

PENGARUH BUDAYA KOLABORASI DAN KETERLIBATAN MAHASIWA PADA STUDI KELAYAKAN PROYEK TERHADAP TINGKAT KEPUASAAN MAHASISWA, DIMEDIASI OLEH KINERJA HASIL

Heni Kusumawati^{1*}

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN

e-mail: heni.kusumawati89@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to obtain empirical evidence of the impact of Collaboration Culture and Student Involvement on Satisfaction Levels in Project Based Learning, with Net Benefit as a mediating factor. The object of the research is students who take Business Feasibility Studies courses at universities in Yogyakarta. The number of research samples was 100 respondents of final semester students who took the Business Feasibility Study course. The research methodology with the multivariate statistical analysis method was developed from regression and analysis of the Structural Equation Modeling (SEM) path.

This study found that collaboration culture has no effect on the achievement of results, while student involvement has an effect on the performance of results in project completion. Meanwhile, the performance of the results is getting higher, encouraging the level of student satisfaction in the implementation of the Business Feasibility Study project. The role of Performance Results (Net Benefit) mediates the influence of student involvement in achieving the satisfaction level. Meanwhile, the influence of the variable relationship of Collaboration on Satisfaction Level does not involve the role of Performance Results.

Keywords: *culture of collaboration, engagement, performance results and user satisfaction.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bukti empiris dampak Budaya Kolaborasi dan Keterlibatan Mahasiswa terhadap Tingkat Kepuasan pada Project Based Learning, dengan Net Benefit sebagai faktor pemediasi. Obyek penelitian adalah mahasiswa yang mengambil matakuliah Studi Kelayakan Bisnis di perguruan tinggi di Yogyakarta. Jumlah sampel penelitian sebanyak 100 responden mahasiswa semester akhir yang menempuh matakuliah Studi Kelayakan Bisnis. Metodologi penelitian untuk menguji pengaruh variable bebas terhadap variable terikat dalam penelitian ini digunakan metode analisis statistik multivariat pengembangan dari regresi dan analisis jalur Structural Equation Modeling (SEM).

Penelitian ini menemukan hasil bahwa budaya kolaborasi tidak berpengaruh terhadap pencapaian kinerja hasil, sementara keterlibatan mahasiswa berpengaruh terhadap kinerja hasil dalam penyelesaian proyek. Sedangkan kinerja hasil yang semakin tinggi, mendorong Tingkat kepuasan mahasiswa dalam pelaksanaan proyek Studi Kelayakan Bisnis. Peran Kinerja Hasil (Net Benefit) memediasi pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pencapaian Tingkat kepuasan. Sedangkan pada pengaruh hubungan variabel Kolaborasi terhadap Tingkat Kepuasan, tidak melibatkan peran Kinerja Hasil.

Kata kunci: budaya kolaborasi, keterlibatan, kinerja hasil dan kepuasan.

JEL: M30

Diterima	: 12 Juli 2024
Ditinjau	: 28 Juli 2024
Dipublikasikan	: 31 Juli 2024

1. PENDAHULUAN

Dalam era multi-media yang berkembang pesat saat ini, diikuti oleh informasi digital yang berlimpah, di mana akses ada di mana-mana dan konten ada di mana-mana. Kondisi tersebut cenderung menjadikan mahasiswa menginginkan hasil secara instan. Namun di sisi lain, ketersediaan informasi secara cepat menjadikan anak-anak milleneal berpikir kritis (Dimmitt, 2017). Dilihat dari aspek pendidikan, populasi Gen Z yang terkenal sebagai master digital teknologi menjadi kelompok pembelajar yang paling besar. Menurut studi yang dilakukan oleh Barnes and Noble College (2015), dilaporkan bahwa 51% siswa Gen Z menunjukkan bahwa mereka menyukai model belajar dengan mendapatkan tantangan baru dan 80% mengatakan mereka lebih suka belajar dengan teman-teman.

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah metode pengajaran yang memperoleh pengetahuan dan keterampilan oleh siswa yang bekerja selama periode waktu untuk menyelidiki dan menjawab pertanyaan, masalah, atau tantangan (Ibrahim, D dan Rashid, A, 2022). Dalam teori John Dewey tentang konsep Learning by Doing, memandang pendidikan tidak hanya tentang memperoleh pengetahuan teoritis tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis. Dia memandang pendidikan dari perspektif holistik di mana pembelajaran dipandang sebagai proses berkelanjutan yang menggabungkan pengetahuan dengan pengalaman hidup dan mendorong mahasiswa untuk mengintegrasikan keterampilan berpikir dengan hasil nyata. Pandangan pendidikan ini memastikan mahasiswa memiliki pengalaman signifikan yang bermakna secara internal dan berkontribusi pada pertumbuhan mereka sebagai peserta didik. Dewey meyakini bahwa dalam Percaya bahwa tidak hanya siswa yang belajar, tetapi guru juga belajar dari siswa. Ketika guru dan siswa, keduanya belajar dari satu sama lain, bersama-sama mereka menciptakan nilai ekstra untuk diri mereka sendiri

Pembelajaran Berbasis Proyek (sering disebut Project Based Learning atau PBL) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi seperti akademik prestasi, tingkat berpikir, berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, kemandirian, dan itu menyajikan kemampuan untuk melihat situasi dari perspektif yang lebih baik. Ini juga menawarkan pemahaman yang lebih dalam tentang pembelajaran, lebih banyak sikap positif terhadap studi, hubungan yang mendukung di antara teman sebaya, fleksibilitas dalam komunikasi, dan motivasi belajar. Peserta didik juga akan menghasilkan produk akhir sebagai output untuk masalah yang diidentifikasi melalui kegiatan yang bermakna selama proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator dalam memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaboratif peserta didik dan mempunyai pengalaman sosial dan interaktif ketika siswa bekerja sama untuk merencanakan, meneliti, dan mempresentasikan proyek mereka. Melalui kolaborasi, siswa dapat belajar dari rekan-rekan mereka, bertukar ide dan memberikan umpan balik yang konstruktif satu sama lain.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan berbagai manfaat bagi siswa dengan meningkatkan keterlibatan, mengembangkan keterampilan kritis, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih dalam. Dengan pembelajaran berbasis proyek, siswa menemukan pembelajaran berbasis proyek lebih menarik daripada kuliah tradisional. Mereka adalah peserta aktif dalam mendorong pembelajaran mereka sendiri melalui proyek langsung. PBL memberi mereka otonomi untuk mengeksplorasi topik yang selaras dengan minat mereka, membuat mereka termotivasi secara intrinsik. Bekerja secara kolaboratif juga meningkatkan keterlibatan melalui interaksi rekan.

Keterampilan berpikir kritis pada tingkat mahasiswa sangat penting karena mendorong peserta didik untuk menangani secara efektif berbagai masalah yang semakin kompleks pada aspek sosial, ilmiah, dan praktis (Shakirova, 2007). Berpikir kritis mengacu pada penggunaan keterampilan kognitif atau strategi yang meningkatkan probabilitas hasil yang diinginkan. Berpikir kritis memiliki tujuan, alasan, dan berorientasi pada tujuan. Melalui proyek dunia nyata, siswa membangun komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis, dan keterampilan kreativitas. Memecahkan masalah yang tidak terstruktur sebagai sebuah tim meniru lingkungan profesional, mempersiapkan mereka untuk karir masa depan. Mahanal dan Zubaidah (2017) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk merumuskan ide-ide baru yang mengejutkan dan berharga dalam berbagai cara. Hal ini terkait dengan kebaruan, kemampuan untuk menciptakan entitas, menerapkan bentuk-bentuk perkembangan baru, menghasilkan banyak kemampuan imajinatif atau mengubah objek yang ada menjadi produk baru (Kumdang et al., 2018; Sahida & Zarvianti, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bukti empiris dampak Budaya Kolaborasi dan Keterlibatan Mahasiswa terhadap Tingkat Kepuasan pada Project Based Learning, dengan Net Benefit sebagai faktor mediasi. Obyek penelitian adalah mahasiswa yang mengambil matakuliah Studi Kelayakan Bisnis di perguruan tinggi di Yogyakarta.

2. TINJAUAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Budaya Kolaboratif dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Lingkungan sosial yang baik dapat membantu menciptakan interaksi dalam pembelajaran siswa. Kegiatan kolaboratif dalam pembelajaran menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan bersama. Kolaborasi membutuhkan keterlibatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara dinamis, saling bergantung, dan adaptif bekerja untuk mencapai tujuan bersama (Ibrahim dan Rashid, 2022).

Studi Kelayakan Bisnis merupakan matakuliah yang didisain dengan model berbasis inkuiri, yang memberdayakan peserta didik dan mempromosikan kolaborasi. Otonomi dan pembelajaran sebaya ini mendorong keterlibatan yang lebih besar ketika siswa mengambil kepemilikan atas proyek mereka. Studi menunjukkan PBL meningkatkan tingkat kehadiran

dan waktu tugas dibandingkan dengan struktur kelas tradisional. Siswa secara intrinsik termotivasi untuk melihat proyek sampai selesai.

Secara umum, kolaborasi melibatkan komunikasi, keterbukaan dalam mendengarkan, memberi, menerima, dan berbagi pendapat atau informasi, melakukan negosiasi, pengolahan informasi, mengoordinasikan kegiatan bersama, dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Keberhasilan kegiatan kolaboratif menuntut individu untuk menguasai keterampilan kolaboratif yang didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Johnson and Johnson (2017), menyampaikan bahwa terdapat faktor psikometri yang dapat dikembangkan dalam kegiatan kolaborasi mencakup dimensi berikut: a) mencapai tujuan bersama (achieving common goals), b) keterampilan proses yang berhubungan dengan tugas (task-related process skills), c) perilaku kolaboratif (collaborative behaviors), resolusi konflik (conflict resolution) serta bimbingan dan dukungan di antara anggota kelompok.

Sebagian besar proyek melibatkan bekerja dalam tim kecil, mendorong kolaborasi dan pembelajaran sebaya. Berinteraksi dengan teman sekelas pada proyek yang bermakna sangat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Proyek kelompok juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kerja tim yang diperlukan dalam menyelesaikan proyek.

H1: Budaya Kolaborasi Berpengaruh Terhadap Nilai Bersih (Net Benefit) Pelaksanaan Project Based Learning Pada Matakuliah Studi Kelayakan Bisnis

2.2. Keterlibatan dalam Pembelajaran Berbasis Proyek (Student Engagement)

Teori keterlibatan dikemukakan oleh McLaughlin and Roueche dalam penelitian Yulhendri, et.al (2021), bahwa keterlibatan berhubungan positif terhadap pengurangan obyektif maupun subyektif keterampilan berpikir kritis dan perbaikan kinerja secara umum. Keterlibatan mahasiswa berhubungan positif terhadap net benefit yang umumnya dinyatakan dengan nilai (grade) dan tingkat persistensi (daya bertahan) dalam suatu kelompok. Keterlibatan (engagement) dipandang sebagai hasil dari kombinasi niat dan integrasi akademik dan sosial yang sukses di dalam lingkungan kampus (J. Boss, S., & Krauss., 2014).

Otonomi dan pembelajaran sebaya dalam matakuliah berbasis proyek, mendorong keterlibatan yang lebih besar ketika mahasiswa mengambil peran atas proyek mereka. Studi menunjukkan bahwa matakuliah berbasis proyek meningkatkan tingkat kehadiran dan waktu penyelesaian tugas dibandingkan dengan struktur kelas klasikal. Dengan keterlibatan yang semakin tinggi dari anggota kelompok, secara intrinsik peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan proyek lebih tepat waktu. Menurut Carini, et al. dalam Yulhenri, et.al (2021) menganggap keterlibatan selayaknya membangun sosiologis, jaringan sosial, organisasi, psikologis, budaya, pedagogis, dan ekonomi. Keterlibatan lebih dari sekadar berpartisipasi, namun sebagai prediktor pembelajaran dan pengembangan pribadi.

Keterlibatan (engagement) terdiri dari tiga dimensi yaitu kognitif (cognitive), perilaku (behaviour) dan emosional (emotional). Keterlibatan kognitif dapat dilihat dalam kegiatan seperti memecahkan masalah yang kompleks, menggunakan keterampilan berpikir. Ketika mahasiswa melakukan kegiatan mengklarifikasi atau memberikan contoh ide proyeknya, mereka terlibat secara kognitif. Keterlibatan kognitif menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan strategi pembelajaran mendalam, motivasi, dan harapan.

Keterlibatan emosional menggambarkan perasaan yang dimiliki dan ditunjukkan peserta

didik dalam matakuliah yang diikuti. Perasaan ini dapat berkisar dari kebingungan dan kecemasan hingga kegembiraan, antisipasi dan termasuk sikap apatis. Ketika seseorang terlibat dalam kegiatan yang membawa kesenangan atau rasa ingin tahu, seperti menonton acara televisi, melakukan hobi, atau mendengarkan podcast, seseorang cenderung menginvestasikan lebih banyak waktu dan usaha. Keterlibatan emosional yang positif juga dapat mendukung mahasiswa untuk bertahan selama masa menjalankan proses belajar termasuk jika menemui kegagalan dan mempromosikan self-efficacy, yaitu suatu keyakinan atau kepercayaan diri individu mengenai kemampuannya untuk mengorganisasi, melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan.

Keterlibatan perilaku adalah indikator yang dapat diamati dari keterlibatan kognitif dan emosional. Instruktur yang efektif mencatat ketika siswa mengangguk setuju atau tersenyum, terlihat bingung, mencatat, atau mengajukan pertanyaan atau tanggapan secara sukarela. Indikator tambahan adalah waktu menyelesaikan tugas. Keterlibatan perilaku mengacu pada positif perilaku, keterlibatan dalam pembelajaran dan partisipasi dalam kegiatan proyek seperti menghadiri kelas, mengikuti peraturan kelas, mengajukan pertanyaan, dan berkonsentrasi.

H2: Keterlibatan Mahasiswa Berpengaruh Terhadap Nilai Bersih (Net Benefit) Pelaksanaan Project Based Learning Pada Matakuliah Studi Kelayakan Bisnis

2.3. Kinerja Hasil (Net Benefit) Pembelajaran Berbasis Proyek

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mansur, 2018 dalam Meha, A., Bano, V dan Enda, R., 2022). Hasil pembelajaran yang diharapkan dengan model project-based learning dapat menggambarkan keterampilan, kemampuan, pengetahuan atau nilai terukur yang harus dapat ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil dari menyelesaikan proyek. Model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik dibandingkan berpusat pada tenaga didik, karena mereka menggambarkan apa yang akan dilakukan peserta didik, bukan apa yang akan diajarkan instruktur.

Menurut Evenddy, Gailea dan Syafriza (2023) dalam penelitiannya, mengungkapkan bahwa terdapat tiga manfaat dari pembelajaran berbasis proyek yaitu: a) keterlibatan aktif dan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, b) peningkatan kemampuan kerja tim dan komunikasi melalui kolaborasi interdisipliner, c) memberikan kesempatan unik bagi mahasiswa untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui pemecahan masalah yang otentik.

Teknik penilaian manfaat pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan sejak mahasiswa Menyusun perencanaan dalam bentuk proposal, pengorganisasian tim pelaksana dan evaluasi menyelesaikan proyek sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan. Menurut Anshori, A (2017), setidaknya terdapat empat hal yang perlu dipertimbangkan dalam penilaian proyek sebagai berikut: a) Pengelolaan yaitu kemampuan mahasiswa dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan Laporan, b) Relevansi yaitu kesesuaian topik, data dan hasilnya dengan kompetensi dasar mata kuliah, c) Keaslian yaitu proyek yang dijalankan harus merupakan hasil karya sendiri dengan mempertimbangkan kontribusi pendidik dan pihak lain berupa bimbingan dan dukungan terhadap proyek yang dikerjakan peserta didik, dan d) Inovasi dan kreativitas

yaitu proyek yang dilakukan mahasiswa terdapat unsur-unsur kebaruan (kekinian) dan sesuatu yang unik, berbeda dari biasanya. Selanjutnya tingkat hasil yang semakin tinggi diharapkan dapat memberikan kepuasan terhadap setiap anggota kelompok.

H3: Net Benefit Berpengaruh Terhadap Kepuasan Mahasiswa Dalam Pelaksanaan Project Based Learning Pada Matakuliah Studi Kelayakan Bisnis.

2.4. Kepuasan Mahasiswa dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Kepuasan mahasiswa mengukur seberapa besar peserta didik menikmati hasil akhir dari proyek yang telah dijalankan. Tingkat kepuasan dapat didefinisikan sebagai kesenjangan antara situasi aktual yang disediakan oleh institusi dan skenario ideal yang diinginkan oleh para peserta. Menurut Kotler dan Keller (2016), mendefinisikan kepuasan sebagai perasaan senang atau kecewa seseorang yang timbul karena membandingkan kinerja yang dipresepsikan produk (atau hasil) terhadap ekspektasi mereka. Jika kinerja gagal memenuhi ekspektasi, pelanggan akan tidak puas.

Sebaliknya, ketidakpuasan dapat diukur dalam hal seberapa jauh hasil aktual lebih rendah dari harapan. Ketidakpuasan mencakup rasa kekurangan dan perasaan tidak suka yang tidak nyaman terhadap kondisi dalam kehidupan seseorang, termasuk perasaan tidak puas yang samar-samar dan terus-menerus. Hal ini membuat anggota dalam suatu tim mempunyai persepsi negatif dan kurangnya motivasi dan komitmen terhadap kelompok yang telah dibangun.

Haryati (2021) dalam Novianto, R (2023) menyatakan terdapat lima aspek kepuasan belajar mahasiswa, yaitu dimensi kehandalan (reliability), dimensi daya tanggap (responsiveness), dimensi kepastian (assurance), dimensi empati (empathy), dimensi bukti fisik (tangible) seperti nilai akhir matakuliah yang diambil.

H4: Net Benefit memediasi pengaruh Budaya Kolaborasi terhadap Kepuasan Mahasiswa dalam pelaksanaan Project Based Learning pada matakuliah Studi Kelayakan Bisnis

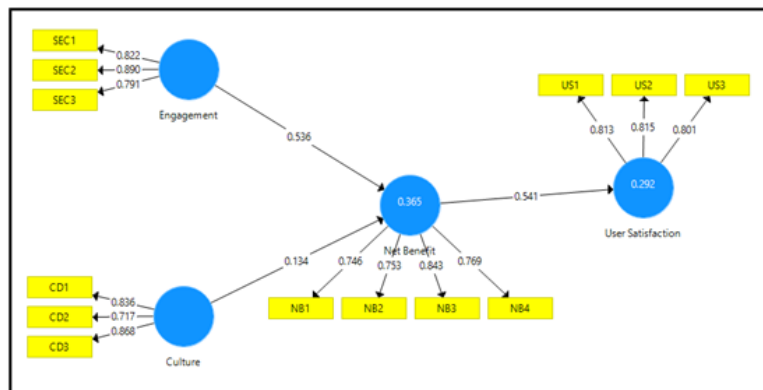
H5: Net Benefit memediasi pengaruh Keterlibatan Mahasiswa terhadap Kepuasan Mahasiswa dalam pelaksanaan Project Based Learning pada matakuliah Studi Kelayakan Bisnis

3. METODE PENELITIAN

3.1. Ruang Lingkup dan Kerangka Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bukti empiris dampak Budaya Kolaborasi dan Keterlibatan Mahasiswa terhadap Tingkat Kepuasan pada matakuliah yang diselenggarakan dengan model Project Based Learning, dengan Net Benefit sebagai faktor pemediasi. Obyek penelitian adalah mahasiswa yang mengambil matakuliah Studi Kelayakan Bisnis di perguruan tinggi di Yogyakarta.

Populasi penelitian mencakup mahasiswa yang mengambil matakuliah Studi Kelayakan Bisnis di perguruan tinggi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun sampel penelitian diambil secara purposive sampling sebanyak 100 responden sebagai obyek dalam penelitian ini. Pembagian dan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dilakukan secara online dengan skala Likert 1 – 5 pada tanggal 15 April 2024 hingga 5 Mei 2024. Konseptual model yang dikembangkan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Variabel bebas Keterlibatan (X1), memfokuskan pada Keterlibatan Perilaku terkait dengan aspek perilaku positif, keterlibatan dalam pembelajaran dan partisipasi dalam kegiatan proyek seperti menghadiri kelas, mengikuti peraturan kelas, mengajukan pertanyaan, dan berkonsentrasi (Claffey & Brady, 2019). Variabel bebas Budaya Kolaborasi (X2), menggunakan faktor psikometrik Johnson and Johnson (2017), mencakup dimensi berikut: a) mencapai tujuan bersama (achieving common goals), b) keterampilan proses yang berhubungan dengan tugas (task-related process skills), c) perilaku kolaboratif (collaborative behaviors), resolusi konflik (conflict resolution) serta bimbingan dan dukungan di antara anggota kelompok.

Variabel terikat (Z) Kepuasan Mahasiswa (User Satisfaction) mengacu pada penelitian Novianto, R (2023) mencakup lima aspek kepuasan belajar mahasiswa, yaitu dimensi kehandalan (reliability), dimensi daya tanggap (responsiveness), dimensi kepastian (assurance), dimensi empati (empathy), dimensi bukti fisik (tangible). Sedangkan sebagai mediator dalam kerangka penelitian adalah Nilai Kinerja (Net benefit) dalam penelitian ini sebagai hasil akhir kegiatan proyek pada mata kuliah Studi Kelayakan Bisnis, dinyatakan dalam nilai mata kuliah. Aspek yang dipertimbangkan dalam evaluasi hasil mencakup dimensi: keterampilan pengelolaan proyek, kesesuaian topik, keaslian karya dan inovasi kreatifitas.

3.2. Metode Analisis

Untuk menguji pengaruh variable bebas terhadap variable terikat dalam penelitian ini digunakan metode analisis statistik multivariat pengembangan dari regresi dan analisis jalur Structural Equation Modeling (SEM). Untuk memastikan bahwa komponen-komponen pembentuk variable data yang digunakan valid, dilakukan uji validitas untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian ini akurat. Pengujian validitas dengan menggunakan Corrected item Total Correlation. Jika nilai validitas setiap jawaban yang didapatkan ketika memberikan daftar pertanyaan nilainya lebih besar dari 0,3 maka item pertanyaan tersebut dapat dikatakan valid.

Jika dilihat dari Average Variance Extracted (AVE) setidaknya sebesar 0,5. Nilai

ini menggambarkan validitas konvergen yang memadai yang mempunyai arti bahwa satu variabel laten mampu menjelaskan lebih dari setengah varian dari indikator-indikatornya dalam rata-rata. Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam pengukur gejala yang sama. Model pengukuran reliabilitas dapat digunakan Cronbach's Alpha. Nilai ini mencerminkan reliabilitas semua indikator dalam model. Besaran nilai Cronbach's Alpha minimal ialah 0,7.

Persyaratan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi linear berganda yang berbasis ordinary least square (OLS) dilakukan uji asumsi klasik. Pengujian asumsi klasik ditujukan agar data yang digunakan menghasilkan model regresi yang memenuhi kriteria BLUE (Best Linear Unbiased Estimator). Beberapa jenis uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas, uji normalitas, uji autokorelasi dan uji linearitas. Untuk menguji peran variable pemediasi atau intervening digunakan analisis specific indirect effect yang bertujuan untuk menganalisis seberapa kuat pengaruh suatu variabel dengan variabel lainnya baik antara eksogen dengan endogennya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persyaratan validitas dan reliabilitas terhadap data penelitian telah terpenuhi, dengan nilai construct reliability dan validity sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	AVE	
Engagement	0.784	0.801	0.874	0.698
Culture	0.786	0.798	0.860	0.606
User Satisfaction	0.738	0.739	0.851	0.656
Net Benefit	0.745	0.792	0.850	0.656

Sumber: Data Penelitian, diolah (2024)

Berdasarkan hasil olah data, nilai Average Variance Extracted (AVE) semua variable di atas 0,5 dan nilai Cronbach's alpha di atas 0,7 artinya data valid dan reliabel. Dengan demikian instrumen penelitian dinyatakan valid dan konsistensi variable sebagai alat ukur dalam model penelitian ini dinyatakan reliabel. Cross loading diagonal lebih tinggi dibandingkan cross loading dibawahnya. Hal ini menunjukkan bahwa indikator masing-masing variabel sudah tepat berada pada konstruk variabelnya.

Nilai SRMR = 0,092 kurang dari 0,1 artinya model yang dihasilkan layak untuk menguji pengaruh variabel Culture dan Engagement terhadap Net benefit. Demikian juga model pengaruh Net Benefit terhadap User Satisfaction yang dihasilkan layak. Nilai R Square = 0,365 menunjukkan model struktural yang dihasilkan kurang baik untuk menjelaskan hubungan pengaruh Culture dan Engagement terhadap Net Benefit. Nilai R Square = 0,292 menunjukkan model struktural yang dihasilkan cukup baik untuk menjelaskan hubungan pengaruh Net Benefit terhadap User Satisfaction.

Tabel 2. Hasil Uji Model Fit

Saturated Model	Estimated Model	
SRMR	0.092	0.115
d_ULS	0.771	1.207
d_G	0.331	0.375
Chi_Square	190.733	206.832
NFI	0.656	0.627

Sumber: Data Penelitian, diolah (2024)

Berdasarkan uji asumsi klasik pada penelitian ini, nilai Inner VIF untuk variabel Culture = 1,208 dan variabel Engagement = 1,208 dan Net benefit = 1,000 lebih dari 0,1 dan kurang dari 5 artinya model tersebut tidak terdapat masalah multikolinearitas. Berdasarkan uji normalitas One Sample Kosmogorov-Smirnov Test, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,073 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Tahapan selanjutnya adalah pengujian hubungan kausalitas antar variable independen dan varibel dependen dengan menggunakan Uji Inner model. Berdasarkan uji structural model (inner model) menggunakan bantuan prosedur Bootstrapping dan Blindfolding dalam SMART PLS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Path Coefficients

	Original Sample	T Statistics	P-Values
Culture --> Net Benefit	0,134	1,464	0,1440
Engagement --> Net Benefit	0,536	7,122	0,000*
Net Benefit --> User Satisfaction	0,541	7,231	0,000*
Culture --> Net Benefit --> User Satisfaction	0,073	1,444	0,149
Engagement --> Net Benefit --> User Satisfaction	0,290	4,134	0,000*

Sumber: Data Penelitian, diolah (2024)

Berdasarkan analisis jalur, diperoleh koefisien dan nilai P-Value pengaruh Culture terhadap Net benefit adalah 0,144 lebih dari $\alpha = 0,05$ menunjukkan Culture tidak berpengaruh terhadap Net benefit. Hipotesis 1 (H1) tidak terbukti. Nilai P Value pengaruh Engagement terhadap Net benefit adalah 0,000 kurang dari $\alpha = 0,05$ menunjukkan Engagement berpengaruh terhadap Net benefit. Hipotesis 2 (H2) terbukti. Nilai P Value pengaruh Net Benefit terhadap User Satisfaction adalah 0,000 kurang dari $\alpha = 0,05$ menunjukkan Net benefit berpengaruh terhadap User Satisfaction. Hipotesis 3 (H3) terbukti.

Nilai P Value pengaruh Culture terhadap User Satisfaction dimediasi oleh Net Benefit adalah 0,149 lebih dari $\alpha = 0,05$ menunjukkan Net benefit tidak memediasi pengaruh

Culture terhadap User Satisfaction. Hipotesis 4 (H4) tidak terbukti. Nilai P Value pengaruh Engagement terhadap User Satisfaction dimediasi oleh Net Benefit adalah 0,000 kurang dari $\alpha = 0,05$ menunjukkan Net benefit tidak memediasi pengaruh Culture terhadap User Satisfaction. Hipotesis 5 (H5) terbukti.

Nilai Predictive Relevance (Stone-Geisser's Q^2) = 0,202 lebih dari 0 menunjukkan model struktural yang dihasilkan memiliki kemampuan untuk menguji pengaruh Culture dan Engagement terhadap Net Benefit. Demikian pula Predictive Relevance = 0,182 lebih dari 0, menunjukkan model struktural yang dihasilkan memiliki kemampuan untuk menguji pengaruh Net Benefit terhadap User Satisfaction.

Berdasarkan hasil analisis di atas, Budaya Kolaborasi tidak berpengaruh terhadap Hasil Kinerja mahasiswa dalam pelaksanaan proyek Studi Kelayakan Proyek. Dalam era digital dengan sampel penelitian dalam kelompok generasi milenial, mempunyai kecenderungan masing-masing memegang egosentris dan kurang berempati terhadap orang lain. Kegiatan kolaborasi dalam pembelajaran berbasis proyek, sistem kerjasama kelompok tidak selalu diikuti oleh pertemuan secara fisik di antara anggota kelompok. Hal ini yang mendorong mahasiswa hanya menyetorkan nama sebagai keikutsertaan dalam tugas kelompok tanpa diikuti oleh kerjasama tim yang sempurna hingga tugas proyek selesai.

Pada hipotesis 2, variabel Keterlibatan secara perilaku berpengaruh positif terhadap Hasil Kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan proyek Studi Kelayakan Bisnis. Keterlibatan diawali dengan pemahaman yang baik secara kognitif terhadap tujuan proyek yang akan dilaksanakan. Selanjutnya menjalin kedekatan secara emosional diantara anggota kelompok, untuk membangun bonding karena durasi pelaksanaan proyek berlangsung dalam satu semester. Setiap anggota kelompok hendaknya mampu mengenali karakter masing-masing, agar dapat menerima kelebihan dan kelemahan selama proyek berlangsung. Pada akhirnya, keterlibatan secara perilaku akan mendorong penyelesaian proyek secara tepat waktu dan menghasil kinerja yang unggul.

Pada hipotesis 3, menyatakan bahwa Hasil Kinerja (Net Benefit) berpengaruh positif terhadap Kepuasan Mahasiswa setelah menyelesaikan tugas proyek Studi Kelayakan Bisnis. Hasil akhir yang diperoleh mahasiswa didasarkan pada kinerja individu maupun kelompok. Konflik seringkali terjadi ketika proses awal membangun kolaborasi dan bonding antar anggota kelompok dirasakan kurang. Hal ini mengakibatkan pengorganisasian dan pencapaian tujuan proyek tidak selesai sesuai jadwal. Penyelesaian tugas akhir membutuhkan proses bimbingan oleh dosen pembimbing maupun mentor lapangan sebagai upaya untuk membantu mahasiswa dengan memberikan arahan, pendampingan, saran, dan kritik. Hasil akhir keberhasilan proyek tidak hanya diukur dari nilai final dalam bentuk angka atau symbol. Namun nilai-nilai yang mampu membentuk karakter mahasiswa seperti kejujuran, kerendahan hati, kedisiplinan, empati serta integritas menjadi kinerja yang bersifat soft skill dan hanya didapatkan melalui suatu proses kerja. Semakin tinggi nilai-nilai baik secara tangible maupun intangible didapatkan oleh mahasiswa, maka semakin tinggi tingkat kepuasan yang diperoleh yang ditunjukkan oleh rasa senang dan minimnya komplain antar anggota kelompok.

Berdasarkan analisis pada hipotesis 4, yang menyatakan bahwa Kinerja Hasil (Net Benefit) tidak memediasi pengaruh variabel Budaya Kolaborasi terhadap Kepuasan

Mahasiswa pada pelaksanaan Project Based Learning pada matakuliah Studi Kelayakan Bisnis. Kolaborasi terbentuk sebagai akibat dari pola dan bentuk hubungan yang terjalin antar individu dalam suatu kelompok atau organisasi, di mana masing-masing anggota mempunyai kejelasan job description, saling berbagi informasi, manfaat dan tanggung jawab. Keberhasilan kolaborasi juga melibatkan aspek afektif dan emosional yang berhasil dibangun pada prakondisi pelaksanaan proyek serta aspek kognitif untuk menyelesaikan proyek. Hal inilah yang berpengaruh secara langsung terhadap kepuasan mahasiswa hingga proyek tersebut dianggap berhasil. Kinerja Hasil berupa angka atau simbol tidak selalu menjadi ukuran bahwa tinggi hasil mengekspresikan tingginya tingkat kepuasan, jika tidak diikuti oleh kekompakan dalam kolaborasi secara penuh karena dimungkinkan dalam kelompok terdapat anggota yang cenderung pasif.

Berdasarkan analisis pada hipotesis 5, bahwa Kinerja Hasil (Net Benefit) memediasi pengaruh variabel Keterlibatan (Engagement) terhadap Kepuasan Mahasiswa pada pelaksanaan Project Based Learning pada matakuliah Studi Kelayakan Bisnis. Keterlibatan dalam suatu proyek ditunjukkan oleh keaktifan dan partisipasi kehadiran dalam proses perencanaan hingga penyelesaian proyek. Jika setiap anggota kelompok aktif terlibat, maka pemahaman terhadap detail pekerjaan dalam dilalui dengan baik. Akibatnya setiap anggota kelompok dapat menyampaikan kembali apa yang telah dikerjakan melalui presentasi hasil maupun penyusunan Laporan akhir proyek Studi Kelayakan Bisnis. Selanjutnya kinerja hasil yang semakin tinggi akan menumbuhkan kepuasan mahasiswa.

5. KESIMPULAN

Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan salah strategi untuk membangkitkan pembelajaran yang bermakna pada matakuliah Studi Kelayakan Bisnis. Mata kuliah ini mempunyai konten pembelajaran yang menyeluruh dalam aspek Manajemen, mencakup perencanaan, pengorganisasian, *actuating* dan *monitoring*. Kompleksitas tugas-tugas pada matakuliah ini menuntut setiap mahasiswa dapat berkolaborasi dan bekerja dalam bentuk tim. Namun budaya yang terbentuk pada lingkungan generasi milenial menjadi tantangan untuk keberhasilan kolaborasi serta keaktifan masing-masing untuk terlibat penuh dalam penyelesaian proyek.

Penelitian ini menemukan hasil bahwa budaya kolaborasi tidak berpengaruh terhadap pencapaian kinerja hasil, sementara keterlibatan mahasiswa berpengaruh terhadap kinerja hasil dalam penyelesaian proyek. Sedangkan kinerja hasil yang semakin tinggi, mendorong Tingkat kepuasan mahasiswa dalam pelaksanaan proyek Studi Kelayakan Bisnis. Peran Kinerja Hasil (Net Benefit) memediasi pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pencapaian Tingkat kepuasan. Sedangkan pada pengaruh hubungan variabel Kolaborasi terhadap Tingkat Kepuasan, tidak melibatkan peran Kinerja Hasil. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan pada matakuliah lain yang melibatkan konsep *learning by doing* untuk menemukan melatih mahasiswa mempunyai keterampilan *hard skill* dan *soft skill*.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnes & Noble College. (2015). Getting to Know GEN Z: Exploring middle and high schoolers' expectation for higher education. Retrieved from <https://www.bncollege>
- Boyking, A. W., & Noguera, P. Creating the Opportunity to Learn. ASCD. Retrieved June

- 2020, from <http://www.ascd.org/publications/books/107016/chapters/Engagement.asp>
- Dimmitt, N. (2017). *The Power of Project Based Learning: Experiential Education to Develop Critical Thinking Skills for University Students*. CBU International Conference on Innovations in Science and Education. March 22, 575-579.
- Fredericks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A.H. (2004). *School Engagement: Potential of the Concept State of the Evidence*. Retrieved June 2020, from <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Ghozali, I. (2016) *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Ibrahim, D and Rashid, A. (2022). *Effect of Project-Based Learning Towards Collaboration among Students in the Design and Technology Subject*. *World Journal of Education*, 12(3), 1-10.
- Kotler, P. and Keller, Kevin L. (2016). *Marketing Management*. 15th Edition New Jersey: Pearson Pretice Hall, Inc.
- Kumdang, P., Kijkuakul, S., & Chaiyasith, W. C. (2018). *Action Research on Enhancing Grade 10 Student Creative Thinking Ability using Argument-driven Inquiry Model in the Topic of Chemical Environment*. *Journal of Science Learning*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i1.11995>
- Mahanal, S., dan Zubaidah, S. (2017). *Model Pembelajaran Ricosre yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5), 676-685. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9180>
- Meha, A., Bano, V and Enda, R. (2022). *Application of the Project Based Learning Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Class VIII at SMP Negeri 4 Mauliru*. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)*, 1(8), 1617-1628.
- Novianto, R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media JeoperdyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar Universitas Pendidikan Indonesia*. repository.upi.edu, 1-7.
- Sahida, D., & Zarvianti, E. (2019). *Development of Problem Based Learning (PBL) practicum guide to Improve student Creative Thinking Ability (CTS) in basic physics subject*. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.32698/0492>.
- Shakirova, D. M. (2007). *Technology For the Shaping of College Students' And Upper-Grade Students' Critical Thinking*. *Russian Education & Society*, 49(9), 42-52.
- J. Boss, S., & Krauss. (2014). *Reinventing project-based learning: Your field guide to real-world projects in the digital age*. International Society for Technology in Education Publisher.