

**PENGARUH MULTIMEDIA DAN INTERAKSI DOSEN - MAHASISWA
TERHADAP *STUDENT ENGAGEMENT* MAHASISWA FAKULTAS
EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Sarjana Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



Oleh:

NURUL IZZAH MARDHOTILLAH
(17053097/ 2017)

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH MULTIMEDIA DAN INTERAKSI DOSEN-MAHASISWA TERHADAP
STUDENT ENGAGEMENT MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS
NEGERI PADANG

Nama	: Nurul Izzah Mardhotillah
NIM/TM	: 17053097/2017
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Keahlian	: Ekonomi Koperasi
Fakultas	: Ekonomi
Universitas	: Universitas Negeri Padang

Padang, Desember 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Disetujui Oleh :
Pembimbing


Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820311 200501 2 005


Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si
NIP. 19770525 200501 1 005

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Padang

**PENGARUH MULTIMEDIA DAN INTERAKSI DOSEN-MAHASISWA TERHADAP
STUDENT ENGAGEMENT MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS
NEGERI PADANG**

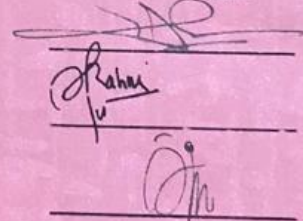
Nama : Nurul Izzah Mardhotillah
NiM/TM : 17053097/2017
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Desember 2021

Tim Penguji

No.	Jabatan	Nama
1.	Ketua	Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si
2.	Anggota	Elvi Rahmi S.Pd, M.Pd
3.	Anggota	Jean Elikal Marna S.Pd, M.Pd E

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Izzah Mardhotillah
Nim/ Tahun Masuk : 17053097 /2017
Tempat/Tanggal Lahir : Dumai, 5 Oktober 1999
Jurusan/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/ Ekonomi Koperasi
Fakultas : Ekonomi
Nomor Hp : 081267171568
Judul Skripsi : Pengaruh Multimedia Dan Interaksi Dosen-Mahasiswa Terhadap
Student Engagement Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas
Negeri Padang

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Desember 2021
Yang menyatakan



Nurul Izzah Mardhotillah
NIM. 17053097

ABSTRAK

NURUL IZZAH MARDHOTILLAH (17053097/2017), “PENGARUH MULTIMEDIA DAN INTERAKSI DOSEN-MAHASISWA TERHADAP *STUDENT ENGAGEMENT* MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI PADANG.

Pembimbing : Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si

Student engagement merupakan keterlibatan mahasiswa fakultas ekonomi universitas negeri padang yang meliputi keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional dan keterlibatan kognitif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh multimedia dan interaksi dosen-mahasiswa terhadap *student engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif deskriptif. Sampel diambil menggunakan rumus Slovin dengan 358 responden. Alar ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Metode analisis yang digunakan adalah analisis SEM PLS dengan menggunakan SmartPLS 3.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Interaksi Dosen-Mahasiswa berpengaruh signifikan terhadap *Student Engagement*, 2) Multimedia berpengaruh signifikan terhadap Interaksi Dosen-Mahasiswa, 3) Multimedia tidak berpengaruh signifikan terhadap *Student Engagement*.

Kata kunci : Multimedia, interaksi Dosen-Mahasiswa, *Student Engagement*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan hidayahnya hingga hari ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul **“Pengaruh Multimedia dan Interaksi Dosen-Mahasiswa Terhadap *Student Engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.”** Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada umat manusia untuk menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak mulia seperti saat ini.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan yang banyak dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Yulhendri, S.Pd, M.Si selaku pembimbing yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, waktu, serta masukan dengan penuh kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Idris, M.si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Uiversitas Negeri Padang.
4. Ibu Elvi Rahmi, S.Pd, M.Pd selaku penguji I skripsi.
5. Ibu Jean Elikal Marna S.Pd, M.Pd. E selaku penguji II skirpsi.
6. Bapak/Ibu Dosen staf pegajar dan staf adminsitasi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan masukan dan saran terhadap skirpsi ini.
7. Teristimewa Orang tuaku tercinta Ibunda Elmiwati dan Ayahanda April, yang telah memberikan perhatian, semangat, doa serta dukungan financial yang tak

terhingga. Penghargaan setinggi-tingginya bagimu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan dan kesejahteraan kepadamu, serta memberikan balasan atas apa yang telah engkau berikan kepadaku.

8. Teristimewa untuk abang-abang ku dan juga kaka serta ponaan tercinta Qafi Al-Rizki, Fadzil Hizbullah, Iva auditya, M.hafizul haq, Annesya Lutvia yang selalu mendukung dan memberikan support kepadaku.
9. Sahabat-sahabat tercinta Anggun Fitri, Fauzana Zafira, Sintia Rahma yang telah menemaniku selama perkuliahan, canda tawa, shopping, kuliner serta teman gabut dalam menjelajahi kota padang dan juga keluarga besar Ekonomi Koperasi 2017.
10. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Ekonomi S1 2017 serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak demi perbaikan penulis selanjutnya.

Padang, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. <i>Student Engagement</i>	11
2. Multimedia	20
3. Interaksi Dosen – Mahasiswa.....	25
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Konseptual	35
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel	39
D. Sumber Data.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Definisi Operasional.....	42
G. Instrument Penelitian	44

H. Teknik Analisis Data	45
1. Analisis Deskriptif	46
2. Analisis Verifikatif	48
3. Spesifikasi Model	49
4. Evaluasi model	49
5. Pengujian Hipotesis	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Gambaran Umum Penelitian	53
B. Hasil Penelitian	55
1. Analisis Deskriptif	55
2. Deskripsi variabel penelitian	57
C. Hasil Analisis Data Penelitian	63
1. Evaluasi model pengukuran (Outer Model)	64
2. Evaluasi model struktur (Inner Model)	71
3. Pengujian Hipotesis	75
D. Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Devinisi Operasional Variabel Penelitian	44
Tabel 2 Kriteria TCR	48
Tabel 3 Responden berdasarkan tahun masuk	55
Tabel 4 Responden berdasarkan program studi	56
Tabel 5 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	57
Tabel 6 Data Deskriptif keseluruhan variabel.....	58
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Variabel Multimedia.....	59
Tabel 8 Distribusi frekuensi variabel interaksi dosen-mahasiswa	60
Tabel 9 Distribusi frekuensi variabel student engagement	61
Tabel 10 Indikator variabel yang dikeluarkan	66
Tabel 11 Nilai Cross loading	70
Tabel 12 Hasil analisis Average Variance Extacted (AVE)	70
Tabel 13 Hasil Analisis Composite Reliability	70
Tabel 14 Path coefficient (mean,STDEV,T-Values)	72
Tabel 15 Hasil Analisis R-square.....	73
Tabel 16 Hasil Analisis Inner Model	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media Belajar Pembelajaran Daring	4
Gambar 2 Aktivitas Pembelajaran Daring	7
Gambar 3 Kerangka Konseptual	37
Gambar 4 presentase berdasarkan tahun masuk.....	56
Gambar 5 presentase responden berdasarkan program studi	57
Gambar 6 Outer Loading Awal.....	65
Gambar 7 Outer model kedua	67
Gambar 8 Outer Model Akhir	68
Gambar 9 bootstrapping model.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Penelitian	90
Lampiran 2. Tabulasi Angket Penelitian.....	99
Lampiran 3. Gambar Outer Model Awal	117
Lampiran 4. Gambar Outer Model Kedua	117
Lampiran 5. Gambar Puter Model Akhir	118
Lampiran 6. Gambar Inner Model	118
Lampiran 7. Outer Loading Pertama, Kedua dan Loading Akhir.....	119
Lampiran 8. Cross Loading Awal dan Akhir Variabel yang diteliti	121
Lampiran 9. Hasil Uji PLS.....	123
Lampiran 10. Uji Hipotesis	124
Lampiran 11. Identitas Responden.....	125
Lampiran 12. Dokumentasi.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi covid 19 menjadikan pembelajaran langsung menjadi pendekatan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) untuk menghindari kerumunan, dengan demikian walaupun dirumah mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen. Pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu solusi untuk meminimilasi keramaian yang sangat berpengaruh besar terhadap penyebaran COVID 19 sesuai dengan surat edaran Kemendikbud Dikti No. 3 yang menghimbau untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dari rumah dengan model online (*daring*). Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut (Mustofa et al., 2019) pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan metode pengajaran dimana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar.

Pembelajaran jarak jauh dan online memungkinkan mahasiswa memiliki akses keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapan dan dimanapun. Selain itu mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen yang didukung oleh sistem fasilitas berbasis elektronik internet, computer dan juga media. Seperti aplikasi video conference, telepon, atau live chat maupun whatsapp group bahkan menggunakan platform online dalam bentuk video, web, zoom icould meeting (Glossary, 2001). Salah satunya penggunaan E-learning merupakan terobosan dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi seperti blended

elearning, distance elearning dan filipid learning. Dengan demikian ciri utama pembelajaran online memudahkan dan fleksibilitas bagi pengajar dan peserta didik dalam menentukan jadwal belajar secara online tanpa mementingkan lokasi (Gunawan et al., 2017).

Pembelajaran jarak jauh dan online memiliki keterlibatan emosi, perilaku dan kognitif mahasiswa sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yang et al., 2016) bahwa Pembelajaran jarak jauh berpengaruh terhadap kognitif mahasiswa yang terlibat dalam kehadiran pembelajaran online sehingga dapat memprediksi kinerja belajar peserta didik. Keberhasilan dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran online dipengaruhi oleh *student engangment*, karena partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran (Reeve, 2005).

Student Engangment diartikan sebagai keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran dikelas secara *behavioral, emotional, dan cognitive* (Trowler, 2010). Keterlibatan mahasiswa dapat dilihat dari kognitif atau pengetahuan mahasiswa dari materi yang dibahas dalam sebuah diskusi sehingga mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. sedangkan mahasiswa yang tidak terlibat *student engagement* cenderung lebih pasif, tidak berusaha keras, mudah menyerah serta menampilkan emosi negatif seperti marah, menyalahkan dan melakukan penolakan (E. Skinner et al., 1993).

Student Engangment dalam proses pembelajaran memiliki banyak dampak positif baik bagi siswa, guru, dosen, mahasiswa maupun sekolah. Pada umumnya mahasiswa yang memiliki *Student Engangment* adalah mahasiswa

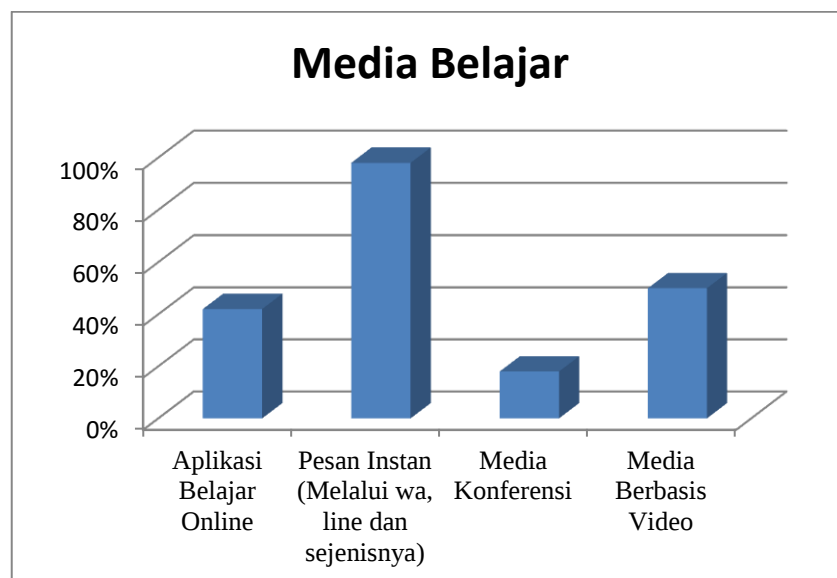
yang positif, antusias, penuh energi, serta totalitas dalam menjalankan tugas dan perannya sebagai mahasiswa (Schaufeli et al., 2002). Pentingnya *Student Engagement* disadari oleh peserta didik. Sejalan dengan peneliti (Fredricks et al., 2004) menjelaskan bahwa pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan saat ini fokus pada *Student Engagement* sebagai kunci mengatasi masalah pada mahasiswa berprestasi rendah, mudah bosan, tidak berusaha keras, menyerah, menyalahkan orang lain dan terasing serta drop out yang tinggi dalam jenjang pendidikan.

Untuk mengatasi masalah keterlibatan student engagement pada mahasiswa diperlukan kualitas pembelajaran, pengajar atau dosen dengan pemanfaatan teknologi berupa multimedia sebagai alat membantu proses mengembangkan pengetahuan. Multimedia merupakan presentasi materi menggunakan kata-kata dan gambar, kata-kata tersebut adalah bentuk informasi verbal maupun gambar serta berbentuk grafik yang statis maupun beranimasi atau video (Mayer, 2001). Dengan penggunaan kata-kata dan gambar dalam menjelaskan pembelajaran dapat meningkatkan kognitif, gaya percakapan kata-kata sehingga dapat menyebabkan peningkatan belajar mahasiswa (Mayer, 2003).

Multimedia digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian dalam minat belajar. Peningkatan multimedia mencakup elemen video dan audio, presentasi kuliah yang direkam (power point), diagram kuis, dan teka-teki interaktif. Dengan menggunakan media ini dapat melihat atau memilih gaya belajar mahasiswa yang

berbeda-beda sehingga bisa dijadikan pedoman media mana yang cocok untuk dipakai (Birch & Sankey 2008; Moreno & Mayer 2007). Gaya belajar yang berbeda berpengaruh terhadap mahasiswa dalam proses memahami informasi yang diperoleh (Pashler, McDaniel, Rohrer & Bjork 2008, p.106).

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang dapat mengingat 20% dari yang dilihat dan didengar 30%. Dari yang didengar. Tetapi ada juga orang yang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan 80% dari yang dilihat dan didengar sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan secara bersamaan, sehingga pemilihan media yang tepat mempengaruhi faktor gaya belajar mahasiswa dalam menentukan kinerja belajar. hal ini dikarenakan peserta didik mampu bertanggung jawab dengan hasil yang diperoleh. Pemanfaatan media akan terjadinya interaksi timbal balik antara dosen dan mahasiswa.



Gambar 1. Grafik Media Belajar Pembelajaran Daring

Sumber : Data hasil survey kemendikbud, 2020.

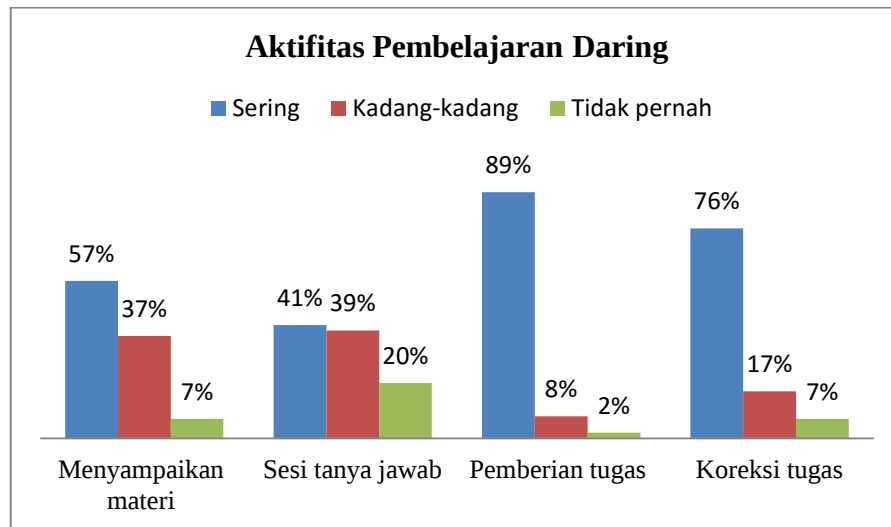
Berdasarkan gambar diatas menggambarkan bahwa rata-rata media belajar yang paling banyak digunakan adalah melalui pesan instan sebesar 98% sedangkan media konferensi hanya terlaksanakan sebesar 18%. Seperti yang kita ketahui media belajar merupakan sebuah keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran daring media berbasis video telah dilaksanakan sebesar 50% dan aplikasi belajar 42%, media berbasis video dan aplikasi belajar online yang digunakan merupakan alat pendukung dan solusi yang digunakan dalam menjelaskan materi sehingga makna dan pesan tersampaikan kepada para mahasiswa. Dengan menggunakan media berbasis video dapat meningkatkan minat dan motivasi para mahasiswa dalam megikuti pelajaran tetapi penggunaan media berbasis internet juga dapat menimbulkan rendahnya minat belajar mahasiswa karena menyalah gunakan media untuk mengakses permainan seperti game online hal ini sejalan dengan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Erna Yani tahun 2018 mengenai analisis penggunaan media internet terhadap minat belajar siswa kelas XII sman sekota Bandar lampung.

Interaksi dosen dan mahasiswa adalah aktivitas inti dari pendidikan, selain dari interaksi mahasiswa interaksi teman sebaya juga sangat penting dalam proses pembelajaran (Swan, 2002). Interaksi juga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama kelompok baik pembelajaran tatap muka maupun online, semakin sering kegiatan bekerja sama dilakukan akan menimbulkan suatu kolaborasi yang efektif dan produktif dalam proses mengajar (Aggarwal & O'Brien, 2008). Hal ini didukung oleh penelitian studi yang dilakukan (Näykki et

al., 2014) bahwa pembelajaran kolaboratif dan kelompok berkinerja baik dapat memberikan tanggapan satu sama lain dan mengajukan pertanyaan kompleks sehingga menimbulkan proses kognitif yang tinggi.

Pembelajaran Kolaboratif meliputi keterlibatan timbal balik peserta didik dalam membangun pengetahuan dan memecahkan masalah bersama. Interaksi dalam pembelajaran kolaboratif ditandai dengan argumentasi teoritis, negosiasi dan pertanyaan (Järvelä & Häkkinen, 2002). Hal ini membutuhkan komitmen peserta didik dalam kegiatan tugas bersama, sehingga dapat diwujudkan melalui partisipasi dan aktif dalam bekerja sama kelompok atau tim (Oliveira et al., 2011).

Interaksi dalam lingkungan online menunjukkan manfaat positif dari adanya interaksi interpersonal seperti kepuasan mahasiswa yang lebih tinggi dalam diskusi, dan juga peningkatan prestasi akademik mahasiswa. Penggunaan interaksi interpersonal, pendidik masih kekurangan strategi interpersonal mana yang paling baik dalam proses pembelajaran dan kepuasan mahasiswa yang efektif, sehingga pengajar ditekan untuk meningkatkan kualitas online peserta didik tetapi tidak mengetahui strategi untuk mendorong mahasiswa berinteraksi (Paquette, 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cole et al., 2014) interaksi *interpersonal* bisa menurun ketika kurang nya interaksi mahasiswa dengan fakultas dan juga teman sekelas sehingga berakibat terjadinya ketidakpuasan mahasiswa.



Gambar 2. Grafik Aktivitas Pembelajaran Daring

Sumber : Hasil survey cepat inovasi aktivitas belajar daring kemendikbud 2020

Berdasarkan data gambar diatas yang dilakukan oleh kemendikbud tahun 2020 aktivitas belajar daring dalam interaksi penyampaian materi masih sangat rendah dilakukan hanya 57% terlaksanakan, sedangkan sesi tanya jawab baik dalam proses diskusi juga memperoleh hasil paling rendah dibandingkan penyampaian materi yakni dilakukan sekitar 41% sedangkan dalam pemberian tugas dan koreksi dapat dilihat memperoleh hasil yang paling tinggi, yakni 89% untuk pemberian tugas, dan 76% melakukan koreksi tugas.

Berdasarkan hasil data survey cepat yang dilakukan kemendikbud masih terdapat kesenjangan dalam aktivitas belajar daring dimana masih ditemukan mahasiswa atau siswa yang sangat kurang berpartisipasi dalam interaksi sesi tanya jawab dan penyampaian materi yang rendah, padahal dalam kegiatan proses belajar kegiatan dalam proses diskusi pada sesi tanya jawab dapat menghidupkan suasana kelas ketika belajar. Akan tetapi penggunaan media belajar internet dapat menurunkan minat dan kualitas belajar mahasiswa, jika mahasiswa

menyalahgunakan media tersebut dengan mengakses permainan seperti game online hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erna Yani tahun 2018 tentang analisis penggunaan media internet terhadap minat belajar peserta didik kelas XII sman sekota Bandar lampung. Berdasarkan fenomena yang diuraikan diatas serta perbedaan pendapat penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Multimedia Dan Interaksi Dosen-Mahasiswa Terhadap *Student Engamenent* Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kurang efektifnya interaksi dosen – mahasiswa sehingga membuat mahasiswa malu dan malas dalam bertanya.
2. Kurangnya partisipasi mahasiswa dalam interaksi belajar secara online.
3. Kurangnya partisipasi mahasiswa dalam proses sesi tanya jawab kegiatan diskusi berlangsung.
4. Kurangnya media pendukung dalam kegiatan pembelajaran sehingga membuat proses penyampaian materi kurang jelas diterima oleh mahasiswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan untuk memperjelas permasalahan yang ingin diteliti agar lebih fokus dan mendalam, mengingat

luasnya permasalahan yang ada. Dari hasil literasi dan sumber-sumber yang telah dibaca, maka peneliti akan memfokuskan penelitian Pengaruh Multimedia Dan Interaksi Dosen-Mahasiswa Terhadap *Student Engagement* Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah multimedia dan interaksi dosen - mahasiswa berpengaruh terhadap *Student Engagement* belajar mahasiswa fakultas ekonomi?
2. Apakah multimedia berpengaruh terhadap *Student Engagement* mahasiswa fakultas ekonomi?
3. Apakah interaksi Dosen-Mahasiswa berpengaruh terhadap *Student Engagement* mahasiswa fakultas ekonomi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas maka dapat diperoleh tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh multimedia dan interaksi Dosen-Mahasiswa terhadap *Student Engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Pengaruh multimedia terhadap *Student Engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Pengaruh interaksi Dosen-Mahasiswa terhadap *Student Engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat baik secara teoritis maupun secara praktis, manfaat tersebut adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan keilmuan terutama menambah kajian pustaka pengaruh media dan interaksi Dosen-Mahasiswa terhadap *Student Engagement* Mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dan dapat mengaplikasikan teori yang telah diperoleh dan dapat mendukung fakta-fakta yang terjadi di lapangan.
- b. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil peneliti ini dapat menjadi acuan dalam pedoman penelitian berikutnya yang berhubungan dengan *Student Engagement* mahasiswa.
- c. Bagi Universitas Negeri Padang, penelitian ini sebagai tambahan untuk referensi perpustakaan dan menambah materi tentang interaksi dosen-mahasiswa dan *student engagement* sehingga dapat dipergunakan bagi mahasiswa untuk bahan penelitiannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *Student Engagement*

a. Pengertian *Student Engagement*

Menurut (Fredricks et al., 2004) *student engagement* berkaitan dengan interaksi antara waktu, upaya, dan sumber daya mahasiswa. (Trowler, 2010) menjelaskan *student engagement* berfokus pada keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran dikelas melalui *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*.

Definisi lain juga dikemukakan (Hart et al., 2011) mendefinisikan perilaku *student engagement* dalam tiga indikator yaitu : strategi dalam memecahkan kesulitan akademik (*cognitive engagement*), usaha yang dilakukan dalam menyelesaikan tugas - tugas yang diberikan (*behavioral engagement*), serta perasaan untuk menyukai kegiatan belajar dan perasaan positif terhadap sekolah (*affective engagement*). Selain itu, (E. A. Skinner et al., 1990) *student engagement* merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena dapat memperhatikan tingkat perhatian, usaha, emosi positif dan komitmen seorang mahasiswa dalam proses belajar. Mahasiswa cenderung lebih sukses dalam proses belajar jika memiliki keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut (Dubovi & Tabak, 2021) keterlibatan perilaku atau *behavariol engagement* didefinisikan melibatkan mencari, menafsirkan, menganalisis, meringkas informasi, mengkritik dan menalar melalui pendapat dan argument. Mahasiswa yang menunjukkan keterlibatan perilaku atau *behavariol engagement* memungkinkan untuk menguasai materi sehingga memiliki keterlibatan kognitif yang dalam, keterlibatan perilaku online mahasiswa di berbagai platform media sosial biasanya dieskpresikan secara simbolis melalui tindakan seperti menyukai, berkomentar, dan berbagi. Termasuk mengunggah dan berbagi video, melihat video, membaca komentar dan berpartisipasi secara aktif. Sedangkan keterlibatan emosional atau *emotion engagement* menurut (Dubovi & Tabak, 2021) keterlibatan emosional dapat mempengaruhi kegiatan belajar, emosi tersebut melibatkan antusiasme, minat, kepuasan, kesenangan, kebosanan, kecemasan dan frustrasi.

Sementara menurut (Baanqud et al., 2020) keterlibatan kognitif atau *cognitive engagement* keterlibatan perilaku atau *Cognitive engagement* mengacu pada orientasi mahasiswa selama kegiatan belajar menuju pemahaman dan pertumbuhan yang lebih dalam untuk tantangan dan penggunaan strategi pengaturan diri dalam kegiatan belajar. Seperti memberikan komentar yang dapat mencerminkan pendekatan keterlibatan kognitif dan mencari informasi sebelum berkontribusi dalam diskusi, mengingat jawaban, meringkas materi, menganalisis serta membuar rencana dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa student engagement merupakan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan belajar baik secara kognitif, prilaku dan emosi dalam menyelesaikan tugas ketika aktivitas proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai.

b. Dimensi Student Engangment

Dimensi dalam prilaku student engagement menurut fredricks dkk (2004) adalah sebagai berikut:

1) *Behaviorial Engagement* (keterlibatan dalam prilaku)

Behavioral engagement didefinisikan sebagai keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan tugas belajar termasuk perilaku-perilaku seperti usaha, ketekunan, kosentrasi dan memberikan kontribusi untuk diskusi didalam kelas. Mahasiswa yang memiliki keterlibatan perilaku positif akan mematuhi norma, dan prilaku seperti kehadiran dan keterlibatan mahasiswa di kelas, serta tidak adanya perilaku membuat masalah seperti bolos sekolah.

2) *Emotional Engagement* (keterlibatan dalam Emosi)

Emotional engagement merupakan reaksi afektif mahasiswa didalam kelas, seperti minat, ketertarikan, bosan, senang, sedih dan cemas. Keterlibatan emosi berfokus pada sejauh mana reaksi positif mahasiswa terhadap dosen, teman dan akademik. Keterlibatan ini

mencakup rasa memiliki serta menghargai atau mengapresiasi keberhasilan terhadap hasil akademik.

3) Cognitive Engagement (keterlibatan kognitif)

Cognitive engagement merupakan mahasiswa yang terlibat secara kognitif sebagai tingkat diinvestasikan mahasiswa dalam pembelajaran, hal ini termasuk perhatian dalam pendekatan tugas kampus dan bersedia mengarahkan upaya yang diperlukan dalam memahami ide-ide kompleks serta menguasai keterampilan yang sulit. Keterlibatan kognitif terjadi ketika individu memiliki strategi dan dapat mengatur dirinya sendiri. Mahasiswa yang memiliki keterlibatan kognitif akan menikmati tantangan dan memiliki keinginan menguasai pengetahuan.

Sedangkan Menurut (Trowler, 2010) dimensi *student engagement* terdiri dari tiga dimensi yaitu :

1. Behavariol Engagement

Mahasiswa menunjukkan *behavariol engagement* melalui tingkah laku bertujuan untuk melatih atau mengembangkan kemampuannya yang bersifat pemahaman maupun keterampilan. Mahasiswa dengan *behavariol engagement* akan mematuhi norma, hadir tepat waktu, tidak pernah absen dari kelas dan tidak mengganggu proses pembelajaran. contoh tingkah laku dari *behavariol engagement* adalah mahasiswa hadir tepat waktu dan memiliki absen tidak lebih dari 3 kali dalam satu semester.

2. *Emotional Engagement*

Mahasiswa menunjukkan *student engagement* dengan melibatkan emosi dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dengan *emotional engagement* yang baik akan tertarik untuk mengikuti proses belajar, menikmati proses pembelajaran dan memiliki *sense of belonging*. Contoh tingkah laku yang mencerminkan *emotional engagement* adalah mahasiswa yang bersemangat dalam proses belajar mengajar.

3. *Cognitive Engagement*

Mahasiswa yang memiliki *cognitive emotional* yang baik akan lancar dalam mengerjakan ujian pelajaran yang dihadapinya, mengevaluasi pemahaman melalui nilai yang di peroleh dalam ujian, percaya diri untuk menghadapi ujian pembelajaran serta menikmati tantangan. Contoh tingkah laku yang mencerminkan *cognitive engagement* adalah ketika ujian, mahasiswa belajar sampai larut malam untuk mendapatkan nilai yang diinginkan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Student Engagement*

Menurut Fredericks, Blumenfeld, & Paris (2004) munculnya perilaku *student engagement* di pengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

a. Faktor tingkat kampus

Hal ini meliputi pilihan dan tujuan yang jelas serta konsisten, kebijakan dan manajemen kampus mengenai partisipasi mahasiswa, staff dan mahasiswa yang terlibat dalam bekerjasama dan proses akademik yang memperbolehkan mahasiswa untuk

berkembang. Contohnya, ukuran kampus yang dapat mempengaruhi perilaku dan emosional. Mahasiswa yang berada di kampus kecil lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler dan sosial.

b. Konteks Kelas

Pada bagian ini terdapat beberapa faktor dukungan dosen, teman sebaya, struktur ruang kelas, dukungan otonomi dan karakteristik tugas.

1) Dukungan dosen

Dukungan dosen memberikan pengaruh terhadap perilaku, emosional, dan keterlibatan kognitif yang bersifat akademis maupun interpersonal. Di dalam kelas dosen mampu menciptakan lingkungan yang mendukung secara sosial dan saling menghormati, serta mahasiswa mempunyai strategi dalam belajar dan memiliki keterlibatan pengaruh perilaku yang lebih baik.

2) Teman sebaya

Teman sebaya memiliki pengaruh terhadap keterlibatan mahasiswa. Dukungan dan keterlibatan teman sebaya bersifat timbal balik. Seperti perbuatan anak-anak yang tidak taat dengan peraturan kampus cenderung tidak mendapat dukungan teman sebaya.

3) Struktur ruang kelas

Struktur kelas mengacu pada kejelasan dan harapan dosen dalam perilaku akademik dan sosial serta konsekuensi kegagalan dari harapan tersebut. Dosen yang memiliki harapan yang jelas dapat memberikan tanggapan yang konsisten sehingga memiliki yang terlibat secara perilaku.

4) Dukungan otonomi

Ruang kelas yang mendukung otonomi dikategorikan adanya pilihan, pengambilan keputusan bersama dan tidak adanya kontrol eksternal, seperti nilai atau penghargaan dan hukuman sebagai alasan mengerjakan tugas kampus atau berperilaku baik.

5) Karakteristik tugas

Mahasiswa dapat menyelesaikan tugas dengan memperhatikan, memahami pengetahuan secara dalam dan fleksibel. Keterlibatan kognitif dapat dinikmati mahasiswa ketika bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas serta memiliki motivasi untuk belajar.

c. Kebutuhan Individu

Kebutuhan individu merupakan kebutuhan dasar psikologis yang terdiri dari kebutuhan akan keterkaitan, kebutuhan akan otonomi, kebutuhan kompetensi.

1. Kebutuhan akan keterkaitan

Mahasiswa akan lebih terlibat ketika konteks kelas memenuhi kebutuhan mahasiswa yang berkaitan, hal ini sering terjadi di dalam kelas dimana dosen dan teman sebaya membuat lingkungan yang peduli dan mendukung. Mahasiswa yang memiliki keterkaitan yang tinggi diukur dengan kualitas emosional dalam menjalin hubungan akan lebih terlibat. Keterkaitan yang dirasakan dengan dosen, orang tua dan teman sebaya dapat berkontribusi pada keterlibatan emosional dan perilaku.

2. Kebutuhan akan otonomi

Individu memiliki kebutuhan akan otonomi atau keinginan untuk melakukan sesuatu untuk alasan pribadi, dari pada melakukan sesuatu karena tindakan orang lain. Kebutuhan otonomi paling dipenuhi dalam konteks mahasiswa dimana mahasiswa memiliki pilihan, pengambilan keputusan bersama dan kebebasan relatif dari kontrol eksternal.

3. Kebutuhan kompetensi

Kebutuhan kompetensi melibatkan kontrol, strategi dan kapasitas. Ketika seseorang butuh berkompetensi mereka percaya dapat menentukan kesuksesan, memahami apa yang harus dilakukan dan percaya untuk mencapai kesuksesan. Persepsi terhadap kompetensi dan keyakinan dalam

mengendalikan diri diasosiasikan dengan behavioral dan emosional.

Faktor – faktor yang mempengaruhi *student engagement* menurut (Lanasa et al., 2009) dipengaruhi oleh lima faktor yaitu:

1. Tingkat tantangan akademis
2. Hubungan dosen dan mahasiswa
3. Proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif
4. Pengayaan pengalaman pendidikan dan lingkungan universitas yang mendukung.

d. Aspek-aspek *Student Engagement*

Aspek-aspek yang ada dalam perilaku *student engagement* menurut (Appleton et al., 2006) adalah sebagai berikut :

a. *Cognitive Engagement* (Keterlibatan Kognitif)

Mahasiswa memiliki keterlibatan secara kognitif dalam kegiatan kelas dapat dilihat dari regulasi diri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Mahasiswa memiliki perencanaan dan pemetaan dalam dirinya di masa depan, sehingga mampu mengontrol diri untuk memiliki motivasi dalam diri terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran kelas.

b. *Psychological Engagement* (Keterlibatan Psikologis)

Mahasiswa merasa nyaman terlibat secara aktif didalam kelas, hal ini ditunjukkan ketika mahasiswa merasa bahagia berada dalam kelas. keterlibatan tersebut muncul adanya persepsi yang positif antara

interaksi dosen-mahasiswa serta rekan teman sekelas. Interaksi yang baik antara dosen dengan mahasiswa, teman sebaya serta keluarga dapat membentuk emosi yang positif bagi mahasiswa. Sehingga mahasiswa leluasa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia Dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, memperoleh informasi. Dengan perkembangan multimedia ini membuka peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan sistem pembelajaran agar menghasilkan hasil yang optimal. Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak sedangkan media bentuk jamak medium yang berasal dari bahasa latin berarti “tengah, perantara atau pengantar” (Ashar, 2012:75) Oleh karena itu multimedia merupakan gabungan dari media seperti teks, grafik, audio, visual.

Menurut (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2002:2) menyebutkan bahwa media adalah manusia, materi bahkan kejadian yang dapat membangun kondisi mahasiswa sehingga membuat mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam proses belajar mengajar media merupakan alat- alat grafis, fotografis untuk menangkap, memperoleh serta menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut (Tay, 2004) multimedia merupakan kombinasi, teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan melalui computer atau secara digital sehingga dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darmawan, 2012:32) seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, pemakaian multimedia semakin bergeser pada aspek integrasi sistem dan jaringan serta prosedur komunikasi dalam perangkat khusus seperti TV, radio, computer, notebook, inbook.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan dari berbagai teks, gambar, video dan animasi dalam satu program berbasis komputer sehingga memfasilitasi komunikasi ketika proses belajar berlangsung.

b. Manfaat Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari media teks, gambar, video, audio dan animasi dalam satu program berbasis komputer. Manfaat multimedia pembelajaran menurut (Smaldino, 2011:137) sebagai berikut:

1. Multimedia memungkinkan dosen untuk mengendalikan laju urutan pembelajaran bagi mahasiswa.
2. Kemampuan komputer dalam menyimpan rekaman sehingga memudahkan dosen dalam mengulang materi sampai mahasiswa memahami materi yang dipelajari.

3. Komputer dan multimedia bisa meliputi dasar pengetahuan terkait dengan ledakan informasi. Multimedia mampu mengelola berbagai informasi seperti teks, gambar, audio maupun animasi serta dapat digunakan untuk lebih menjelaskan materi yang dipelajari mahasiswa.
4. Komputer dan multimedia menyediakan berbagai materi belajar, multimedia juga bisa sebagai strategi dosen dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut (Hamalik dalam Arsyad, 2011:2) dalam pemakaian media pembelajaran proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat mahasiswa serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar mahasiswa. Peran teknologi multimedia dalam memecahkan kendala proses belajar karena multimedia mempunyai beberapa keistimewaan (Munir, 2008) menyebutkan beberapa keistimewaan multimedia yaitu:

1. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
2. Multimedia memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam menentukan topik pembelajaran.
3. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran akan memberikan optimal bagi mahasiswa yang paham menggunakan teknologi dari multimedia itu sendiri. Multimedia memiliki manfaat dalam

menyampaikan informasi khususnya materi-materi yang abstrak, multimedia bisa menyajikan materi tersebut dalam bentuk teks, video, audio, gambar dan animasi sehingga mempermudah pemahaman mahasiswa tentang materi tersebut.

c. Elemen Multimedia

Multimedia merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai media untuk dipelajari mahasiswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut (Tonni, 2020) terdapat 5 elemen multimedia penting yang mendasar yaitu:

1. Teks

Teks merupakan elemen dasar untuk menyampaikan informasi. Memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan yang bisa memberi daya tarik dan penyampaian informasi. Memberi penekanan untuk suatu materi yang ingin disampaikan.

2. Audio

Audio membantu dalam menyampaikan informasi dengan lebih efektif yang bertujuan untuk membantu penggunaan dalam meningkatkan daya tarik terhadap suatu tayangan serta membantu meningkatkan daya tarik terhadap isi presentasi.

3. Video

Video merupakan penyaluran informasi yang sangat menarik dan lebih sesuai dengan dunia nyata. Video merupakan elemen atau media yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi.

4. Animasi

Animasi berperan dalam proses presentasi dan sangat membantu menjelaskan suatu konsep yang kompleks dengan mudah bisa berbentuk simulasi.

d. **Penggunaan Media *Flipped Elearning***

Flipped elearning merupakan pembelajaran online yang cukup banyak menjadi topik kajian dibidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran *Flipped learning* yang biasanya dilakukan didalam kelas seperti menjelaskan materi, memberi tugas, dan pekerjaan rumah dialihkan menjadi pembelajaran online.

Menurut (Herreid et al.,2016) *Flipped elearning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pertemuan kelas dengan pembelajaran online. Dalam proses pembelajaran media *Flipped Elearning* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar yang sangat luas dan aktif serta merancang pembelajaran yang memungkinkan seperti kerja kelompok dan belajar mandiri.

Kelebihan penggunaan media *Flipped Elearning* menurut (Wardi et al., 2019) yaitu :

1. Mahasiswa dapat berkembang sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
2. Waktu tatap muka dan alokasi waktu dapat digunakan lebih efektif dan kreatif.

3. Dosen dengan lebih mudah menilai prestasi, minat dan komitmen mahasiswa terhadap pembelajaran.
4. Meningkatkan interaksi dosen dan mahasiswa
5. Meningkatkan ketrlibatan mahasiswa dalam materi perkuliahan.

3. Interaksi Dosen – Mahasiswa

a. Pengertian Interaksi (Komunikasi)

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain untuk saling tolong menolong dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam kehidupan sehari-hari selalu melakukan interaksi atau komunikasi. Interaksi tersebut bisa terjadi dalam berbagai berbagai macam situasi. Salah satunya pada stiuasi pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi antara dosen dan mahasiswa yang disebut sebagai interaksi edukatif.

Menurut (Sardiman, 2012:8) interaksi edukatif adalah komunikasi timbal balik antara pihak satu dengan pihak yang lain, mengandung maksud tertentu untuk mencapai pengertian secara seksama dalam mencapai tujuan belajar. Interaksi dapat dikatakan sebagai interaksi edukatif apabila secara sadar mempunyai tujuan untuk mendidik dan mengantarkan mahasiswa menuju kedewasaannya.

Menurut (soyomukti 2014:141) komunikasi *interpersonal* adalah interaksi antara seorang individu dengan individu lainnya

tempat lambang - lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam komunikasi antar manusia menggunakan bahasa. Sementara menurut (devito dalam soyomukti 2010:142) komunikasi *interpersonal* adalah proses pengiriman dan penerima pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil dengan beberapa efek dan umpan balik langsung.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan komunikasi interpersonal bisa berlangsung antara dua orang yang saling bertemu, misalnya anantara dosen dan mahasiswa. Komunikasi *interpersonal* lebih efektif jika dilakukan secara dialogis yaitu dua orang yang saling menyampaikan dan memberi pesan secara timbal balik.

b. Manfaat interaksi *interpersonal*

Interaksi *interpersonal* dapat membuat mahasiswa saling menghargai dan memiliki kesempatan untuk melakukan interaksi dengan fakultas dan rekan-rekan atau teman sebaya. Dalam lingkungan online penggunaan interaksi interpersonal mahasiswa dengan tegas dapat menyatakan pendapat bahkan menerima umpan balik yang cepat dari dosen, teman sebaya, bahkan fakultas (Mehall, 2020).

Manfaat interaksi interpersonal mahasiswa-fakultas dalam lingkungan online menurut (Chickering, AW, & Gamson, n.d.) :

1. Mendorong kontak antara mahasiswa dan fakultas
2. Mengembangkan timbal balik dan kerja sama diantara mahasiswa
3. Memberikan umpan balik interaksi yang cepat
4. Menciptakan komunikasi berkualitas dan harapan yang tinggi.

Menurut (Moore, 1989) mterdapat tiga jenis interaksi:

1. interaksi mahasiswa-isi

jenis interaksi ini berisikan konten atau materi yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, perspektif pembelajaran atau sturktur kognitif mahasiswa dalam proses pembelajaran. interaksi mahasiswa-isi (konten/materi) disiarkan pada program radio, televisi dengan rekaman elektronik seperti kaset, audio, video dan perangkat lunak komputer.

2. interaksi mahasiswa-dosen

interaksi mahasiswa dengan dosen dianggap sangat penting dalam melakukan interaksi didalam kelas. dalam interaksi ini dosen berusaha untuk mencapai tujuan materi agar tersampaikan kepada mahasiswa, merencanakan, atau memberi kurikulum serta program materi yang akan diajarkan, dengan merangsang atau mempertahankan minat mahasiswa dan juga memotivasi mahasiswa untuk belajar.

3. interaksi mahasiswa-mahasiswa.

Interaksi ini merupakan dimensi baru dalam pendidikan jarak jauh, dimana interaksi ini antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya dapat mengatur atau membuat kelompok sendiri. sesuai dengan kebutuhan mahasiswa tersebut salah satunya dalam jangka pendek maupun jangka panjang seperti kerja kelompok, tindakan menyampaikan materi berupa stimulasi prrsentasi serta melatih keterampilan dalam memimpin kelompok.

c. Jenis interaksi dalam diskusi online

Menurut (Zhu, 2006) interaksi dalam diskusi online terdiri dari 4 jenis yaitu :

1. Interaksi vertikal

Interaksi vertikal muncul ketika diskusi anggota kelompok kadang-kadang akan menjawab dan mencari jawaban anggota yang lebih mampu daripada ikut berkontribusi pada diskusi topik.

2. Interaksi horizontal

Keinginan anggota dalam mengekspresikan ide dan pendapat biasanya cenderung lebih kuat karena pertukaran pendapat anggota dapat menghadirkan perspektif, memperkaya diskusi dan menjadi dasar untuk memahami topik bahkan isu diskusi. Oleh karena itu, arah interaksi dapat memberikan informasi yang tidak memadai untuk membedakan peran yang

dilakukan oleh setiap mahasiswa serta menjelaskan sifat interaksi dalam diskusi online.

3. Interaksi Bintang

Interaksi bintang sebagian besar terpusat, baik searah ataupun dua arah. Interaksi tipe bintang memiliki kepadatan keterlibatan kognitif yang rendah, sehingga memperlihatkan sedikit memiliki hubungan interaksi antar anggota dalam lingkup anggota. Dalam jaringan interaksi yang luas berdampak terhadap hubungan timbal balik dalam menyelesaikan tugas pelajaran sehingga berakibat mahasiswa kurang konsisten, lebih terfragmentasi atau bahkan hubungan timbal balik tersebut jarang terjadi. Jaringan interaksi bintang, kekuatan interaksi berada pada titik pusat yang berpotensi untuk mengontrol agenda dan arahan diskusi. Diskusi dan arahan intruksi online dikendalikan dan dipusatkan oleh seorang dosen.

4. Interaksi Web

Sedangkan interaksi web berhubungan banyaknya titik sentralisasi yakni lebih banyak anggota jaringan yang memiliki sentralisasi. Misalnya melakukan interaksi antara dua anggota atau lebih anggota selama diskusi. Selama jenis interaksi ini berlangsung mahasiswa cenderung bertukar pikiran, memahami dan menantang ide satu sama lain. Tindakan berbagi, bertukar dan mempertahankan ide dapat membantu mahasiswa dalam

mengingat serta memahami materi pembelajaran. interaksi web saling berhubungan dengan banyak orang bahkan mampu mengarahkan atau memimpin diskusi, instruksi dapat menetapkan tujuan pembelajaran.

Diskusi online merupakan interaksi antara mahasiswa dan instruktur dapat memberikan berbagai informasi, konstruksi pengetahuan dan juga pencapaian tujuan pembelajaran lainnya. Jenis interaksi dalam diskusi online bisa berbeda-beda, begitu juga dengan keterlibatan kognitif mahasiswa. Keterlibatan kognitif mahasiswa dalam lingkungan belajar dapat dilihat ketika mahasiswa memberikan kontribusi perhatian diskusi, menganalisis komentar sebaya, terlibat dalam mengkritik dan bernalar melalui pendapat dan argument serta membuat keputusan. Tentu saja tingkat keterlibatan kognitif seorang individu dipengaruhi oleh dorongan instruktur, motivasi serta fasilitas diskusi, sehingga tingkat keterlibatan kognitif yang berbeda dalam diskusi online dapat dilihat dari partisipasi seseorang mengikuti diskusi online dalam memperoleh dan memahami materi sehingga menciptakan pengetahuan yang bervariasi.

Interaksi online dapat dilihat melalui lensa properti jaringan, sentralisasi dan kepadatan.

1. Jaringan merupakan mahasiswa yang berpartisipasi dalam diskusi online, mengacu pada jumlah anggota jaringan, yang berdampak langsung terhadap interaksi. Ketika jaringan interaksi kecil maka potensi interaksi mahasiswa ke mahasiswa lainnya akan lebih kecil.
2. Sentralisasi dalam diskusi online merupakan koneksi atau hubungan interaksi satu anggota dengan anggota lainnya.
3. Kepadatan menggambarkan tingkat umum keterkaitan antar anggota dalam jaringan sosial.

d. Bentuk – bentuk interaksi dalam pembelajaran kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif meliputi keterlibatan timbal balik mahasiswa secara bersama-sama dalam upaya membangun pengetahuan dan memecahkan masalah. Pembelajaran kolaboratif mengacu pada menyelesaikan tugas dengan pembagian kerja diantara mahasiswa. Pembelajaran kolaborasi didukung oleh berbagai teknologi untuk meningkatkan pembelajaran mahasiswa yang signifikan (Vuopala et al., 2016). Dalam lingkungan pembelajaran virtual dapat meningkatkan interaksi mahasiswa karena kolaborasi berupa metode kerja yang optimal dan diinginkan.

Interaksi sosio-emosional merupakan faktor utama dalam menentukan tingkat pembelajaran seseorang serta proses interaksi merupakan elemen penting dalam pembelajaran daripada hasil. Aspek interaksi sosio-emosional sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran kolaboratif sehingga mengacu pada proses interaksi dimana anggota kelompok menjadi akrab satu sama lain, serta berkomitmen untuk hubungan sosial dalam kelompok dan membentuk kelompok. Interaksi yang berkaitan dengan proses pengatauran seperti perencanaan, pemantauan dan evaluasi kegiatan merupakan bagian dari interaksi sosio-emosional.

e. Hubungan interaksi dan keterlibatan kognitif

Keterlibatan kognitif dan interaksi pada kegiatan belajar mengajar dalam bentuk diskusi online maupun tatap muka yang diterapkan dalam kelas berbeda dapat menimbulkan tingkat kognitif berbeda. hal ini terjadi akibat adanya Interaksi mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan maupun apresiasi materi serta tingkat kehadiran mahasiswa dalam diskusi online mempengaruhi keterlibatan kognitif (Zhu, 2006). Pengulangan materi pelajaran juga mempengaruhi keterlibatan kognitif mahasiswa, mahasiswa dengan tingkat pengulangan materi yang tinggi dapat melakukan postingan berkomentar dikolom diskusi dan bertukar ide sehingga mempengaruhi kematangan akademis mahasiswa atau nilai akhir mahasiswa.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andra Ardilla Jani (2017) dengan judul hubungan teacher support dan *student engagement* pada siswa sma UII di Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara teacher support dan *student engagement* pada siswa SMA. Hasil analisis data menyumbangkan 33,9% pengaruh *student engagement* sementara 66,1% dipengaruhi oleh faktor lain, seperti faktor budaya, faktor sosial, faktor psikologis dapat mempengaruhi siswa untuk lebih aktif meskipun memiliki teacher support yang cukup rendah. Penelitian ini menunjukkan teacher support mampu mempengaruhi *student engagement*. Siswa didukung dengan guru akan mampu mengandalkan dan mengarahkan siswa untuk semakin efektif disetiap pelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Catur Akbar Putra (2018) dengan judul pengaruh hubungan sosial teman sebaya terhadap *student engagement* siswa sman negeri 15 medan dapat disimpulkan bahwa dukungan sosial teman sebaya berpengaruh positif terhadap *student engagement*. Dukungan sosial teman sebaya mempengaruhi sebesar 32,9% terhadap *student engagement* dikarenakan dukungan sosial teman sebaya merupakan salah satu predictor utama dalam partisipasi didalam kelas. Semakin tinggi dukungan sosial teman sebaya akan diikuti oleh *student engagement* yang semakin tinggi pula.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Reyes, Brackett, Rivers, White dan Salovey (2012) dengan judul Classroom Emotional Climate, Student

Engagement, and Academic Achievement yang memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara keadaan emosi yang ada di kelas dengan prestasi akademik dan menggunakan *Student Engagement* sebagai mediator. Subjek yang diteliti adalah 63 guru dan 2000 siswa kelas 5 dan 6 SD dari 44 sekolah yang berbeda di Amerika Utara. Dasar dari penelitian ini adalah adanya asumsi bahwa hubungan antara siswa-guru dan siswa-siswa yang suportif mampu membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif. Situasi kelas yang lebih kondusif mampu membuat siswa merasa nyaman berada di kelas sehingga mampu menunjang prestasi akademik siswa. Metode pengambilan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi terhadap video yang direkam selama guru mengajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dela Way Reza (2014) dengan judul pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas III sdn garung wonosobo dapat disimpulkan bahwa multimedia berpengaruh positif terhadap hasil belajar, hal ini terlihat dari rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberi belajar mengalami peningkatan sebesar (25,8) yang menunjukkan hasil (84,5) pada hasil post-test, ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

5. Rika Nana Linda tahun 2013 yang mengambil topik: Hubungan Interaksi Guru dan Murid dengan Minat belajar Pendidikan Agama Islam di SMP PAB 8 Samapali Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Berdasarkan uji hipotesis dengan rumus korelasi product moment pearson, diperoleh nilai $r_{xy} = 0,467$. Ini berarti bahwa interaksi guru dan siswa memiliki hubungan yang signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMP PAB 8 Sampali Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

C. Kerangka Konseptual

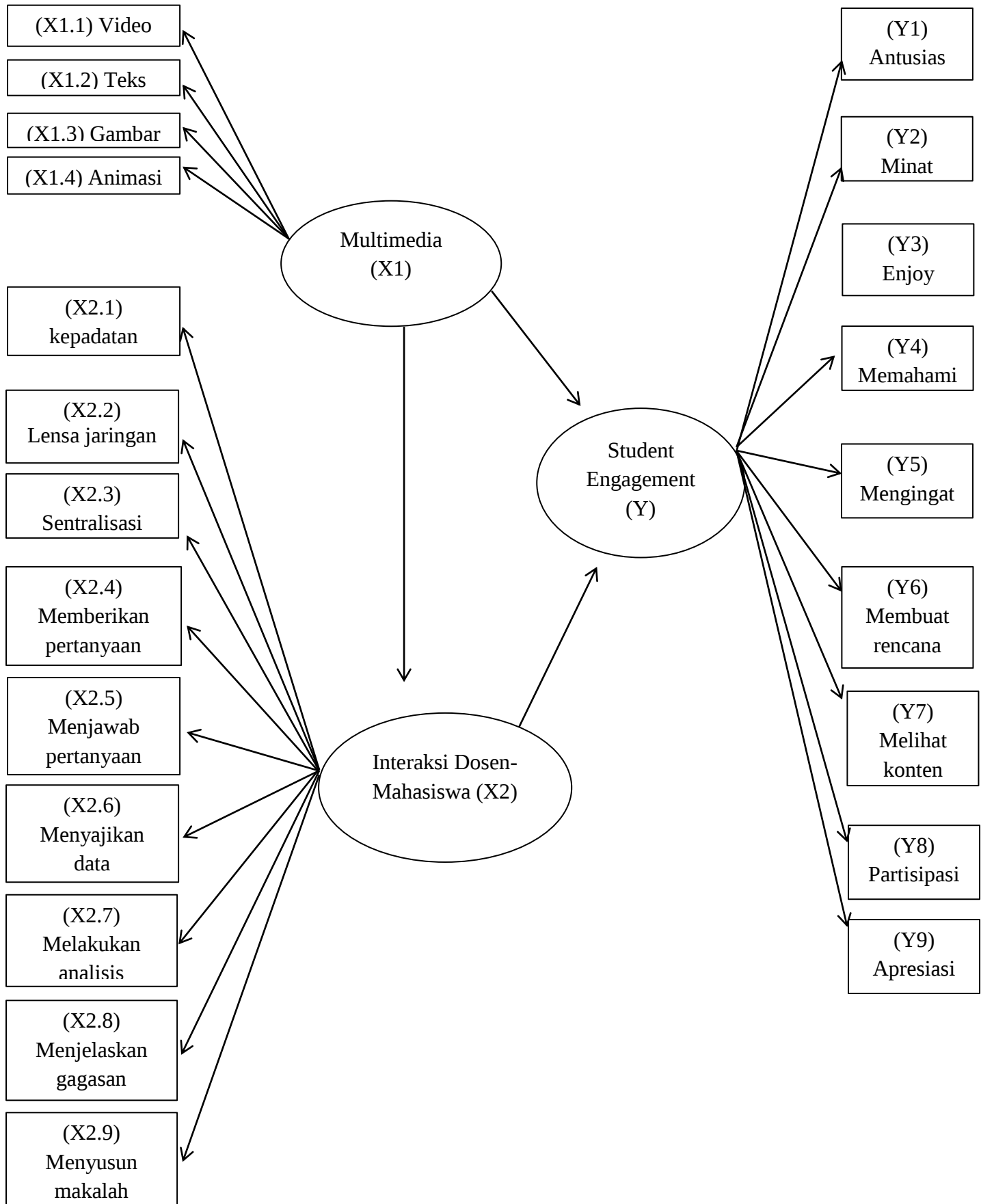
Kerangka konseptual adalah konsep untuk menjelaskan, menentukan serta mengungkapkan persepsi keterkaitan antar variabel dalam penelitian didasarkan kepada masalah dan teori yang dikemukakan. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah *Student Engagement* (Y), Multimedia (X1) dan Interaksi Dosen-Mahasiswa (X2).

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori maka variabel multimedia berpengaruh dalam proses *student engagement*, karena dalam proses belajar multimedia merupakan alat bantu yang digunakan oleh dosen dalam menciptakan suasana kelas, minat, ketertarikan mahasiswa mengikuti pembelajaran, serta berpengaruh terhadap *student engagement* yang terdiri dari keterlibatan kognitif, keterlibatan perilaku dan emosi mahasiswa dalam mengikuti keaktifan proses belajar, partisipasi berdiskusi, pemahaman pembelajaran serta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga menimbulkan hasil yang ingin dicapai. Interaksi dosen- mahasiswa juga

berpengaruh dalam *student engagement*, penting nya interaksi dalam belajar mengajar memberikan hubungan timbal balik adanya keterkaitan antara dosen dan mahasiswa dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Interaksi dosen dan mahasiswa memberikan dampak positif pada *student engagement* terhadap lingkungan online dalam kepuasan mahasiswa menerima tanggapan dalam diskusi yang berlangsung selama belajar serta dapat mendorong mahasiswa berinteraksi dan mampu bekerja sama dengan tim kelompok. Serta interaksi yang terjadi dalam pembelajaran diskusi dapat dikaitkan dengan keterlibatan mahasiswa seperti keterlibatan kognitif sehingga mahasiswa berpartisipasi dalam menjalankan pembelajaran dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih dalam.

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dijelaskan diatas dapat dibuat paradigma penelitian sebagai berikut:

Gambar 3 Kerangka Konseptual



Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang mana kebenarannya harus diuji secara empiris sesuai rumusan masalah dan kajian teori yang ada, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁ : Multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap *Student Engagement* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang

H₂ : Multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi dosen-mahasiswa pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

H₃ : Interaksi dosen-mahasiswa berpengaruh secara signifikan terhadap *student engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pengaruh multimedia dan interaksi dosen-mahasiswa terhadap *student engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Variabel interaksi dosen-mahasiswa berpengaruh signifikan terhadap *student engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi dosen-mahasiswa yang baik dapat meningkatkan *student engagement* Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Variabel multimedia berpengaruh signifikan terhadap interaksi dosen-mahasiswa pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia yang baik dapat meningkatkan proses interaksi dosen-mahasiswa pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi.
3. Variabel multimedia tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *student engagement* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Hal ini berarti multimedia tidak bisa dipastikan meningkatkan *student engagement* mahasiswa Fakultas Ekonomi saat proses pembelajaran.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka penulis menyarankan beberapa hal terhadap pihak-pihak terkait :

1. Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah cukup baik dan menarik. Untuk itu diharapkan multimedia dapat terus berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi serta mendalami efektivitas penggunaannya, agar proses pembelajaran dan penyampaian materi tersampaikan, sehingga dapat meningkatkan *student engagement* mahasiswa dalam memperoleh hasil yang lebih maksimal.
2. Interaksi dosen-mahasiswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran terus mengalami peningkatan. Akan tetapi masih ditemukan beberapa mahasiswa yang kurang melakukan interaksi dengan dosen seperti malu untuk bertanya dalam forum diskusi, serta dalam melakukan presentasi masih banyak ditemukan mahasiswa yang kurang aktif. Sehingga diharapkan antara dosen dan mahasiswa memiliki kepribadian terbuka. Dosen yang memiliki kepribadian terbuka akan dengan mudah menjalin hubungan interaksi dengan para mahasiswa selama proses perkuliahan. Sama halnya dengan mahasiswa yang memiliki kepribadian terbuka akan mudah berinteraksi dengan dosen yang dapat membuat mahasiswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran hingga selesai serta aktif bertukar pendapat dalam melakukan diskusi. Selain itu hubungan interaksi dosen dan mahasiswa juga dapat dilihat dalam proses pembelajaran seperti kesiapan dosen mengajar, komunikasi dosen dalam

mengajar dan kepribadian dosen-mahasiswa. Persiapan dosen mengajar dalam perkuliahan sangat membantu proses pembelajaran, dimana dosen mempersiapkan materi dengan baik sehingga memudahkan interaksi dengan mahasiswa sebagai peserta didiknya.

3. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pentingnya *student engagement* dimiliki setiap mahasiswa. Untuk itu diharapkan bagi mahasiswa bisa lebih menyadari bahwa pentingnya menjalani tanggung jawab sebagai pelajar, sehingga mampu menyeimbangkan peran-peran yang dilaksanakan. Beberapa contoh usaha dapat dilakukan mahasiswa dengan membuat tujuan dan rencana belajar, mengerjakan tugas sesuai dengan rencana belajar, serta mengevaluasi hasil dan minat selama proses pembelajaran tersebut. Dengan begitu mahasiswa mampu terlibat aktif dalam proses aktivitas yang dilakukan di kampus sehingga mencapai *student engagement* dan prestasi akademik yang baik, maka mahasiswa bisa menikmati proses pembelajarannya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Bagi mahasiswa yang memiliki *student engagement* rendah, sebaiknya lebih ditingkatkan kembali pola interaksi yang harmonis dan berkesinambungan dengan dosen, sedangkan untuk mahasiswa yang memiliki *student engagement* tinggi agar selalu dipertahankan.

4. Bagi pengajar di perguruan tinggi

Penelitian ini dapat menjadi acuan para pengajar yang berada di perguruan tinggi, bahwa perlunya memperhatikan *student engagement*

mahasiswa agar bahan pembelajaran lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh mahasiswa. Peneliti menyarankan agar pengajar mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan cara-cara tertentu yang dapat meningkatkan *student engagement*. Seperti menjelaskan materi dengan contoh yang konkret, membuat suasana belajar tidak membosankan dan melibatkan interaksi dengan mahasiswa dalam aktivitas belajar.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan agar melihat faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap *student engagement* mahasiswa seperti faktor bagaimana relasi interaksi antara dosen-mahasiswa, multimedia dalam meningkatkan minat mahasiswa belajar, serta strategi mahasiswa dalam pembelajaran juga ikut memberikan kontribusi dalam perkembangan *student engagement* mahasiswa. Penelitian selanjutnya juga dapat mengumpulkan nilai hasil belajar mahasiswa seperti (indeks prestasi kumulatif mahasiswa), agar dapat mengukur prestasi mahasiswa dalam menerapkan *student engagement*. Penggunaan responden juga disarankan dengan latar belakang usia dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperkaya penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal, P., & O'Brien, C. L. (2008). Social loafing on group projects: Structural antecedents and effect on student satisfaction. *Journal of Marketing Education*, 30(3), 255–264.
<https://doi.org/10.1177/0273475308322283>
- Appleton, J. J., Christenson, S. L., Kim, D., & Reschly, A. L. (2006). *Measuring cognitive and psychological engagement : Validation of the Student Engagement Instrument*. 44, 427–445.
<https://doi.org/10.1016/j.jsp.2006.04.002>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ashar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Baanqud, N. S., Al-Samarraie, H., Alzahrani, A. I., & Alfarraj, O. (2020). Engagement in cloud-supported collaborative learning and student knowledge construction: a modeling study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1).
<https://doi.org/10.1186/s41239-020-00232-z>
- Cangara, H. (2007). *No Title*. PT Raja Grafindo.
- Chickering, AW, & Gamson, Z. (n.d.). *No Title. Seven principles for good practice in undergraduate education*. American Association for Higher Education Bulletin, 3, 1–6.
- Cole, M. T., Shelley, D. J., & Swartz, L. B. (2014). Online instruction, e-learning, and student satisfaction: A three year study. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 15(6), 111–131.