat Tidak Setuju
2.	1,84 – 2,66	Tidak Setuju
3.	2,67 – 3,49	Agak Tidak Setuju
4.	3,50 – 4,32	Agak Setuju
5.	4,33 – 5,15	Setuju
6.	5,16 – 6,00	Sangat Setuju

Sumber : Data Primer (2023)

4.2.1 Variabel *Interactivity with Peers*

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel *interactivity with peers* ditunjukkan pada **tabel 4.10** berikut.

Table 4.10 Analisis Deskriptif pada Variabel *Interactivity with Peers*

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
IN-P1	Media sosial memfasilitasi saya untuk berinteraksi dengan teman-teman.	5,58	Sangat setuju
IN-P2	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berdiskusi dengan teman-teman.	5,35	Sangat setuju
IN-P3	Media sosial memberikan	5,38	Sangat setuju

	kesempatan kepada saya untuk bertukar informasi dengan teman-teman		
Rata-rata Total		5,44	Sangat setuju

Sumber : Data primer diolah (2023)

Berdasarkan **tabel 4.10**, terlihat bahwa responden dalam penelitian ini secara umum sangat menyetujui seluruh item pertanyaan dalam variabel interaktivitas dengan teman (*interactivity with peers*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata total variabel interaktivitas dengan teman adalah 5,44 dan nilai ini termasuk kategori sangat setuju. Dengan demikian, mahasiswa merespon secara positif terhadap interaktivitas dengan teman melalui media sosial.

4.2.2 Variabel *Interactivity with Lecturers*

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel *interactivity with lecturers* ditunjukkan pada **tabel 4.11** berikut.

Table 4.11 Analisis Deskriptif pada Variabel *Interactivity with Lecturers*

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
IN-L1	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berinteraksi dengan dosen	5,03	Setuju
IN-L2	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berdiskusi dengan dosen	4,80	Setuju
IN-L3	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk bertukar	4,85	Setuju

	informasi dengan dosen.		
Rata-rata Total		4,89	Setuju

Sumber : Data primer diolah (2023)

Berdasarkan **table 4.11** terlihat bahwa responden dalam penelitian ini secara umum menyetujui seluruh item pertanyaan dalam variabel interaktivitas dengan dosen (*interactivity with lecturers*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata total variabel interaktivitas dengan dosen adalah 4,89 dan nilai ini termasuk kategori setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden penelitian ini menyatakan setuju dengan adanya interaktivitas dengan dosen. Dengan demikian, adanya interaktivitas dengan dosen melalui media sosial memberi respon positif dari mahasiswa.

4.2.3 Variabel *Active Collaborative Learning*

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel *active collaborative learning* ditunjukkan pada **tabel 4.12** berikut.

Table 4.12 Analisis Deskriptif pada Variabel *Active Collaborative Learning*

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
ACL1	Dengan menggunakan media sosial, saya merasa dapat berkolaborasi secara aktif dalam proses pembelajaran	5,38	Sangat Setuju
ACL2	Dengan menggunakan media sosial, saya dapat mengembangkan pengalaman saya dalam proses belajar	5,23	Sangat Setuju
ACL3	Dengan menggunakan media sosial, saya dapat menciptakan	5,25	Sangat setuju

	pengalaman berkreasi secara bebas		
Rata-rata Total		5,29	Sangat Setuju

Sumber : Data primer diolah (2023)

Berdasarkan **table 4.12** terlihat bahwa responden dalam penelitian ini secara umum sangat menyetujui seluruh item pertanyaan dalam variabel pembelajaran kolaboratif aktif (*active collaborative learning*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata total variabel pembelajaran kolaboratif aktif adalah 5,29 dan nilai ini termasuk kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden penelitian ini menyatakan sangat setuju pada seluruh item pertanyaan. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif aktif melalui media sosial dapat berdampak positif bagi mahasiswa.

4.2.4 Variabel *Engagement*

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel *engagement* ditunjukkan pada **tabel 4.13** berikut.

Table 4.13 Analisis Deskriptif pada Variabel *Engagement*

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
EN1	Dalam menggunakan media sosial, saya dapat terlibat dalam interaksi dengan teman sebaya	5,40	Sangat setuju
EN2	Dalam menggunakan media sosial, saya terlibat dalam interaksi dengan dosen	4,88	Setuju
EN3	Saya belajar bekerja sama dengan orang lain secara efektif	5,25	Sangat setuju

EN4	Saya puas terlibat dalam proses belajar	5,20	Sangat setuju
Rata-rata Total		5,18	Sangat Setuju

Sumber : Data primer diolah (2023)

Berdasarkan **table 4.13** terlihat bahwa responden dalam penelitian ini secara umum sangat menyetujui seluruh item pertanyaan dalam variabel keterlibatan (*engagement*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata total keterlibatan adalah 5,18 dan nilai ini termasuk kategori sangat setuju pada seluruh item pertanyaan, kecuali item EN2. Pada item EN2 “*Dalam menggunakan media sosial, saya terlibat interaksi dengan dosen*”, responden menyatakan setuju dengan nilai rata-rata (*mean*=4,88). Dengan demikian, dapat disimpulkan keterlibatan mahasiswa di perguruan tinggi dapat berdampak positif bagi perguruan tinggi.

4.2.5 Variabel *Social Media Use*

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel *social media use* ditunjukkan pada **tabel 4.14** berikut.

Table 4.14 Analisis Variabel *Social Media Use*

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
SMU1	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan teman-teman	5,60	Sangat setuju
SMU2	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan dosen	4,68	Setuju
SMU3	Saya menggunakan media sosial untuk berkolaborasi secara aktif dalam proses belajar	5,33	Sangat setuju

SMU4	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi	5,45	Sangat setuju
Rata-rata Total		5,27	Sangat Setuju

Sumber : Data primer diolah (2023)

Berdasarkan **table 4.14** terlihat bahwa responden dalam penelitian ini secara umum sangat menyetujui seluruh item pertanyaan dalam variabel penggunaan sosial media (*social media use*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata total variabel penggunaan media sosial adalah 5,27 dan nilai ini termasuk kategori sangat setuju, pada seluruh item pertanyaan, kecuali item SMU2. Pada item SMU2 “*Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan dosen*”, responden menyatakan setuju dengan nilai rata-rata (*mean=4,68*). Dengan demikian, dapat disimpulkan penggunaan media sosial mahasiswa di perguruan tinggi dapat berdampak positif bagi mahasiswa dan perguruan tinggi.

4.2.6 Variabel *Students Satisfaction*

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel *students satisfaction* ditunjukkan pada **tabel 4.15** berikut.

Table 4.15 Analisis Deskriptif pada Variabel *Student Satisfaction*

Kode	Item Pertanyaan	Mean	Keterangan
SS1	Saya menikmati pengalaman penggunaan media sosial dengan teman-teman.	5,53	Sangat setuju
SS2	Saya menikmati pengalaman penggunaan media sosial dengan dosen	4,80	Setuju

SS3	Saya merasa puas menggunakan media sosial untuk belajar	5,25	Sangat setuju
SS4	Saya merasa puas dapat meningkatkan proses belajar menggunakan media sosial	5,33	Sangat setuju
Rata-rata Total		5,27	Sangat Setuju

Sumber : Data primer diolah (2023)

Berdasarkan **table 4.15** terlihat bahwa responden dalam penelitian ini secara umum sangat menyetujui seluruh item pertanyaan dalam variabel kepuasan mahasiswa (*students satisfaction*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata total variabel kepuasan mahasiswa adalah 5,27 dan nilai ini termasuk kategori sangat setuju, pada seluruh item pertanyaan, kecuali item SS2. Pada item SS2 “*Saya menikmati pengalaman penggunaan media sosial dengan dosen*”, responden menyatakan setuju dengan nilai rata-rata (*mean=4,80*). Dengan demikian, dapat disimpulkan kepuasan mahasiswa di perguruan tinggi dapat berdampak positif bagi mahasiswa dan perguruan tinggi.

4.3 Pengujian Model Pengukuran (Outer Model)

Penelitian ini dilakukan pengukuran dengan menguji validitas dan reliabilitas dari masing-masing variabel yakni *interactivity with peers*, *interactivity with lecturers*, *active collaborative learning*, *engagemenet*, *social media use* dan *students satisfaction*. Proses uji validitas dan reliabilitas pada semua variabel tersebut dional menggunakan SmartPLS dengan responden sebanyak 157 orang.

4.3.1 Hasil Uji Validitas

Terdapat dua jenis uji validitas yaitu uji validitas konvergen dan uji validitas diskriminan. Pemaparan hasil uji validitas dijelaskan sebagai berikut.

A. Hasil Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen diperlukan agar dapat melihat hasil dari sebuah penelitian, yang mana dapat dinyatakan valid secara konvergen atau pun tidak. Dua hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan uji validitas konvergen yaitu *Outer Loading* dan *Average Variance Extracted (AVE)*. Sementara itu, menurut (Leguina, 2015). Hasil penelitian akan valid apabila nilai AVE memperoleh hasil minimal 0,50. Hasil dari *outer loading* dapat dilihat pada **tabel 4.16** Sebagai berikut:

Table 4.16 *Outer Loading* Sebelum Modifikasi untuk Uji Validitas Konvergen

Variabel	IN-P	IN-L	ACL	EN	SMU	SS
IN-P1	0,493					
IN-P2	0,900					
IN-P3	0,880					
IN-L1		0,842				
IN-L2		0,855				
IN-L3		0,887				
ACL1			0,041			
ACL2			0,888			
ACL3			0,742			
EN1				-0,075		
EN2				0,818		

EN3				0,844		
EN4				0,843		
SMU1					0,189	
SMU2					0,888	
SMU3					0,712	
SMU4					0,845	
SS1						0,194
SS2						0,895
SS3						0,836
SS4						0,841

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

Dapat disimpulkan dari **tabel 4.16** Bahwa terdapat empat indikator yang nilai *outer loading* di bawah kriteria ($<0,50$). Walaupun mayoritas variabel sudah lebih dari kriteria atau dapat dikatakan valid seperti IN-P2 yang nilainya 0,900. Lima indikator lainnya yang nilainya di bawah kriteria yaitu ACL1 (0,41), EN1 (-0,075), SMU1 (0,189), SS1 (0,194), DAN INP-1(0,493). Kelima indikator tersebut menunjukkan nilai yang lemah. Hal tersebut dapat dipengaruhi keandalan dan konsistensi. Oleh karena itu, kelima indikator tersebut harus dihapus agar hasilnya menjadi lebih signifikan.

Table 4.17 Outer Loading yang Dimodifikasi untuk Uji Validitas Konvergen

Variabel	IN-P	IN-L	ACL	EN	SMU	SS
IN-P2	0,915					
IN-P3	0,890					
IN-L1		0,842				
IN-L2		0,855				
IN-L3		0,887				
ACL2			0,889			
ACL3			0,741			
EN2				0,820		
EN3				0,844		
EN4				0,842		
SMU2					0,884	
SMU3					0,714	
SMU4					0,853	
SS2						0,894
SS3						0,839
SS4						0,840

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

Tabel 4.17 Merupakan hasil *outer loading* yang dimodifikasi. Sebelumnya, ACL1, EN1, SMU1, SS1 dan IN-P1 telah dihapus karena nilainya dibawah kriteria (<0,50). Setelah ACL1, EN1, SMU1, SS1, dan IN-P1 dihapus, maka nilai yang tidak sesuai kriteria dinyatakan tidak ada. Sehingga model ini terbebas dari masalah validitas konvergen.

Table 4.18 Hasil Pengukuran Nilai AVE

Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<i>Interactivity with Peers</i>	0,815
<i>Interactivity with Lecturers</i>	0,743
<i>Active Collaborative Learning</i>	0,670
<i>Engagement</i>	0,698
<i>Social Media Use</i>	0,674
<i>Student Satisfaction</i>	0,736

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

Pada **tabel 4.18** AVE di atas memiliki rata-rata lebih besar dari 0,65.

B. Hasil Uji Validitas Diskriminan

Adapun pada uji validitas diskriminan dilakukan dengan menganalisis nilai dari semua item variabel. Suatu variabel dikatakan valid secara diskriminan ketika nilainya lebih dari kriteria ($AVE > 0,50$). Sehingga berdasarkan nilai AVE diatas maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini telah valid

secara diskriminan (F. Hair Jr et al., 2014). Berikut ulasan hasil validitas diskriminan dapat disimak pada **tabel 4.19**

Table 4.19 Hasil Uji Validitas Diskriminan

Variabel	ACL	EN	IN-L	IN-P	SMU	SS
ACL	0,819					
EN	0,563	0,835				
IN-L	0,480	0,681	0,862			
IN-P	0,438	0,545	0,476	0,903		
SMU	0,581	0,796	0,632	0,584	0,821	
SS	0,577	0,763	0,649	0,560	0,839	0,858

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

Pada tabel hasil validitas diskriminan tersebut, dapat dilihat bahwa hasil dari tiap item variabel mayoritas memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan variabel yang dibawahnya, Misalnya nilai dari item ACL (0,819) lebih besar dibandingkan dengan nilai item EN yang persis berada di baris bawahnya (0,563). Hasil uji validitas diskriminan demikian dapat diketahui bahwa variabel penelitian ini dapat dikatakan sebagai validitas diskriminan yang hasilnya baik.

4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Dalam suatu penelitian pastinya tidak hanya melakukan uji validitas konvergen dan diskriminan, melainkan perlu melakukan uji reliabilitas yang dapat diukur dengan menggunakan *cronbach's alpha* dan nilai *composite reliability*.

Suatu variabel dinilai reliabel jika memiliki nilai *cronbach's alpha* dan nilai *composite reliability* lebih dari 0,40 (Juliansyah Noor, 2012). Pada tabel 4, ditemukan nilai *cronbach's alpha* dari setiap variabel ialah reliabel dikarenakan masing-masing variabel sudah memenuhi. Seperti pada IN-L (0,827) dan SS (0,821). Untuk selengkapnya dapat dilihat pada **tabel 4.20** Sebagai berikut.

Table 4.20 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	rho_A	<i>Composite Reliability (CR)</i>	AVE
<i>Interactivity with Peers</i>	0,773	0,782	0,898	0,815
<i>Interactivity with Lecturers</i>	0,827	0,830	0,896	0,743
<i>Active Collaborative Learning</i>	0,521	0,570	0,801	0,670
<i>Engagement</i>	0,784	0,786	0,874	0,698
<i>Social Media Use</i>	0,756	0,785	0,860	0,674
<i>Student Satisfaction</i>	0,821	0,829	0,893	0,736

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

4.4 Pengujian Model Struktural (Inner Model)

Penelitian ini juga dilakukan uji model structural atau juga disebut *inner model* yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel. Untuk pengujian model struktural dilakukan dengan menganalisis nilai dari *R-square* (R²)

untuk variabel dependen. Adapun untuk variabel independent dengan menguji dari koefisien jalur (*path coefficient*).

4.4.1 Hasil Uji Kolinearitas

Uji kolinearitas merupakan salah satu pendekatan untuk melakukan uji model struktural, yang mana menguji hubungan antara variabel laten. Dalam konteks PLS-SEM, nilai toleransi 0.20 atau lebih rendah dari nilai VIF 5. Jika lebih tinggi masing-masing menunjukkan potensi masalah kolinearitas. Ketika tingkat kolinearitas sangat tinggi atau nilai VIF 5 atau lebih, maka harus mempertimbangkan untuk menghapus salah satu yang sesuai indikator (Leguina, 2015). Adapun pada penelitian ini seperti hubungan antara variabel memiliki hasil sebagai berikut.

Table 4.21 Hasil Uji Kolinearitas

Variabel	IN-P	IN-L	ACL	EN	SMU	SS
IN-P				1,396		
IN-L				1,467		
ACL				1,403		
EN						2,730
SMU						2,730
SS						

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

4.4.2 Hasil Uji Koefisien Determinasi (*Coefficient Determination/R-Square*)

R-square merupakan suatu ukuran yang paling umum digunakan untuk mengevaluasi dan menguji sejauh mana variabel eksogen menggambarkan variabel endogen. Koefisien ini merupakan bentuk ukuran daya prediksi model dan dihitung sebagai korelasi kuadrat antara konstruk endogen spesifik actual dan nilai prediksi. Koefisien ini tentunya mewakili laten eksogen efek gabungan variabel pada variabel laten endogen. Adapun pada **tabel 4.22** Menunjukkan hasil R² dari setiap variabel sebagai berikut :

Table 4.22 Hasil Uji Koefisien Determinasi (*R-Square*)

Variabel	<i>R Square</i>	<i>R Square Adjusted</i>
<i>Engagement</i>	0,571	0,562
<i>Student Satisfaction</i>	0,729	0,725

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

Dapat dilihat dari **tabel 4.22** bahwa engagement digambarkan oleh variabel antesedennya sebesar 56,2%. Artinya, masih ada pengaruh sebesar 43,8% variabel lain di luar variabel *engagement*. Kemudian, *student satisfaction* digambarkan dengan variabel antesedennya sebesar 72.5% dan masih tersisa 27,5% untuk variabel lain di luar variabel *student satisfaction*.

4.4.3 Hasil Uji *Q-Square*

Q-Square merupakan indikator dari model struktural yang keluar dari sampel atau prediktor data yang akurat, yang mana tidak digunakan dalam estimasi model (Hair et al.,2017). Pada model struktural , nilai *Q-square* harus lebih besar dari nol ($Q^2 > 0$) untuk refleksi tertentu variabel laten endogen yang menunjukkan

prediksi model jalur relevansi untuk konstruk dependen tertentu (Leguina, 2015). Berikut hasil *Q-square* pada penelitian ini dapat disimak pada **tabel 4.23** di bawah ini.

Table 4.23 Hasil Uji *Q-Square*

Variabel	SSO	SSE	$Q^2(=1-SSE/SSO)$
<i>Interactivity with Peers</i>	314,000	314,000	
<i>Interactivity with Lecturers</i>	471,000	471,000	
<i>Active Collaborative Learning</i>	314,000	314,000	
<i>Engagement</i>	471,000	290,265	0,384
<i>Social Media Use</i>	471,000	471,000	
<i>Student Satisfaction</i>	471,000	223,906	0,525

Sumber : Data Promer Diolah (2023)

Dapat dilihat pada **tabel 4.23** Bahwa variabel *engagement* memiliki nilai *Q-square* sebesar 0,384; serta *student satisfaction* senilai 0,525. Adapun *Q-square* pada variabel *interactivity with peers*, *interactivity with lecturers*, *active collaborative learning* dan *social media use* bernilai 0. Walaupun keempat variabel tersebut bernilai 0, hasil tersebut ialah normal karena keempat variabel tersebut merupakan variabel independen.

4.4.4 Hasil Uji Koefisien Jalur (*Path Coefficient*)

Koefisien jalur merupakan langkah untuk menguji hasil hipotesis yang mana dihitung menggunakan aplikasi SmartPLS dengan menggunakan teknik

bootstrapping. Pada **tabel 4.24** bahwa seluruh hipotesis (H1-H5) didukung. Hal ini dikarenakan sejalan dengan prinsip (Leguina, 2015), yang mengatakan bahwa nilai *T-statistic* harus lebih dari 1,96, serta nilai *P-value* harus kurang dari 0,05. Oleh karena itu, seluruh hipotesis dalam penelitian ini hasilnya didukung. Berikut **tabel 4.24** yang menerangkan secara rinci pengujian koefisien jalur.

Table 4.24 Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistic (O/STDEV)	P Values	Keterangan
IN-P - EN	0,218	0,220	0,075	2,893	0,004	H1 Didukung
IN-L - EN	0,459	0,463	0,070	6,545	0,000	H2 Didukung
ACL - EN	0,247	0,244	0,072	3,432	0,001	H3 Didukung
EN – SS	0,259	0,262	0,099	2,623	0,009	H4 Didukung
SMU - SS	0,633	0,633	0,081	7,785	0,000	H5 Didukung

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

4.5 Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh beberapa faktor penting terkait pemasaran di perguruan tinggi dari 157 responden yang menjadi sampel penelitian. Secara garis besar, hasil studi ini dipercaya memiliki pengaruh baik pada pemasaran di perguruan tinggi.

4.5.1 Pengaruh Interaktivitas dengan Teman terhadap Keterlibatan

Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan sebelumnya, variabel interaktivitas dengan teman (*interactivity with peers*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan (*engagement*). Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Dao, 2020) dan (Qureshi et al., 2023). Bahwa jika mengacu pada profil responden, mayoritas responden dalam penelitian ini didominasi oleh mahasiswa. Berdasarkan penelitian (Dao, 2020) strategi interaksi dapat meningkatkan keterlibatan pembelajaran dalam berinteraksi dengan teman di perguruan tinggi. (Qureshi et al., 2023) mengatakan hal serupa bahwa keterlibatan dalam berinteraksi dengan teman dapat meningkatkan semangat dan minat siswa, membantu mereka menggali lebih mendalam berbagai ide yang beragam dan meningkatkan hasil pembelajaran, Jika hal ini terus berlanjut, strategi interaksi akan menimbulkan dampak positif bagi perguruan tinggi.

4.5.2 Pengaruh Interaktivitas dengan Dosen terhadap Keterlibatan

Diperoleh hasil hipotesis bahwa interaktivitas dengan dosen (*interactivity with lecturers*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan (*engagement*). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alalwan,2022) bahwa sebagian besar mahasiswa menyatakan setuju secara

signifikan bahwa berkomunikasi dengan dosen (*interactivity with lectures*) melalui media sosial memberikan keuntungan dalam proses pembelajaran mereka dan dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

4.5.3 Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif Aktif terhadap Keterlibatan

Diperoleh hasil hipotesis bahwa pembelajaran kolaboratif aktif (*active collaborative learning*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterlibatan (*engagement*). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Manickam et al., 2020) bahwa temuan penelitian menunjukkan adanya pembelajaran kolaboratif melalui penggunaan media sosial, terutama *facebook*, memberikan dampak yang berarti pada pengalaman belajar siswa. Siswa menjadi lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian prestasi yang positif.

4.5.4 Pengaruh Keterlibatan terhadap Kepuasan Mahasiswa

Diperoleh hasil hipotesis bahwa keterlibatan (*engagement*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa (*student satisfaction*). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hwang & Choi, 2019) bahwa penelitian yang dilaksanakan di sebuah universitas swasta di Seoul, Korea Selatan, bertujuan untuk menganalisis hubungan antara keterlibatan dan kepuasan mahasiswa jurusan bisnis. Bentuk keterlibatan dapat beragam, meliputi interaksi mahasiswa dengan fakultas atau persepsi mereka terhadap lingkungan belajar yang mendukung. Keterlibatan dipandang sebagai konsep yang melibatkan elemen-elemen seperti alokasi waktu untuk tugas, integrasi sosial dan akademik, serta praktik pengajaran, yang semuanya memiliki keterkaitan dengan kepuasan dan prestasi mahasiswa.

4.5.5 Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kepuasan Mahasiswa

Diperoleh hasil hipotesis bahwa penggunaan media sosial (*social media use*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa (*student satisfaction*). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alyoussef et al., 2019) bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki kecenderungan untuk sedikit setuju, setuju dan sangat setuju pemanfaatan media sosial dalam proses belajar membuatnya menjadi lebih mudah dan bermanfaat dalam konteks pendidikan yang spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini memandang penggunaan media sosial sebagai suatu yang sejalan dengan keyakinan mahasiswa, di mana pemanfaatannya dianggap dapat memperkaya pengajaran dan pembelajaran mereka.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan interaktivitas dengan teman berpengaruh positif terhadap keterlibatan. Hal ini menunjukkan bahwa interaktivitas dengan teman merupakan aktivitas yang kuat dalam membentuk hubungan keterlibatan mahasiswa di perguruan tinggi. Sehingga dapat membangun respon positif akibat dari keterlibatan mahasiswa di perguruan tinggi.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan interaktivitas dengan dosen berpengaruh positif terhadap keterlibatan. Hal ini menunjukkan bahwa interaktivitas dengan dosen dapat memperkuat hubungan keterlibatan mahasiswa di perguruan tinggi. Sehingga dapat memperkuat respon positif akibat dari keterlibatan mahasiswa di perguruan tinggi.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pembelajaran kolaboratif aktif berpengaruh positif terhadap keterlibatan. Hal ini menandakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi seperti siswa aktif merespon satu sama lain terhadap keterlibatan pembelajaran di perguruan tinggi. Sehingga terjadi dialog dua arah dalam keterlibatan kegiatan pembelajaran kolaboratif aktif.

4. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan keterlibatan berpengaruh positif pada kepuasan mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa di perguruan tinggi dapat memperkuat rasa puas dalam individu mahasiswa terhadap perguruan tinggi. Mahasiswa akan merasa lebih dipercaya oleh perguruan tinggi. Sehingga menumbuhkan rasa puas pada perguruan tinggi.
5. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penggunaan media sosial terhadap kepuasan mahasiswa di perguruan tinggi berpengaruh positif. Hal ini menunjukkan mahasiswa saat ini sudah aktif dalam menggunakan media sosial, mereka turut berperan aktif dalam keterlibatan pembelajaran menggunakan media sosial. Mayoritas mahasiswa merasa media sosial tidak mempengaruhi mentalnya dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki kepuasan jika menggunakan media sosial dalam kegiatan pembelajaran.

5.2 Manfaat dan Implikasi Penelitian

Hasil dari penelitian ini menawarkan implikasi teoritis dan manajerial bagi pihak yang berkepentingan. Berdasarkan implikasi teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam pemasaran di perguruan tinggi yang hasilnya masih belum konsisten hingga saat ini, terlebih karena perkembangan teknologi cukup dinamis. Sementara itu, implikasi manajerial dalam penelitian ini mencakup analisis persaingan yang dapat membantu dalam pemahaman pasar di perguruan tinggi. Hal

ini akan membantu manajemen dalam merancang strategi keterlibatan mahasiswa dan peran perguruan tinggi dalam konteks pemasaran yang efektif.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Terdapat keterbatasan dalam penelitian ini untuk diperbaiki agar bisa lebih memahami konteks pemasaran di perguruan tinggi pada penelitian mendatang. Berdasarkan usia responden, sampel penelitian ini didominasi oleh responden muda berusia 21-25 tahun. Terlebih kategori responden dikhususkan pada mahasiswa baru yang proporsinya tidak seimbang. Hal ini menyebabkan hasil penelitian hanya berfokus pada perilaku mahasiswa baru tertentu. Sehingga hasil penelitian kurang bisa mempresentasikan perilaku mahasiswa secara keseluruhan.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti memiliki beberapa saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut.

1. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan penelitian dengan metode kualitatif dengan wawancara agar hasil dari penelitian lebih terinci secara mendalam.
2. Penelitian mendatang diharapkan mampu mendapatkan jumlah responden berimbang pada mahasiswa secara umum untuk terlibat dalam penelitian. Sehingga tidak hanya meneliti terkhusus mahasiswa baru.
3. Penelitian mendatang diharapkan mampu memiliki rujukan proporsi responden yang seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, J., Aman, J., Nurunnabi, M., & Bano, S. (2019). The Impact of Social Media on Learning Behavior for Sustainable Education: Evidence of Students from Selected Universities in Pakistan. *Sustainability*, *11*(6), 1683. <https://doi.org/10.3390/su11061683>
- Alalwan, N., Al-Rahmi, W. M., Alfarraj, O., Alzahrani, A., Yahaya, N., & Al-Rahmi, A. M. (2019). Integrated three theories to develop a model of factors affecting students' academic performance in higher education. *IEEE Access*, *7*, 98725–98742. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2928142>
- Alamri, M. M., Almaiah, M. A., & Al-Rahmi, W. M. (2020a). Social media applications affecting students' academic performance: A model developed for sustainability in higher education. *Sustainability (Switzerland)*, *12*(16). <https://doi.org/10.3390/su12166471>
- Alamri, M. M., Almaiah, M. A., & Al-Rahmi, W. M. (2020b). Social Media Applications Affecting Students' Academic Performance: A Model Developed for Sustainability in Higher Education. *Sustainability*, *12*(16), 6471. <https://doi.org/10.3390/su12166471>
- Alassafi, M. O. (2022). E-learning intention material using TAM: A case study. *Materials Today: Proceedings*, *61*, 873–877. <https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.09.457>
- Alismaiel, O. A., Cifuentes-Faura, J., & Al-Rahmi, W. M. (2022). Social Media Technologies Used for Education: An Empirical Study on TAM Model During the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Education*, *7*. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.882831>
- Alturki, U., & Aldraiweesh, A. (2022). Students' Perceptions of the Actual Use of Mobile Learning during COVID-19 Pandemic in Higher Education. *Sustainability*, *14*(3), 1125. <https://doi.org/10.3390/su14031125>
- Alyoussef, I., Alamri, M. M., & Al-Rahmi, W. M. (2019). Social Media Use (SMU) for Teaching and Learning in Saudi Arabia. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, *4*, 2277–3878. <https://doi.org/10.35940/ijrte.D7569.118419>
- Alyoussef*, I. Y., Alamri, M. M., & Al-Rahmi, W. M. (2019a). Social Media Use (SMU) for Teaching and Learning in Saudi Arabia. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, *8*(4), 942–946. <https://doi.org/10.35940/ijrte.D7569.118419>
- Alyoussef*, I. Y., Alamri, M. M., & Al-Rahmi, W. M. (2019b). Social Media Use (SMU) for Teaching and Learning in Saudi Arabia. *International Journal of*

Recent Technology and Engineering (IJRTE), 8(4), 942–946.
<https://doi.org/10.35940/ijrte.D7569.118419>

- Ansari, J. A. N., & Khan, N. A. (2020). Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>
- Baig, M. I., Shuib, L., & Yadegaridehkordi, E. (2022). E-learning adoption in higher education: A review. *Information Development*, 38(4), 570–588. <https://doi.org/10.1177/02666669211008224>
- Børte, K., Nesje, K., & Lillejord, S. (2023). Barriers to student active learning in higher education. *Teaching in Higher Education*, 28(3), 597–615. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1839746>
- Boulton, C. A., Hughes, E., Kent, C., Smith, J. R., & Williams, H. T. P. (2019). Student engagement and wellbeing over time at a higher education institution. *PLOS ONE*, 14(11), e0225770. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225770>
- Cavinato, A. G., Hunter, R. A., Ott, L. S., & Robinson, J. K. (2021). Promoting student interaction, engagement, and success in an online environment. In *Analytical and Bioanalytical Chemistry* (Vol. 413, Issue 6, pp. 1513–1520). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1007/s00216-021-03178-x>
- Chan, S. C. H., Wan, C. L. J., & Ko, S. (2019). Interactivity, active collaborative learning, and learning performance: The moderating role of perceived fun by using personal response systems. *The International Journal of Management Education*, 17(1), 94–102. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.12.004>
- Clynes, M., Sheridan, A., & Frazer, K. (2020). Student engagement in higher education: A cross-sectional study of nursing students' participation in college-based education in the republic of Ireland. *Nurse Education Today*, 93, 104529. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104529>
- Dao, P. (2020). Effect of interaction strategy instruction on learner engagement in peer interaction. *System*, 91, 102244. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102244>
- El-Sayad, G., Md Saad, N. H., & Thurasamy, R. (2021). How higher education students in Egypt perceived online learning engagement and satisfaction during the COVID-19 pandemic. *Journal of Computers in Education*, 8(4), 527–550. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00191-y>
- F. Hair Jr, J., Sarstedt, M., Hopkins, L., & G. Kuppelwieser, V. (2014). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). *European Business Review*, 26(2), 106–121. <https://doi.org/10.1108/EBR-10-2013-0128>

- Gedviliene, & Genute. (2020). *Gedviliene, Genute Social interactivity dimensions in activities of students in higher education*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3769753>
- Ghozali, I. (2017). Model Persamaan Struktural, Konsep dan Aplikasi dengan Program AMOS 24, Update Bayesian SEM (Structural Equation Model, Concept and Application with AMOS 24 Program, Bayesian SEM Update).
- Guilbault, M. (2018). Students as customers in higher education: The (controversial) debate needs to end. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 40, 295–298. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2017.03.006>
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., Sarstedt, M., Danks, N. P., & Ray, S. (2021). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-80519-7>
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2–24. <https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203>
- 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>
- Hermawan, S., & Hariyanto, W. (2022). *Buku Ajar Metode Penelitian Bisnis (Kuantitatif Dan Kualitatif)*. Umsida Press.
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-047-2>
- Hina, S., Dominic, P. D. D., & Zaidi, K. S. (2020). Use of interactive tools for teaching and learning practices in higher education institutions. *International Journal of Business Innovation and Research*, 22(4), 469. <https://doi.org/10.1504/IJBIR.2020.109034>
- Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T.-H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021). Individual motivation and social media influence on student knowledge sharing and learning performance: Evidence from an emerging economy. *Computers & Education*, 172, 104262. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104262>
- Hwang, Y.-S., & Choi, Y. K. (2019). Higher education service quality and student satisfaction, institutional image, and behavioral intention. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 47(2), 1–12. <https://doi.org/10.2224/sbp.7622>

- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735–739. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1452>
- Jong, B.-S., Lai, C.-H., Hsia, Y.-T., & Lin, T.-W. (2013). Effects of Anonymity in Group Discussion on Peer Interaction and Learning Achievement. *IEEE Transactions on Education*, 56(3), 292–299. <https://doi.org/10.1109/TE.2012.2217379>
- Joon Choi, B., & Sik Kim, H. (2013). The impact of outcome quality, interaction quality, and peer-to-peer quality on customer satisfaction with a hospital service. *Managing Service Quality: An International Journal*, 23(3), 188–204. <https://doi.org/10.1108/09604521311312228>
- Khoirun Nisa', L. M. (2023). *Anteseden Niat Pembelian Online terhadap Produk Perawatan Kulit Merek Skintific pada Platform Social Commerce Tiktok Shop*.
- Kite, J., Schlub, T. E., Zhang, Y., Choi, S., Craske, S., & Dickson, M. (2020). Exploring lecturer and student perceptions and use of a learning management system in a postgraduate public health environment. *E-Learning and Digital Media*, 17(3), 183–198. <https://doi.org/10.1177/2042753020909217>
- Leguina, A. (2015). A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). *International Journal of Research & Method in Education*, 38(2), 220–221. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2015.1005806>
- Lin, H.-C., Hwang, G.-J., Chang, S.-C., & Hsu, Y.-D. (2021). Facilitating critical thinking in decision making-based professional training: An online interactive peer-review approach in a flipped learning context. *Computers & Education*, 173, 104266. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104266>
- Lysander, M. A. S. (2020). Meningkatkan Keunggulan Kompetitif UMKM Di Kabupaten Bantul Yogyakarta Melalui Praktek Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Pengetahuan Dan Kinerja Inovasi Usaha dengan Modal Manusia, Modal Struktural, Dan Modal Relasional Sebagai Variabel Mediasi. *JBE (Jurnal Bingkai Ekonomi)*, 5(1), 75–96. <https://doi.org/10.54066/jbe.v5i1.73>
- Maccabe, R., & Fonseca, T. D. (2021). 'Lightbulb' moments in higher education: peer-to-peer support in engineering education. *Mentoring & Tutoring: Partnership in Learning*, 29(4), 453–470. <https://doi.org/10.1080/13611267.2021.1952393>
- Major, C. (2020). Collaborative Learning: A Tried and True Active Learning Method for the College Classroom. *New Directions for Teaching and Learning*, 2020(164), 19–28. <https://doi.org/10.1002/tl.20420>

- Manickam, Y., Selvam, N. D., & Ahrumugam, P. (2020). A Study on the Impact of Collaborative Learning on Academic Performance Using Facebook in Higher Education. In *International Journal of Advanced Research in Education and Society* (Vol. 2, Issue 1).
<http://myjms.moe.gov.my/index.php/ijares>
- Marpaung, D. N. (2021). ANALYSIS OF STUDENT'S SATISFACTION LEVEL TOWARDS LEARNING METHODS OF LECTURERS IN INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0 : A SURVEY OF HIGHER STUDENT IN FIRST SEMESTER. *Steam Engineering*, 2(2), 108–113.
<https://doi.org/10.37304/jptm.v2i2.2450>
- Marwa, M. H. M. (2021). Pengaturan Batas Usia Perkawinan Perspektif Keluarga Sakinah Muhammadiyah. *JUSTISI*, 7(1), 1–13.
<https://doi.org/10.33506/js.v7i1.1170>
- Megahutami, S. I., & Sisi, A. W. (2022a). *Use of the Interactive Lecture Method for Increasing Student Learning Activity*.
- Megahutami, S. I., & Sisi, A. W. (2022b). *Use of the Interactive Lecture Method for Increasing Student Learning Activity*.
- Muhammad, R. H. A. (2018). *Faktor Pengaruh Keterlibatan Kerja Terhadap Turnover Intention : Peran Mediasi*.
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., & Godoy-Caballero, A. L. (2019a). How the flipped classroom affects knowledge, skills, and engagement in higher education: Effects on students' satisfaction. *Computers & Education*, 141, 103608. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103608>
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., & Godoy-Caballero, A. L. (2019b). How the flipped classroom affects knowledge, skills, and engagement in higher education: Effects on students' satisfaction. *Computers & Education*, 141, 103608. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103608>
- Noor, J. (2012). Metodologi penelitian, skripsi, tesis, disertasi dan karya ilmiah.
- Ode, Y., & Hiariey, A. H. (2024). *The Analysis of Psychological Factors on Students' Interest Towards the Independent Campus Internship Program Using Structural Equation Modeling Partial Least Square Analisis Faktor Psikologis Minat Mahasiswa Terhadap Program Magang Kampus Merdeka Menggunakan Structural Equation Modeling Partial Least Square*. 20(2), 467–483. <https://doi.org/10.20956/j.v20i2.32190>
- Osman, A. R., & Saputra, R. S. (2019). A pragmatic model of student satisfaction: a viewpoint of private higher education. *Quality Assurance in Education*, 27(2), 142–165. <https://doi.org/10.1108/QAE-05-2017-0019>

- Prifti, R. (2022). Self-efficacy and student satisfaction in the context of blended learning courses. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 37(2), 111–125. <https://doi.org/10.1080/02680513.2020.1755642>
- Priyastuti, M. T., & Suhadi, S. (2020). Kepuasan Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Language and Health*, 1(2), 49–56. <https://doi.org/10.37287/jlh.v1i2.383>
- Qashou, A. (2021). Influencing factors in M-learning adoption in higher education. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1755–1785. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10323-z>
- Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, S. Q. (2023a). Factors affecting students' learning performance through collaborative learning and engagement. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2371–2391. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1884886>
- Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, S. Q. (2023b). Factors affecting students' learning performance through collaborative learning and engagement. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2371–2391. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1884886>
- Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, S. Q. (2023c). Factors affecting students' learning performance through collaborative learning and engagement. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2371–2391. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1884886>
- Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, S. Q. (2023d). Factors affecting students' learning performance through collaborative learning and engagement. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2371–2391. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1884886>
- Rahman, Md. 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>
- Rahman, S., Ramakrishnan, T., & Ngamassi, L. (2020a). Impact of social media use on student satisfaction in Higher Education. *Higher Education Quarterly*, 74(3), 304–319. <https://doi.org/10.1111/hequ.12228>
- Rahman, S., Ramakrishnan, T., & Ngamassi, L. (2020b). Impact of social media use on student satisfaction in Higher Education. *Higher Education Quarterly*, 74(3), 304–319. <https://doi.org/10.1111/hequ.12228>
- Rasheed, M. I., Malik, M. J., Pitafi, A. H., Iqbal, J., Anser, M. K., & Abbas, M. (2020). Usage of social media, student engagement, and creativity: The role of knowledge sharing behavior and cyberbullying. *Computers & Education*, 159, 104002. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104002>

- Raza, S. A., Qazi, W., Umer, B., & Khan, K. A. (2020). Influence of social networking sites on life satisfaction among university students: a mediating role of social benefit and social overload. *Health Education, 120*(2), 141–164. <https://doi.org/10.1108/HE-07-2019-0034>
- Santos, G., Marques, C. S., Justino, E., & Mendes, L. (2020). Understanding social responsibility's influence on service quality and student satisfaction in higher education. *Journal of Cleaner Production, 256*, 120597. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.120597>
- Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Saqr, M., Fors, U., Tedre, M., & Nouri, J. (2018). How social network analysis can be used to monitor online collaborative learning and guide an informed intervention. *PLoS ONE, 13*(3). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0194777>
- Sharif Nia, H., Marôco, J., She, L., Khoshnavay Fomani, F., Rahmatpour, P., Stepanovic Ilic, I., Mohammad Ibrahim, M., Muhammad Ibrahim, F., Narula, S., Esposito, G., Gorgulu, O., Naghavi, N., Pahlevan Sharif, S., Allen, K.-A., Kaveh, O., & Reardon, J. (2023). Student satisfaction and academic efficacy during online learning with the mediating effect of student engagement: A multi-country study. *PLOS ONE, 18*(10), e0285315. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0285315>
- Snijders, I., Wijnia, L., Rikers, R. M. J. P., & Loyens, S. M. M. (2020). Building bridges in higher education: Student-faculty relationship quality, student engagement, and student loyalty. *International Journal of Educational Research, 100*, 101538. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101538>
- Sobaih, A. E. E., Hasanein, A. M., & Abu Elnasr, A. E. (2020). Responses to COVID-19 in Higher Education: Social Media Usage for Sustaining Formal Academic Communication in Developing Countries. *Sustainability, 12*(16), 6520. <https://doi.org/10.3390/su12166520>
- Spruit, M., & Joosten, P. (2019). Managing Student Engagement in Higher Education Institutions: The Case of Curpa. In *Management and Administration of Higher Education Institutions at Times of Change* (pp. 167–187). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-627-420191010>
- Syah, J. M., & Sofyan, D. (2021). *Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP di Kampung Paledang Suci Kaler pada Materi Segiempat dan Segitiga*.
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society, 65*, 101565. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>

- Thomas, G., & Thorpe, S. (2019). Enhancing the facilitation of online groups in higher education: a review of the literature on face-to-face and online group-facilitation. *Interactive Learning Environments*, 27(1), 62–71. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1451897>
- Thuy, T., Thanh, T., & Doan, T. (2021). The Effect of Service Quality on Student Loyalty and Student Satisfaction: An Empirical Study of Universities in Vietnam. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(8), 251–258. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no8.0251>
- Tight, M. (2020a). Student retention and engagement in higher education. *Journal of Further and Higher Education*, 44(5), 689–704. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2019.1576860>
- Tight, M. (2020b). Student retention and engagement in higher education. *Journal of Further and Higher Education*, 44(5), 689–704. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2019.1576860>
- Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2020). Collaboration and fuzzy-modeled personalization for mobile game-based learning in higher education. *Computers & Education*, 144, 103698. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103698>
- Tsay, C. H., Kofinas, A. K., Trivedi, S. K., & Yang, Y. (2020). Overcoming the novelty effect in online gamified learning systems: An empirical evaluation of student engagement and performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(2), 128–146. <https://doi.org/10.1111/jcal.12385>
- Tuma, F. (2021a). The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*, 62, 231–235. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.01.051>
- Tuma, F. (2021b). The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*, 62, 231–235. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.01.051>
- Tuma, F. (2021c). The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*, 62, 231–235. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.01.051>
- Vanduhe, V. Z., Nat, M., & Hasan, H. F. (2020). Continuance Intentions to Use Gamification for Training in Higher Education: Integrating the Technology Acceptance Model (TAM), Social Motivation, and Task Technology Fit (TTF). *IEEE Access*, 8, 21473–21484. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2966179>
- Williamson, B. (2021). Making markets through digital platforms: Pearson, edubusiness, and the (e)valuation of higher education. *Critical Studies in Education*, 62(1), 50–66. <https://doi.org/10.1080/17508487.2020.1737556>

- Winata, E., Sari Lubis, K., Meliza, J., Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, S., kunci, K., karyawan, K., & Parapat, K. (2022). *PENGARUH KOMPENSASI TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA KHAS PARAPAT*.
- Wong, L.-W., Tan, G. W.-H., Hew, J.-J., Ooi, K.-B., & Leong, L.-Y. (2022). Mobile social media marketing: a new marketing channel among digital natives in higher education? *Journal of Marketing for Higher Education*, 32(1), 113–137. <https://doi.org/10.1080/08841241.2020.1834486>
- Wong, W. H., & Chapman, E. (2023). Student satisfaction and interaction in higher education. *Higher Education*, 85(5), 957–978. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00874-0>
- Zhampeiis, K., Assanova, G., Toishybaeva, G., Saparbaeva, A., Orazbaeva, A., & Manapova, G. (2022). Academic Lectures: Communicative Approaches To Interactive Lectures In Today's Classroom. In *Journal of Positive School Psychology* (Vol. 2022, Issue 6). <http://journalppw.com>

LAMPIRAN

Lampiran 1

Pembukaan Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN SKRIPSI : “PEMASARAN DI PERGURUAN TINGGI”

Assalamu’alaikum Wr. Wb.

Perkenalkan, nama kami Sheila Belladina (20311128) dan Melany Tri Wulandari (20311231) yang merupakan mahasiswa tingkat akhir Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Saat ini kami sedang melakukan penelitian pemasaran di perguruan Universitas Islam Indonesia. Pada kuesioner ini terdapat beberapa pertanyaan yang dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi. Mohon kesediaan Saudara untuk mengisi kuesioner ini.

Tujuan : Penelitian ini berfokus pada analisis yang mendalam terkait dengan pemasaran di perguruan Universitas Islam Indonesia. Konteks ini mencakup berbagai aspek, seperti interaktivitas dengan teman, interaktivitas dengan perkuliahan, pembelajar aktif kolaborasi, pengaruh kemudahan penggunaan, pengaruh penggunaan, pengaruh kenyamanan, penggunaan media sosial, loyalitas, keterlibatan dan kepuasan mahasiswa.

Kerahasiaan : Seluruh informasi yang Saudara berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini. Identitas pribadi Saudara akan tetap anonim.

Terima Kasih atas kerja sama dan partisipasi saudara untuk mengisi kusioner ini.

Wassalamualaikum Wr.wb.

Lampiran 2

Isi Kuesioner Penelitian

Instruksi :

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa pernyataan yang bisa dijawab menggunakan skala pengukuran. Mohon agar pertanyaan - pertanyaan dapat dijawab dengan menggunakan kalimat berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)	4 = Agak Setuju (AS)
2 = Tidak Setuju (TS)	5 = Setuju (S)
3 = Agak Tidak Setuju (ATS)	6 = Sangat Setuju (SS)

Terima kasih atas waktu dan partisipasi Saudara.

Selamat mengisi survei!

Bagian 1 : Karakteristik Responden

No	Pertanyaan	Opsii Jawaban	
1.	Nama (Opsional)	1	
2.	Email UII (Dengan NIM)	1	
3.	Nama Fakultas	1	FBE
		2	FH
		3	FPSIB
		4	FTI
		5	FTSP
		6	FMIPA
		7	FK
4.	Nama Porgram Studi	1	
5.	Jenis Kelamin	1	Pria
		2	Wanita
6	Usia	1	15 – 20 Tahun
		2	21 – 25 Tahun

		3	Lebih dari 25 Tahun
7	Rata-rata Uang Saku Pebulan	1	Rp500.000 - < Rp1.000.000/bulan
		2	Rp1.000.000 - < Rp2.000.000/bulan
		3	Rp2.000.000 - < Rp3.000.000/bulan
		4	Rp3.000.000 - < Rp4.000.000/bulan
		5	Rp4.000.000 - < Rp5.000.000/bulan
		6	>Rp5.000.000/bulan
8	Orang yang Paling Mempengaruhi Keputusan untuk Berkuliah di UII	1	Diri Sendiri
		2	Orang Tua
		3	Saudara
		4	Guru SMA
9	Pilihan Masuk UII	1	Pilihan Pertama
		2	Pilihan Kedua Setelah Gagal Masuk PTN
10	Skema Pendaftaran Masuk UII	1	CBT
		2	SIBER
		3	PSB
		4	PBT
		5	SBMPTN

Bagian 2 : Variabel Penelitian

No.	Pernyataan	Opsi Jawaban					
		STS	TS	ATS	AS	S	SS
	Pertanyaan Terkait Interaktivitas dengan Teman						

1.	Media sosial memfasilitasi saya untuk berinteraksi dengan teman-teman.						
2.	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berdiskusi dengan teman-teman.						
3.	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk bertukar informasi dengan teman-teman						
Pertanyaan Terkait Interaktivitas dengan Dosen		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berinteraksi dengan dosen						
2.	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk berdiskusi dengan dosen						
3.	Media sosial memberikan kesempatan kepada saya untuk bertukar informasi dengan dosen.						
Pertanyaan Terkait Pembelajaran Aktif Kolaboratif		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Dengan menggunakan media sosial, saya merasa dapat berkolaborasi secara aktif dalam proses pembelajaran						
2.	Dengan menggunakan media sosial, saya dapat mengembangkan pengalaman saya dalam proses belajar						
3.	Dengan menggunakan media sosial, saya dapat menciptakan pengalaman berkreasi secara bebas						
Pertanyaan Terkait Keterlibatan Mahasiswa		STS	TS	ATS	AS	S	SS

1.	Dalam menggunakan media sosial, saya dapat terlibat dalam interaksi dengan teman sebaya						
2.	Dalam menggunakan media sosial, saya terlibat dalam interaksi dengan dosen						
3.	Saya belajar bekerja sama dengan orang lain secara efektif						
4.	Saya puas terlibat dalam proses belajar						
Pertanyaan Terkait Penggunaan Media Sosial		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan teman-teman						
2.	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan dosen						
3.	Saya menggunakan media sosial untuk berkolaborasi secara aktif dalam proses belajar						
4.	Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi						
Pertanyaan Terkait Kepuasan Mahasiswa		STS	TS	ATS	AS	S	SS
1.	Saya menikmati pengalaman penggunaan media sosial dengan teman-teman.						
2.	Saya menikmati pengalaman penggunaan media sosial dengan dosen						
3.	Saya merasa puas menggunakan media sosial untuk belajar						
4.	Saya merasa puas dapat meningkatkan proses belajar menggunakan media sosial						

Lampiran 3

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas *Pilot Test* menggunakan SPSS

1. *Interactivity with Peers*

A. Uji Validitas *Interactivity with Peers*

Correlations

		IN_P1	IN_P2	IN_P3	IN_P_Total
IN_P1	Pearson Correlation	1	,582**	,617**	,818**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000
	N	40	40	40	40
IN_P2	Pearson Correlation	,582**	1	,720**	,889**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000
	N	40	40	40	40
IN_P3	Pearson Correlation	,617**	,720**	1	,905**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000
	N	40	40	40	40
IN_P_Total	Pearson Correlation	,818**	,889**	,905**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	40	40	40	40

B. Uji Reliabilitas *Interactivity with Peers*

Reability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,840	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
IN_P1	5,58	,712	40
IN_P2	5,35	,864	40
IN_P3	5,38	,897	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IN_P1	10,73	2,666	,647	,837
IN_P2	10,95	2,100	,731	,751
IN_P3	10,93	1,969	,756	,727

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
16,30	4,677	2,163	3

2. Interactivity with Lecturers

A. Uji Validitas *Interactivity with Lectures*

Correlations

		IN_L1	IN_L2	IN_L3	IN_L_Total
IN_L1	Pearson Correlation	1	,852**	,928**	,960**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000
	N	40	40	40	40
IN_L2	Pearson Correlation	,852**	1	,898**	,953**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000
	N	40	40	40	40
IN_L3	Pearson Correlation	,928**	,898**	1	,977**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000
	N	40	40	40	40
IN_L_Total	Pearson Correlation	,960**	,953**	,977**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	40	40	40	40

B. Uji Reliabilitas *Interactivity with Lectures*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,961	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
IN_L1	5,03	1,165	40
IN_L2	4,80	1,244	40
IN_L3	4,85	1,189	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
IN_L1	9,65	5,618	,913	,946
IN_L2	9,88	5,343	,891	,963
IN_L3	9,83	5,379	,948	,919

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
14,68	12,020	3,467	3

3. Active Collaborative Learning

A. Uji Validitas Active Collaboration Learning

Correlations

		ACL1	ACL2	ACL3	ACL_Total
ACL1	Pearson Correlation	1	,819**	,615**	,899**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000
	N	40	40	40	40
ACL2	Pearson Correlation	,819**	1	,715**	,936**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000
	N	40	40	40	40
ACL3	Pearson Correlation	,615**	,715**	1	,867**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000
	N	40	40	40	40
ACL_Total	Pearson Correlation	,899**	,936**	,867**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	40	40	40	40

B. Uji Reliabilitas *Active Collaboration Learning*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,882	3

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ACL1	5,38	,807	40
ACL2	5,23	,800	40
ACL3	5,25	,840	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ACL1	10,48	2,307	,772	,834
ACL2	10,63	2,189	,853	,761
ACL3	10,60	2,349	,697	,901

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
15,85	4,849	2,202	3

4. Engagement

A. Uji Validitas Engagement

Correlations

		EN1	EN2	EN3	EN4	EN_Total
EN1	Pearson Correlation	1	,229	,587**	,328*	,660**
	Sig. (2-tailed)		,155	,000	,039	,000
	N	40	40	40	40	40
EN2	Pearson Correlation	,229	1	,617**	,417**	,786**
	Sig. (2-tailed)	,155		,000	,007	,000
	N	40	40	40	40	40
EN3	Pearson Correlation	,587**	,617**	1	,563**	,881**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	40	40	40	40	40
EN4	Pearson Correlation	,328*	,417**	,563**	1	,742**
	Sig. (2-tailed)	,039	,007	,000		,000
	N	40	40	40	40	40
EN_Total	Pearson Correlation	,660**	,786**	,881**	,742**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	40	40	40	40	40

B. Uji Reliabilitas *Engagement*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,746	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
EN1	5,40	,900	40
EN2	4,88	1,244	40
EN3	5,25	,776	40
EN4	5,20	,939	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
EN1	15,33	6,020	,427	,744
EN2	15,85	4,490	,508	,733
EN3	15,48	5,281	,794	,580
EN4	15,53	5,487	,534	,691

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
20,73	8,717	2,953	4

5. Social Media Use

A. Uji Validitas Social Media Use

Correlations

		SMU1	SMU2	SMU3	SMU4	SMU_Total
SMU1	Pearson Correlation	1	,308	,771**	,636**	,721**
	Sig. (2-tailed)		,053	,000	,000	,000
	N	40	40	40	40	40
SMU2	Pearson Correlation	,308	1	,526**	,577**	,838**
	Sig. (2-tailed)	,053		,000	,000	,000
	N	40	40	40	40	40
SMU3	Pearson Correlation	,771**	,526**	1	,732**	,859**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	40	40	40	40	40
SMU4	Pearson Correlation	,636**	,577**	,732**	1	,856**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	40	40	40	40	40
SMU_Total	Pearson Correlation	,721**	,838**	,859**	,856**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	40	40	40	40	40

B. Uji Reliabilitas *Social Media Use*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,775	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SMU1	5,60	,632	40
SMU2	4,68	1,421	40
SMU3	5,33	,694	40
SMU4	5,45	,714	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SMU1	15,45	5,946	,585	,740
SMU2	16,38	3,369	,530	,880
SMU3	15,73	5,230	,769	,660
SMU4	15,60	5,169	,761	,658

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
21,05	8,151	2,855	4

6. Student Satisfaction

A. Uji Validitas Students Satisfaction

Correlations

		SS1	SS2	SS3	SS4	SS_Total
SS1	Pearson Correlation	1	,410**	,684**	,552**	,720**
	Sig. (2-tailed)		,009	,000	,000	,000
	N	40	40	40	40	40
SS2	Pearson Correlation	,410**	1	,716**	,638**	,884**
	Sig. (2-tailed)	,009		,000	,000	,000
	N	40	40	40	40	40
SS3	Pearson Correlation	,684**	,716**	1	,685**	,907**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	40	40	40	40	40
SS4	Pearson Correlation	,552**	,638**	,685**	1	,833**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	40	40	40	40	40
SS_Total	Pearson Correlation	,720**	,884**	,907**	,833**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	40	40	40	40	40

B. Uji Reliabilitas *Students Satisfaction*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,829	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
SS1	5,53	,679	40
SS2	4,80	1,400	40
SS3	5,25	,870	40
SS4	5,33	,764	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SS1	15,38	7,317	,588	,824
SS2	16,10	4,092	,686	,840
SS3	15,65	5,721	,832	,712
SS4	15,58	6,507	,730	,768

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
20,90	9,938	3,153	4

Lampiran 4

Analisis Deskriptif Demografi Responden

Fakultas

Kode	Nama Fakultas	Frekuensi	Presentase
1	FBE	132	84,1
2	FTSP	10	6,4
3	FIAI	15	9,6
4	FH	0	0
5	FPSIB	0	0
6	FTI	0	0
7	FMIPA	0	0
8	FK	0	0
Total		157	100,0

Program Studi

Kode	Program Studi	Frekuensi	Presentase
1	Managemen	125	79,6
2	Ekonomi Pembangunan	7	4,5
3	Teknik Sipil	10	6,4
4	Ekonomi Islam	15	9,6
Total		157	100,0

Gender

Kode	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Wanita	63	40,1
2	Pria	94	59,9
TOTAL		157	100,0

Usia

Kode	Usia	Frekuensi	Presentase
1	15 - 20 Tahun	157	100,0
2	21 - 25 Tahun	0	0
3	Lebih Dari 25 Tahun	0	0
Total		157	100,0

Uang Saku Per Bulan

Kode	Uang Saku Per Bulan	Frekuensi	Presentase
1	500.000 - < 1.000.000/ bulan	4	2,5
2	1.000.000 - < 2.000.000/ bulan	17	10,8
3	2.000.000 - < 3.000.000/ bulan	71	45,2
4	3.000.000 - < 4.000.000/ bulan	38	24,2
5	4.000.000 - < 5.000.000/ bulan	22	14,0
6	>5.000.000 / bulan	5	3,2
Total		157	100,0

Keputusan Kuliah Di UII

KODE	Mempengaruhi Keputusan	Frekuensi	Presentase
1	Diri Sendiri	50	31,8
2	Orang Tua	70	44,6
3	Saudara	33	21,0
4	Guru Sma	3	1,9
5	Teman	1	0,6
TOTAL		157	100,0

Pilihan Masuk Di UII

KODE	Pilihan Masuk Uii	Frekuensi	Presentase
1	Pilihan Pertama	19	12,1
2	Pilihan Ke Dua	138	87,9
TOTAL		157	100,0

Skema Masuk UII

KODE	Skema Masuk	Frekuensi	Presentase
1	CBT	26	16,6
2	SIBER	131	83,4
3	PSB	0	0
4	PBT	0	0
5	SBMPTN	0	0
TOTAL		157	100,0

Lampiran 5

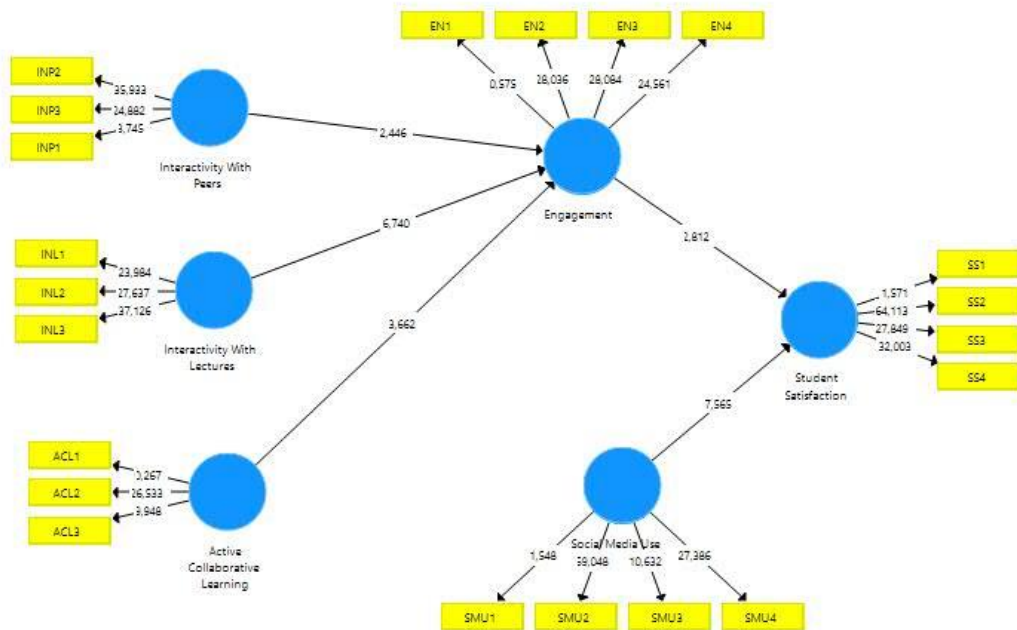
Hasil *Outer Loading* dan Signifikasi

Variabel	IN-P	IN-L	ACL	EN	SMU	SS	P Values
IN-P1	0,493						0.000
IN-P2	0,900						0.000
IN-P3	0,880						0.000
IN-L1		0,842					0.000
IN-L2		0,855					0.000
IN-L3		0,887					0.000
ACL1			0,041				0.000
ACL2			0,888				0.000
ACL3			0,742				0.000
EN1				-0,075			0.000
EN2				0,818			0.000
EN3				0,844			0.000
EN4				0,843			0.000
SMU1					0,189		0.000
SMU2					0,888		0.000
SMU3					0,712		0.000
SMU4					0,845		0.000
SS1						0,194	0.000
SS2						0,895	0.000
SS3						0,836	0.000
SS4						0,841	0.000

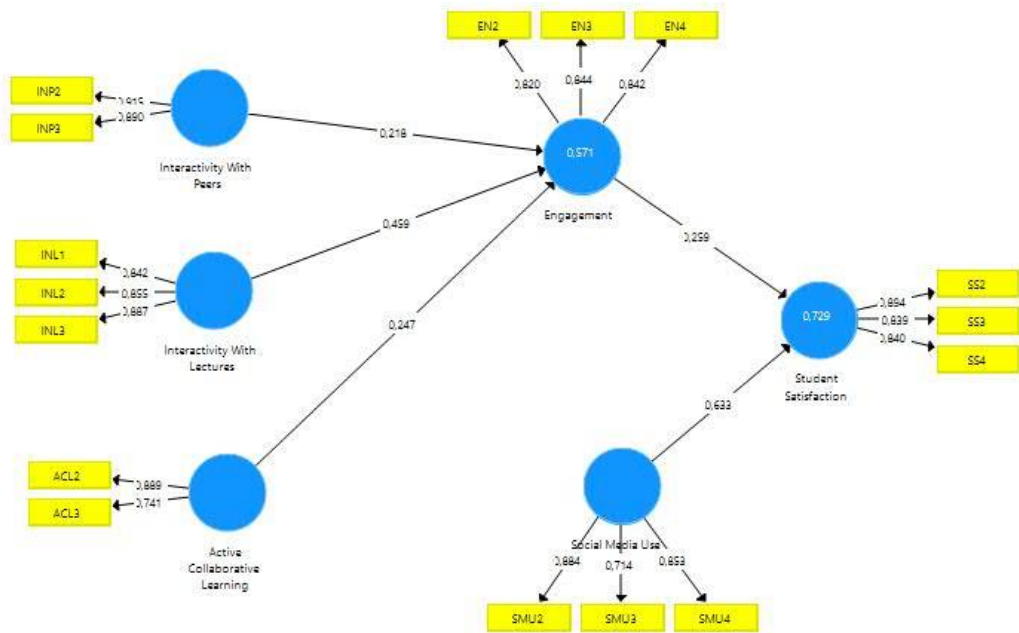
Lampiran 6

Luaran SmartPLS

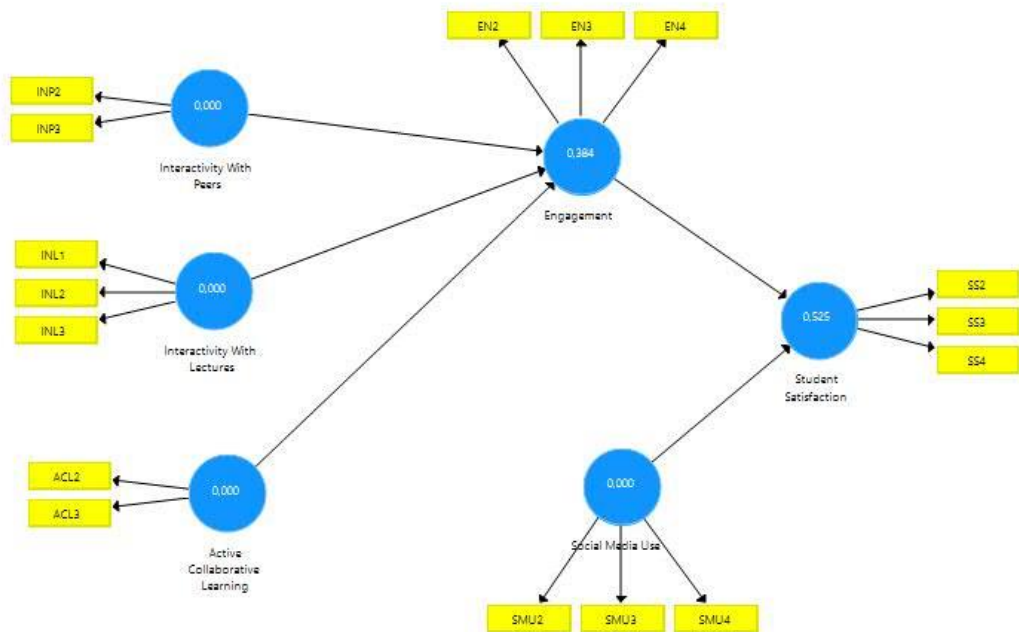
1. Outer Model Sebelum Modifikasi



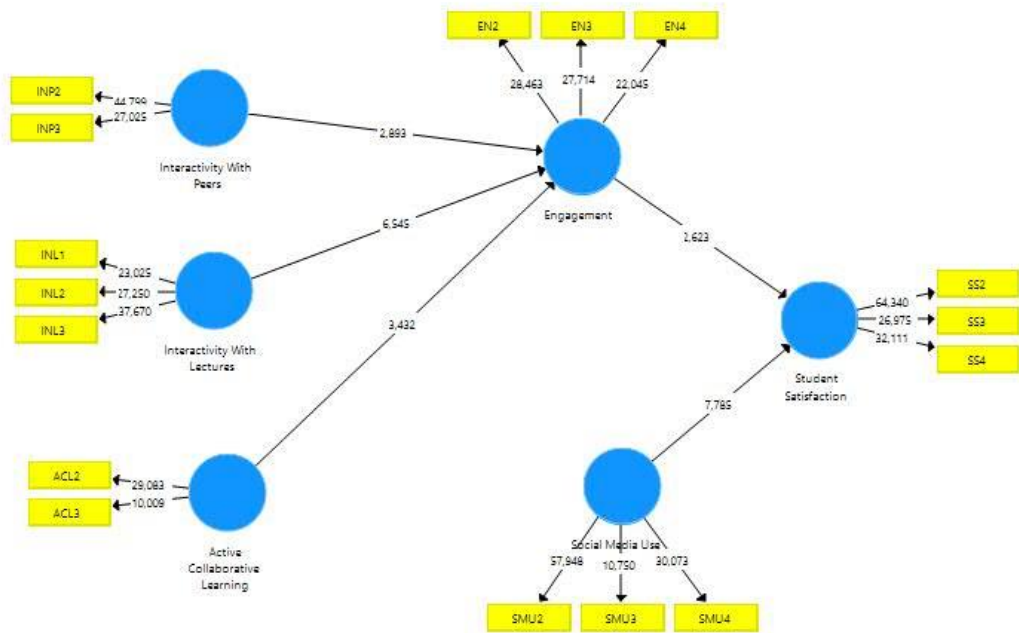
2. Outer Model Setelah Modifikasi



3. Blindfolding



4. Bootstrapping



Lampiran 7

Tabulasi Data 157 Responden

IN-P			IN-L			ACL			EN				SMU				SS				Skor
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	Total
6	6	6	6	0	5	6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	120
6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	123
6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	123
6	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	121
6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	121
6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	6	5	6	6	121
6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	121
6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	6	6	6	5	6	5	120
6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	122
6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	5	5	6	119
6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	5	6	121
6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	122
6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	119
6	6	6	5	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	119
6	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	5	5	6	5	6	6	5	118
6	6	5	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	6	120
6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	5	6	121
6	6	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	122
6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	121
6	6	5	6	6	6	5	6	5	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	119
6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	120

6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	122
6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	121
6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5	5	6	6	5	119
6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	5	6	121
6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	121
6	5	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	5	119
6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	117
6	5	5	5	4	5	6	5	6	6	5	5	5	6	5	4	6	6	5	5	110
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	6	4	5	108
6	6	5	6	5	5	6	5	3	6	5	6	5	6	5	5	5	6	4	5	110
6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	4	5	5	6	4	5	5	6	4	5	111
6	4	4	6	5	5	6	5	5	6	5	6	5	6	5	5	5	6	4	5	109
6	5	5	6	5	5	6	5	6	6	5	5	6	6	4	5	5	6	4	5	111
4	4	4	4	4	4	5	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	6	4	5	101
6	5	5	6	5	5	6	5	5	5	4	5	5	6	4	5	4	6	5	5	106
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	3	5	5	6	3	5	107
6	5	6	6	5	5	6	5	5	6	4	5	4	5	3	5	4	6	5	5	106
5	5	5	3	3	3	5	5	3	6	5	5	5	6	3	5	5	5	4	5	96
6	5	5	5	5	6	5	6	5	6	3	5	5	6	3	5	5	6	3	5	105
6	5	5	4	4	4	6	5	5	6	4	5	5	6	5	5	5	6	3	5	104
6	5	5	3	3	3	6	5	5	6	3	5	5	6	4	5	5	6	4	5	100
6	5	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5	6	4	5	5	6	4	5	110
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	3	5	5	6	3	5	107
6	5	5	3	3	3	6	5	5	6	5	5	5	6	3	5	5	5	4	5	100
6	5	5	5	5	5	6	5	5	6	4	5	5	5	4	5	5	6	4	5	106
6	5	5	4	4	4	6	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	6	4	6	106
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	4	5	5	6	3	5	5	6	3	5	106
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	6	4	5	108

6	5	5	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	6	3	5	5	108
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	109
6	5	5	6	3	5	6	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	108
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	108
6	5	5	6	4	5	6	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	6	5	5	5	108
6	5	5	4	4	4	6	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	105
6	5	5	5	4	4	6	5	5	6	4	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	106
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	6	5	5	5	109
6	5	5	4	4	3	6	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	104
6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	125
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
5	4	4	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	119
6	6	4	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	123
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	124
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
5	4	4	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	116
5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	5	6	6	3	6	6	3	6	6	6	3	4	6	6	3	6	6	6	6	6	111
6	6	6	6	4	3	6	6	6	6	5	5	4	6	5	5	5	6	6	6	6	114
6	6	5	6	3	4	6	6	6	6	6	5	3	6	6	6	6	6	6	6	6	116
6	6	6	5	3	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	121
6	5	6	6	5	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	122
5	5	6	6	2	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	5	6	5	5	5	113
5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	5	5	119
6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124

6	6	6	5	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	5	119	
6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	125	
6	6	6	5	3	6	6	6	5	6	6	6	6	5	5	4	6	6	6	6	5	116
6	6	6	6	4	4	5	6	4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	118
6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	6	5	4	5	5	97
6	6	6	6	6	5	6	5	3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	121
6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	125
6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	121
6	6	6	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	123
6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	123
6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	125
6	5	5	6	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	121
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	6	6	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	122
6	6	6	6	6	4	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	122
6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	124
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	126
6	6	6	5	6	5	5	5	5	6	5	5	6	6	6	5	5	6	5	5	5	114
6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	5	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	118
6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	120
6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	121

6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	123
6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	120
6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	122
6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6	6	120
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	5	6	6	5	6	6	5	121
6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	5	6	6	5	6	6	6	6	5	120
6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	123
6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	120
6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	5	6	6	5	6	6	6	5	6	120
6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	5	5	6	6	120
6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	122
6	5	5	6	6	6	6	5	6	5	5	6	6	6	5	6	5	6	5	6	6	118
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	122
6	6	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	120
6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	121
6	6	6	5	6	6	6	5	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	120
5	5	5	3	4	3	6	4	4	6	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	96
6	5	5	3	5	5	6	5	5	6	4	5	5	6	4	6	6	5	4	5	5	106
6	5	5	4	4	4	6	5	5	6	4	4	4	6	3	4	4	6	3	5	5	98
5	5	5	3	4	3	6	5	5	5	3	5	5	6	4	5	5	5	3	5	5	97
6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	120
6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	6	5	119
6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	121
6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	123
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	5	6	6	5	6	122
6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	121
6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5	122
6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	122

6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6	6	5	6	122	
6	6	6	5	6	6	5	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	121	
6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	123	
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	124	
6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	121	
6	6	6	4	3	4	6	5	5	6	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	103	
6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	5	5	5	6	3	5	5	109	
6	5	5	5	3	4	6	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	105	
6	5	5	3	4	5	6	5	5	6	5	5	5	6	3	5	5	5	3	5	5	102	
6	5	5	4	4	4	5	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	104	
6	5	5	5	5	5	6	5	5	6	4	5	5	5	3	5	5	6	4	5	5	105	
6	5	5	3	4	4	6	5	5	6	3	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	103	
5	6	5	4	4	4	6	5	5	6	4	5	5	6	5	5	5	6	4	5	5	105	
4	5	4	4	4	4	5	5	6	6	4	5	5	6	3	4	4	6	3	5	5	97	
6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	124	
6	6	6	6	5	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	120
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	5	122	
5	5	5	3	3	3	5	6	6	5	4	5	5	6	4	5	5	6	4	5	5	100	
6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	5	5	6	121	
6	5	5	5	5	5	6	5	5	6	4	5	5	6	5	6	6	6	5	6	6	113	
5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	122	

Lampiran 8

Tabulasi Data Profil Responden

Fakultas	Program Studi	Gender	Usia	Uang Saku Per Bulan	Keputusan Kuliah di UII	Pilihan Masuk UII	Skema Masuk UII
1	1	1	1	4	2	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	5	2	2	2
1	1	1	1	5	2	2	2
1	1	2	1	6	2	2	2
1	1	2	1	3	2	2	1
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	1	1	4	1	2	2
1	1	2	1	4	2	2	2
1	1	2	1	5	2	2	2
1	1	1	1	5	2	2	2
1	1	1	1	4	2	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	4	2	2	2
1	1	2	1	4	1	2	1
1	1	2	1	4	2	2	2
1	1	1	1	3	1	2	1
1	1	1	1	5	2	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	1	1	5	1	2	2
1	1	2	1	4	2	2	2
1	1	1	1	5	1	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	1	1	3	1	2	1
1	1	1	1	5	2	2	2
1	1	2	1	2	1	2	1
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	4	2	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	2	2	2	1
1	1	2	1	4	3	2	1
1	1	1	1	4	1	1	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	3	2	1	2
1	1	2	1	3	2	1	1
1	1	2	1	3	3	1	1
1	1	1	1	3	1	1	1
1	1	1	1	1	2	2	2

1	1	1	1	2	2	1	2
1	1	2	1	3	2	1	2
1	1	2	1	3	1	1	2
1	2	2	1	1	2	1	2
1	1	2	1	3	3	2	2
1	1	2	1	3	2	1	1
1	2	2	1	3	2	2	2
1	2	2	1	2	2	2	2
1	2	2	1	3	1	1	1
1	2	2	1	2	1	1	1
1	2	1	1	2	2	2	2
1	2	2	1	3	1	1	1
2	3	2	1	3	3	2	2
2	3	2	1	4	3	2	2
2	3	1	1	3	2	2	2
2	3	2	1	3	2	1	1
2	3	2	1	4	3	2	2
2	3	2	1	4	3	1	2
2	3	2	1	4	2	2	2
2	3	1	1	3	2	2	2
2	3	2	1	3	3	2	2
2	3	2	1	5	2	2	1
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	3	3	2	2
1	1	1	1	3	1	2	2
1	1	2	1	4	4	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	1	1	2	4	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	1	1	4	3	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	2	4	1	2
1	1	2	1	3	3	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	5	1	1	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	4	1	2	2
1	1	2	1	5	1	1	1
1	1	1	1	6	1	2	2
1	1	1	1	3	1	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	1	1	2	3	2	2
1	1	1	1	3	1	2	2
1	1	2	1	3	5	2	2

1	1	1	1	1	3	2	2
1	1	1	1	4	3	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	2	1	2	3	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	4	1	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	2	1	3	3	2	2
1	1	1	1	4	1	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	2	1	3	3	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	4	3	2	2
1	1	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	6	2	2	2
1	1	1	1	5	2	2	2
1	1	2	1	5	1	2	2
1	1	2	1	3	1	2	1
1	1	2	1	6	2	2	2
1	1	1	1	3	2	2	2
1	1	2	1	5	2	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	1	1	3	2	2	1
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	1	1	3	2	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	4	2	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	5	2	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	5	1	2	2
1	1	1	1	5	2	2	2
3	4	1	1	1	2	2	1
3	4	2	1	2	3	2	2
3	4	1	1	3	2	2	2
3	4	2	1	2	2	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	4	1	2	1
1	1	1	1	5	1	2	2

1	1	2	1	2	1	2	1
1	1	1	1	4	2	2	2
1	1	2	1	5	3	2	2
1	1	2	1	3	2	2	2
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	5	2	2	2
1	1	1	1	6	2	2	2
1	1	2	1	3	1	2	2
1	1	2	1	5	1	2	2
1	1	1	1	3	1	2	1
3	4	2	1	3	2	2	2
3	4	1	1	2	2	2	2
3	4	1	1	3	3	2	2
3	4	2	1	2	2	2	2
3	4	1	1	3	3	2	2
3	4	1	1	2	2	2	2
3	4	2	1	3	2	2	1
3	4	2	1	3	2	1	1
3	4	2	1	4	3	2	2
1	1	1	1	2	2	2	1
1	1	2	1	4	1	2	2
1	1	2	1	5	2	2	2
3	4	1	1	3	3	2	2
1	1	1	1	3	2	2	2
3	4	1	1	3	2	2	2
1	1	1	1	4	1	2	2