

Analisis Kepuasan Pengguna Youtube Sebagai Media Belajar Mandiri Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Susi Oklatifa¹, Dodo Zaenal Abidin², Nurhadi^{3,*}

¹ Ilmu Komputer, Magister Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email: ¹susioklatifa108@gmail.com, ²dodozaenalabidin@gmail.com, ^{3,*}nurhadi@unama.ac.id

Email Penulis Korespondensi: susioklatifa108@gmail.com

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 15-04-2025

Accepted : 01-06-2025

Published : 30-09-2025

Kata Kunci: YouTube, Media Belajar Mandiri, Kepuasan Pengguna, (EUCS), PLS-SEM

Abstrak Di era digital saat ini, platform seperti YouTube telah menjadi salah satu media utama dalam mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa. Namun, efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap YouTube sebagai media belajar belum banyak diteliti secara sistematis, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan pengguna YouTube sebagai media belajar mandiri di kalangan mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa Jambi dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Lima dimensi utama EUCS, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* digunakan sebagai variabel penelitian. Model penelitian dikembangkan berdasarkan teori EUCS dan diuji menggunakan teknik *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan SmartPLS versi 3.2.9. Data dikumpulkan melalui survei kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa aktif pengguna YouTube sebagai media belajar. Sebanyak 387 responden berpartisipasi dalam penelitian ini, dengan seluruh data yang valid untuk dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *accuracy*, *ease of use*, dan *timeliness* memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sementara *content* dan *format* tidak berpengaruh signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun YouTube memberikan kemudahan akses dan ketepatan waktu, kualitas *content* serta *format* penyajian masih menjadi tantangan bagi kepuasan pengguna secara keseluruhan. Implikasi dari penelitian ini menyoroti perlunya peningkatan kurasi *content* dan pengembangan tampilan antarmuka yang lebih terstruktur untuk meningkatkan pengalaman belajar pengguna YouTube.

Abstract In today's digital era, platforms such as YouTube have emerged as a primary medium for supporting self-directed learning among university students. However, the effectiveness and user satisfaction of YouTube as a learning tool remain underexplored, particularly within the context of higher education in Indonesia. This study aims to analyze user satisfaction with YouTube as a self-learning platform among students at Universitas Dinamika Bangsa Jambi, using the End User Computing Satisfaction (EUCS) model. The five key dimensions of EUCS—content, accuracy, format, ease of use, and timeliness—are employed as research variables. The research model is developed based on EUCS theory and tested using Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) through SmartPLS version 3.2.9. Data were collected via a questionnaire survey distributed to active students who utilize YouTube for learning purposes. A total of 387 respondents participated in the study, with all valid responses included in the analysis. The results indicate that accuracy, ease of use, and timeliness have a significant influence on user satisfaction, whereas content and format do not show a significant impact. These findings suggest that although YouTube offers accessible and timely learning experiences, the quality of content and presentation format remain challenges in achieving overall user satisfaction. The implications of this study highlight the need for improved content curation and the development of a more structured user interface to enhance the learning experience on YouTube.

Keyword: YouTube, Self - Learning Platform, User Satisfaction (EUCS), PLS-SEM

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat memfasilitasi interaksi dan komunikasi efektif dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik [1]. Media pembelajaran berbasis digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan konten dalam bentuk audio – visual [2] memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan memperdalam pemahaman peserta didik [3]. Dalam konteks pembelajaran, YouTube dapat berfungsi sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menyebarluaskan materi dalam bentuk video.

YouTube merupakan platform media sosial yang menyimpan dan menampilkan video secara daring, selama tersedia koneksi jaringan internet [4]. Salah satu keunggulan utama YouTube dibandingkan dengan

platform video lainnya adalah fleksibilitas dalam durasi video yang diunggah [5]. Namun, meskipun YouTube menawarkan banyak manfaat, penting untuk memahami tingkat kepuasan pengguna aplikasi ini. Kepuasan pengguna dipengaruhi kualitas sistem informasi yang dapat mencapai kebutuhan sesuai harapan pengguna terutama dalam konteks penggunaannya sebagai sarana belajar [6]. Kepuasan pengguna sistem informasi adalah perasaan senang atau kecewa yang muncul saat seseorang membandingkan kinerja produk dengan ekspektasinya [7].

Namun, Youtube tidak menyediakan layanan Youtube Edukasi yang dapat diakses oleh pelajar dengan praktis pada *sidebar menu* atau *navigation menu* yang Youtube miliki [8]. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua belas (12) informan. Wawancara umumnya menggunakan sampel kecil, bahkan terkadang hanya satu informan, tanpa batas minimum jumlah informasi. Namun, harus dipenuhi dua syarat utama, yaitu kecukupan dan kesesuaian data [9]. Hasil dari wawancara yang telah peneliti lakukan kepada beberapa pengguna, yaitu mereka seringkali menemukan video yang membahas materi yang mereka butuhkan, namun tidak menyertakan sumber dari materi tersebut.

Pengajar (*Content creator*) yang menggunakan Bahasa nasional mereka ataupun yang menggunakan Bahasa daerah, sehingga menyulitkan untuk memahami dan mengerti dengan benar makna dan maksud dari materi yang disampaikan, meski Youtube menyediakan terjemahan otomatis namun hal tersebut hanya semakin mempersulit mereka, karena seringkali arti dari bahasa tersebut menjadi ambigu dan sulit di pahami. Penelitian yang dilakukan Ahmad Bakhtiar dkk [10] dalam penelitiannya juga menemukan kendala yang serupa bahwa meskipun YouTube dapat meningkatkan minat belajar siswa, terdapat kendala dalam memahami materi akibat keterbatasan bahasa dan kurangnya struktur kurikulum yang jelas. Selain itu, penggunaan fitur terjemahan otomatis pada platform seperti YouTube seringkali menghasilkan terjemahan yang tidak akurat, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran yang sulit diverifikasi kebenarannya, dan tidak adanya kurikulum terstruktur terkait materi pembelajaran yang ada. YouTube juga menawarkan layanan YouTube *Premium* yang memungkinkan pengguna menikmati konten tanpa iklan. Namun, beberapa informan memilih versi gratis, karena YouTube dianggap sebagai media belajar mandiri yang menyenangkan dan ekonomis, hanya memerlukan biaya kuota internet. Iklan dalam platform ini sering dimanfaatkan oleh pengguna sebagai jeda untuk beristirahat atau mengkaji ulang materi yang baru saja dipelajari. Mengacu pada kendala yang dialami oleh informan Youtube memiliki kelemahan, sehingga kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini masih belum maksimal.

Kepuasan pengguna merupakan metode untuk mengevaluasi atau menganalisis layanan dari aplikasi atau produk yang diberikan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Model ini digunakan untuk mengetahui variabel-variabel yang memengaruhi kepuasan pengguna aplikasi, baik secara positif maupun negatif dan signifikan, dengan tujuan memperoleh pemahaman mendalam mengenai faktor – faktor yang berkontribusi terhadap pengalaman pengguna berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya [8]. Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan isi aspek teknologi berdasarkan dimensi isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan pengguna (*ease of use*) dan ketepatan waktu (*timeliness*) kemudahan penggunaan sistem yang lebih menekankan kepada kepuasan (*satisfaction*) [11].

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rachmawati dkk [12] hasil yang dapat ia simpulkan terkait kepuasan pengguna sistem *e – learning* adalah Untuk meningkatkan kualitas dari sistem *e-learning*, faktor *content* adalah yang sangat kuat. Maka, fokuskan terlebih dahulu pada bagian tersebut agar kepuasan pengguna tetap terjaga, dan selanjutnya dapat dilanjutkan untuk memperbaiki *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*.

Peneliti lainnya yang melakukan penelitian terhadap kepuasan pengguna *Learning Management System Classes* yaitu Wijaya, dkk [13] dengan hasil, dari uji R, variabel X memengaruhi Y sebesar 88%, dengan 48 dari 55 responden merasa puas. Uji T menunjukkan hanya *accuracy*, *timeliness*, dan *ease of use* yang memengaruhi Y, sementara *content* dan *format* tidak. Kepuasan pengguna lebih dipengaruhi oleh tiga variabel tersebut. Penelitian yang dilakukan Sugandi, dkk [14] menghasilkan kesimpulan berupa Hasil uji R² menunjukkan variabel X (*Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, *Timeliness*) secara simultan memengaruhi *User Satisfaction* sebesar 70,8%, dengan 70 dari 100 responden merasa puas dengan aplikasi UBD Mobile Mahasiswa. Uji T menunjukkan *Format* dan *Content* tidak berpengaruh, sementara tiga variabel lainnya berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Uji F mengonfirmasi pengaruh simultan variabel X terhadap *User Satisfaction*. Namun, pengguna merasa kurang puas terhadap *Content*, *Format*, dan *Ease of Use*, sehingga perlu peningkatan kualitas pada aspek tersebut untuk meningkatkan manfaat aplikasi.

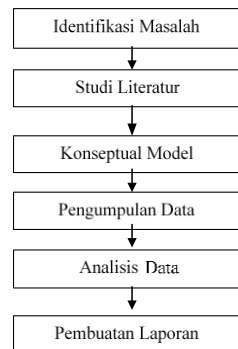
Metode *end user computing satisfaction* menjadi metode yang relevan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna YouTube sebagai media belajar mandiri, dimensi metode *end user computing satisfaction* akan diukur berdasarkan persepsi mahasiswa tentang pengalaman mereka dalam mengakses aplikasi YouTube, serta bagaimana platform tersebut mendukung proses pembelajaran mandiri mereka. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran dan pemahaman yang lebih komprehensif tentang faktor – faktor yang memengaruhi tingkat kepuasan pengguna terhadap media belajar digital. Penelitian ini bertujuan menganalisis

tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan YouTube sebagai media belajar mandiri berdasarkan dimensi – dimensi dalam metode End User Computing Satisfaction (EUCS) serta mengidentifikasi faktor-faktor yang paling berpengaruh dalam menentukan kepuasan pengguna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini merupakan langkah – langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa Jambi terhadap penggunaan YouTube sebagai media belajar mandiri serta faktor – faktor apa saja yang memengaruhi kepuasan pengguna, hal – hal tersebutlah yang menjadi fokus peneliti.

2. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk membangun landasan teori yang kuat melalui kajian berbagai literatur terkait teori – teori yang relevan dengan penelitian seperti teori analisis, teori kepuasan pengguna, teori media belajar, teori pembelajaran mandiri, teori Youtube, dan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Yang diperoleh dari buku, jurnal, internet dan sumber yang lainnya yang dapat dipertanggung jawabkan.

3. Konseptual Model

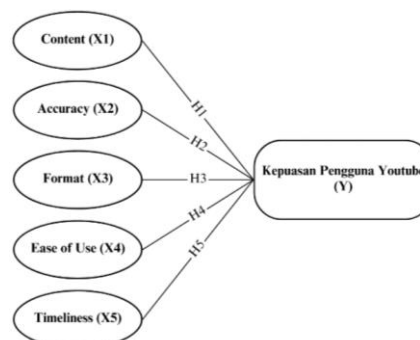
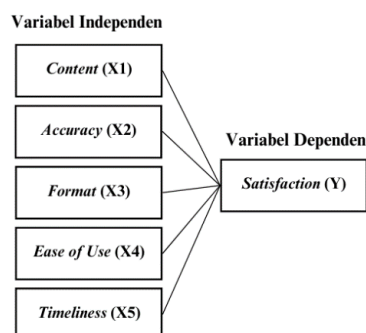
Tahapan ini diawali dengan mengidentifikasi hubungan antar variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yang diperoleh dari kegiatan studi literatur sebelumnya yaitu memahami metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Variabel – variabel yang menggambarkan pengaruh kualitas aplikasi Youtube terhadap tingkat kepuasan pengguna.

1. Variabel Independen

Variabel independen (X) atau disebut juga variabel eksogen, merupakan variabel yang menjadi pemicu, sebab dan yang menjadi pendorong terjadinya perubahan pada variabel dependen. Pada penelitian ini variabel independen atau variabel eksogen yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness*.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (Y) atau disebut variabel endogen, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independent [15]. Pada penelitian ini variabel dependen atau variabel endogen yaitu *Satisfaction*. Setiap variabel dapat dilihat dan dipahami dengan lebih jelas pada Gambar 2. Dan skema hipotesis atas pemodelan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) pada Gambar 3.



Gambar 2. Konseptual Model [13]**Gambar 3. Skema Hipotesis pemodelan EUCS**

Variabel *content* (X1), *accuracy* (X2), *format* (X3), *ease of use* (X4) dan *timeliness* (X5) diduga memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna Youtube *satisfaction* (Y). Namun, hubungan tersebut belum dapat dibuktikan secara empiris. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. H1: *Content* (isi) yang disediakan oleh aplikasi Youtube berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.
2. H2: *Accuracy* (akurasi) informasi yang diperoleh dari aplikasi Youtube berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.
3. H3: *Format* (Bentuk) informasi yang diberikan aplikasi Youtube berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.
4. H4: *Ease of Use* (Kemudahan pengguna) aplikasi Youtube berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.
5. H5: *Timeliness* (Ketepatan waktu) dalam menyediakan informasi berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.

4. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner, menggunakan *Google Form*. Menyebarkan kuesioner di Universitas Dinamika Bangsa Jambi kepada responden yang memanfaatkan Youtube sebagai media belajar mandiri. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui *Google Form* dan luring menggunakan kertas dan pena, guna memperoleh data yang valid sehingga, dapat diperoleh informasi terkait tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Youtube sebagai media belajar mandiri. Kuesioner yang disebar menggunakan skala *likert*.

5. Analisis Data

Proses pengolahan dan analisis menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS) yang didukung oleh perangkat lunak *SmartPLS* Versi 3.2.9 [16]. Analisis bertujuan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk uraian paragraf dari kesimpulan yang diperoleh dari analisis yang telah dilakukan serta diagram batang, sedang seluruh perhitungan analisis data yaitu *evaluasi measurement model* dan *evaluasi structural model* disajikan dalam bentuk table. Sehingga mempermudah identifikasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi YouTube sebagai media belajar mandiri di kalangan mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa Jambi. Data primer diperoleh langsung dari responden melalui pengisian kuesioner yang dirancang untuk mengukur variabel-variabel yang berkaitan dengan penelitian [15] [13].

Setelah analisis selesai, langkah berikutnya adalah melakukan interpretasi data. Interpretasi data digunakan sebagai dasar untuk menyusun kesimpulan, dilakukan setelah analisis yang bersifat objektif, peneliti menghubungkan temuan dengan teori, lalu memberi konteks dan makna sesuai kondisi penelitian [17]. Kesimpulan yang dihasilkan harus didukung oleh bukti yang kuat dan valid dari data yang telah dianalisis. Proses interpretasi melibatkan identifikasi pola atau hubungan antar variabel yang diamati. Sebagai contoh, proses ini mencakup analisis untuk menentukan apakah terdapat korelasi antara dua variabel tertentu atau mendeteksi perubahan tren yang terjadi dalam kurun waktu tertentu [18].

6. Pembuatan Laporan

Pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berdasarkan data dan fakta yang telah diamati pada saat meneliti atau melakukan pengamatan.

2.2 Bahan Penelitian**1. Populasi Penelitian**

Populasi mencakup seluruh anggota suatu kelompok, baik berupa manusia, hewan, peristiwa, maupun benda, yang secara terencana berada dalam suatu wilayah atau kondisi tertentu. Kelompok ini menjadi sasaran untuk menarik kesimpulan dari hasil akhir penelitian yang dilakukan [19]. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa – mahasiswi Universitas Dinamika Bangsa Jambi yang mengguna aplikasi youtube sebagai media belajar mandiri.

2. Sampel Penelitian

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *Probability Sampling*, khususnya *Simple Random Sampling*. Metode ini dipilih karena populasi penelitian terdiri dari mahasiswa dengan berbagai program studi dan tingkat akademik yang berbeda, sample dipilih secara acak, tidak ada pembagian strata dan dengan syarat utama responden hanya dua: mahasiswa aktif Universitas Dinamika Bangsa Jambi dan menggunakan YouTube sebagai media belajar mandiri. Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner secara daring dan luring. Teknik penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan persamaan Rao Purba, sebab jumlah populasi yang tidak diketahui secara pasti, persamaan Rao Purba sebagai berikut [20]:

$$n = \frac{z^2}{4(Moe)^2} \quad (1)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

Z = Tingkat keyakinan yang dibutuhkan dalam penelitian ($95\%=1,96$)

Moe = *Margin of error* yaitu tingkat kesalahan maksimum yang bisa ditolerir sebesar 5% atau 0,05. Apabila dilakukan perhitungan menggunakan persamaan diatas, maka jumlah minimum sampel yang diperoleh adalah:

$$n = \frac{Z^2}{4(Moe)^2} = \frac{1,96^2}{4(0,0025)^2} = \frac{3,8416}{0,01} = 384,16$$

Dari perhitungan menggunakan persamaan Rao Purba tersebut, diperoleh ukuran sampel sebesar 384,16. Namun, tidak ada ketentuan pasti mengenai persentase yang dianggap tepat dalam menentukan jumlah sampel. Oleh karena itu, dalam penelitian ini jumlah sampel dibulatkan menjadi 385 responden, yang dinilai cukup untuk mewakili penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

YouTube merupakan platform berbagi video yang pertama kali diluncurkan pada 14 Februari 2005 oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, yang sebelumnya merupakan karyawan PayPal [21]. Dengan mengusung slogan “*Broadcast Yourself*,” platform ini dirancang untuk memberikan kebebasan kepada pengguna dalam mengunggah, menonton, dan berbagi video melalui internet [22]. Popularitas YouTube yang berkembang pesat membuat Google mengakuisisinya pada Oktober 2006, menjadikannya bagian dari ekosistem layanan digital yang dikelola perusahaan tersebut, Youtube berkantor pusat di San Bruno, California [21].

3.2 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode *Partial Least Squares* (PLS) – *Structural Equation Model* (SEM) menggunakan perangkat lunak SmartPLS versi 3.2.9 Analisis data kuantitatif dilakukan dengan pendekatan statistik yang terbagi dalam dua tahap, yaitu sebagai berikut.

3.2.1 Evaluasi Measurement Model

Tahap pertama dalam analisis menggunakan *Structural Equation Modeling - Partial Least Squares* (SEM-PLS) adalah evaluasi model pengukuran (*measurement model*) untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel independen dan dependen, yang tercermin dalam nilai *loading*. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen (indikator) yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, melalui uji reliabilitas dan validitas.

1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai konsistensi, keakuratan, dan ketepatan indikator yang menggambarkan setiap konstruk laten dalam penelitian [23]. Evaluasi reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji *composite reliability* dan *cronbachs alpha*. Sebuah komponen dianggap memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai *composite reliability* dan *cronbachs alpha* melebihi 0,7 [24]. Tabel 1 dapat dipahami bahwa seluruh variabel memiliki nilai *composite reliability* diatas 0.7. Nilai tertinggi *composite reliability* 0.877 dari variabel *Accuracy* (Akurasi) (X2) dan nilai terendah 0.839 dari variabel *Timeliness* (Ketepatan Waktu) (X5). Nilai tertinggi *cronbachs alpha* 0.788 dari variabel *Accuracy* (Akurasi) (X2) dan nilai terendah 0.711 dari variabel *Timeliness* (Ketepatan Waktu) (X5). Hal ini menggambarkan bahwa semua variabel memenuhi kriteria dan memenuhi unsur reliabilitas. Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Indikator	Composite Reliability	Cronbachs Alpha	AVE
<i>Content</i> (Isi) (X1)	3	0.854	0.745	0.661
<i>Accuracy</i> (Akurasi) (X2)	3	0.877	0.788	0.703
<i>Format</i> (Bentuk) (X3)	3	0.846	0.735	0.647
<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Pengguna) (X4)	3	0.841	0.721	0.639
<i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) (X5)	3	0.839	0.711	0.634
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan) (Y)	3	0.846	0.728	0.649

Komponen lain yang dapat dijadikan acuan tambahan dalam menilai reliabilitas adalah nilai *Average Variance Extracted* (AVE) setiap variabel. Nilai AVE diatas 0.5 dianggap telah memenuhi kriteria baik [25]. Nilai tertinggi AVE 0.703 dari variabel *Accuracy* (Akurasi) (X2) dan nilai terendah 0.634 dari variabel *Timeliness* (Ketepatan Waktu) (X5). Disimpulkan bahwa semua variabel telah memenuhi kriteria reliabilitas dan nilai AVE. Jadi, dapat disimpulkan bahwa semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi standar reliabilitas yang telah disepakati.

2. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk menganalisis sejauh mana setiap indikator berkontribusi dalam merepresentasikan konstruk laten. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi validitas setiap pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner [26]. Suatu pengukuran dapat disimpulkan memiliki *validitas konvergen* yang baik jika memenuhi nilai *loading factor* dan nilai AVE yang melebihi 0,7 dan 0,5 [24].

Suatu instrumen dinyatakan valid apabila Instrumen tersebut dapat melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang harus diukur [27]. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat valid atau kesahihan suatu instrumen [28]. Sedangkan tes yang memiliki nilai validitas rendah kemungkinan akan menghasilkan data yang kurang atau mungkin tidak sesuai dengan tujuan pengukuran. Dalam uji validitas dapat dilakukan evaluasi terhadap *construct validity* [29]. Pengukuran *construct validity* adalah untuk mengevaluasi sejauh mana tes yang dimaksud mengukur sebuah konstruk teoritis. Evaluasi ini dilakukan dengan dua tahapan umum, yaitu:

1. Konstruktor tes dilakukan lewat pendekatan analisis faktor.
2. Mempertimbangkan bagaimana hubungan sifat-ciri itu dengan variabel lain dilakukan lewat tes *discriminant validity* dan *convergent validity*.

A. Analisis Faktor

Analisis faktor sangat relevan untuk validasi konstruk karena dapat dipakai untuk mengidentifikasi dan mengakses kekuatan relatif berbagai ciri-sifat psikologis yang berbeda. Analisis faktor juga dapat dipakai dalam merancang tes untuk mengidentifikasi faktor atau faktor-faktor primer melalui serangkaian tes yang berbeda. Dengan demikian, analisis faktor dapat digunakan untuk menyederhanakan sebuah tes atau lebih dengan mengurangi jumlah kategori menjadi beberapa faktor atau beberapa ciri sifat saja.

B. Convergent Validity

Salah satu tes yang digunakan untuk mencapai *construct validity* adalah dengan melakukan sebuah tes kolerasi terhadap variabel dengan indikatornya. Validitas konvergen adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana sebuah indikator berkolerasi tinggi terhadap indikator lain pada konstruk atau variabel yang sama [30]. Suatu pengukuran dapat disimpulkan memiliki validitas konvergen yang baik jika memenuhi nilai *Loading Factor* dan nilai AVE yang melebihi 0,7 dan 0,5 [24]. dapat di lihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Loading Factors

VARIABEL	X1	X2	X3	X4	X5	Y	AVE
CON1	0.799						0.661
CON2	0.849						
CON3	0.791						
ACC1		0.795					0.703
ACC2		0.861					
ACC3		0.858					
FOR1			0.843				0.647
FOR2			0.729				
FOR3			0.837				
EOU1				0.840			0.639
EOU2				0.841			
EOU3				0.710			
TIM1					0.749		0.634
TIM2					0.823		
TIM3					0.815		
SAT1						0.705	0.649
SAT2						0.876	
SAT3						0.825	

Berdasarkan Tabel 2. dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel memiliki *validitas konvergen* yang baik, karena dapat dilihat seluruh nilai *loading factor* dan nilai AVE melebihi 0,7 dan 0,5. Dengan nilai *loading factor* tertinggi yaitu variabel SAT2 dengan nilai 0.876 dan terendah yaitu variabel SAT1 dengan nilai 0.705.

Serta nilai AVE tertinggi yaitu variabel ACC dengan nilai 0.703 dan terendah yaitu variabel TIM dengan nilai 0.634.

C. Discriminant Validity

Validitas diskriminan adalah ukuran yang menunjukkan bahwa sebuah konstruk berbeda dengan konstruk yang lain [21]. Validitas diskriminan perlu diuji pada tingkat indikator dan tingkat variabel sehingga dapat memperlihatkan korelasi rendah atau negatif dengan variabel-variabel yang secara teoritis berbeda dengannya. Validitas diskriminan pada level indikator disebut dengan *cross loading*. Nilai *outer loading* dari sebuah indikator untuk suatu konstruk, misalnya A, harus lebih besar dari nilai *outer loading* indikator tersebut ke konstruk yang lain, misalnya B. Untuk lebih memahami dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Cross Loadings

	Content	Accuracy	Format	Ease of Use	Timeliness	Satisfaction
CON1	0.799	0.324	0.373	0.481	0.408	0.314
CON2	0.849	0.393	0.375	0.472	0.474	0.400
CON3	0.791	0.329	0.322	0.365	0.388	0.332
ACC1	0.351	0.795	0.291	0.445	0.472	0.516
ACC2	0.362	0.861	0.263	0.487	0.503	0.501
ACC3	0.372	0.858	0.310	0.506	0.552	0.528
FOR1	0.381	0.313	0.843	0.387	0.335	0.309
FOR2	0.348	0.171	0.729	0.358	0.305	0.176
FOR3	0.337	0.313	0.837	0.421	0.414	0.280
EOU1	0.466	0.480	0.345	0.840	0.519	0.590
EOU2	0.471	0.506	0.489	0.841	0.526	0.501
EOU3	0.342	0.374	0.326	0.710	0.317	0.372
TIM1	0.329	0.407	0.310	0.404	0.749	0.451
TIM2	0.462	0.533	0.365	0.491	0.823	0.459
TIM3	0.455	0.507	0.370	0.492	0.815	0.525
SAT1	0.362	0.378	0.248	0.428	0.373	0.705
SAT2	0.351	0.553	0.274	0.555	0.551	0.876
SAT3	0.344	0.534	0.274	0.516	0.514	0.825

Table 3. menampilkan nilai *Cross Loadings* dari enam variabel, yaitu *Content* (Isi), *Accuracy* (Akurasi), *Format* (Bentuk), *Ease of Use* (Kemudahan Pengguna), *Timeliness* (Ketepatan Waktu), *Satisfaction* (Kepuasan) dengan masing-masing tiga (3) indikator yang memiliki nilai minimal 0.705 yang dapat disimpulkan nilai tersebut melebihi kriteria sehingga, semua indikator dikatakan mencukupi. Jika diperhatikan lebih teliti bagian yang diarsir maka, nilai sel – sel yang diarsir lebih besar dari nilai yang tidak diarsir, sehingga menunjukkan bahwa validitas diskriminan ditingkat indikator sudah baik dan sesuai ketentuan.

3.2.2 Evaluasi Structural Model

Evaluasi structural model dilakukan setelah selesai melakukan *evaluasi measurement model*, di mana *evaluasi structural model* dilakukan untuk memastikan hubungan antar variabel yang telah didefinisikan pada saat konseptual model dalam penelitian yang sedang dilakukan.

Dalam mengevaluasi *structural model* kegiatan yang dapat dilakukan adalah mengevaluasi nilai *coefecient determinatont* (R^2) atau *R - Square*, *path coefecient* dan mengevaluasi nilai *effect size* untuk memastikan bahwa model dalam kategori fit.

1. Evaluasi Coefecient Determinatont (R^2) - R - Square

Coefecient Determinatont yang sering disingkat dengan R^2 atau *R - Square* merupakan ukuran yang paling sering digunakan untuk mengevaluasi model struktural. *R - Square* dapat diartikan sebagai pengaruh bersama yang seharusnya merupakan total dari masing-masing pengaruh variabel independen (eksogen) dan variabel dependen (endogen) untuk menunjukkan ukuran variasi. Nilai R^2 atau *R Square Satisfaction* (Y) sebesar 0.523 menunjukkan bahwa variabel independen, yaitu “*Content*”, “*Accuracy*”, “*Format*”, “*Ease of Use*”, dan “*Timeliness*”, secara bersama-sama menjelaskan 52,3% varians pada konstruk “*Satisfaction*”.

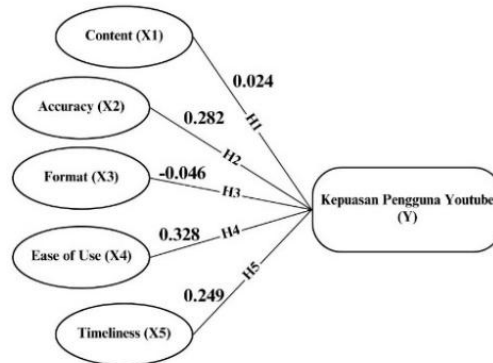
Kesimpulannya, hampir setengah dari perubahan atau variasi pada kepuasan pengguna dapat dijelaskan oleh kelima variabel tersebut. Sisanya, sebesar 47,7%, dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini, seperti motivasi pribadi, pengalaman pengguna sebelumnya, atau aspek eksternal yang tidak diukur dalam penelitian ini. Dapat dilihat dengan lebih detail pada Tabel 4.

Tabel 4. Model Fit Indikator

Variabel	R Square	Cronbachs Alpha	Communality	Redudancy ($Q^2(=1-SSE/SSO)$)
Content (X1)	0	0.745	0.661	0
Accuracy (X2)	0	0.788	0.703	0
Format (X3)	0	0.735	0.647	0
Ease of Use (X4)	0	0.721	0.639	0
Timeliness (X5)	0	0.711	0.634	0
Satisfaction (Y)	0,523	0.728	0.649	0.327

2. Evaluasi Path Coefecient (Path Analisis)

Path Coefficient/ Path Weight pada umumnya adalah koefisien regresi yang distandarkan. Beberapa peneliti mengklaim bahwa nilai *Path Coefficient* yang baik adalah diatas 0.1 [31], jika nilai *Path Coefficient* diatas 0.1 maka variabel tersebut memberi effect pada model. Gambar 4. Hasil *Path Coefecient*.



Gambar 4. Hasil *Path Coefecient*

Hipotesis yang diperoleh dari nilai Path Coefficient sebagai berikut:

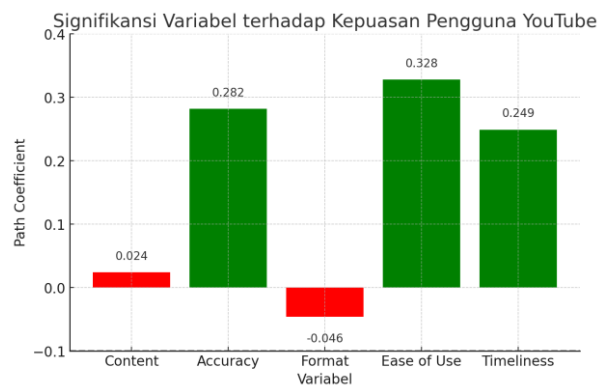
- H1:** *Content* (isi) yang disediakan oleh aplikasi YouTube tidak secara signifikan memengaruhi kepuasan pengguna.
- H2:** *Accuracy* (akurasi) informasi yang diperoleh dari aplikasi YouTube secara positif dan signifikan memengaruhi kepuasan pengguna.
- H3:** *Format* (bentuk) informasi yang diberikan oleh aplikasi YouTube tidak secara signifikan memengaruhi kepuasan pengguna.
- H4:** *Ease of Use* (kemudahan penggunaan) aplikasi YouTube secara positif dan signifikan memengaruhi kepuasan pengguna.
- H5:** *Timeliness* (ketepatan waktu) dalam menyediakan informasi secara positif dan signifikan memengaruhi kepuasan pengguna.

Sebagai aturan umum, hubungan dianggap signifikan jika nilai *P-value* kurang dari 0.05 pada tingkat signifikansi 5%. Hasil ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung menilai apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak, tanpa memerlukan perhitungan manual tambahan. Sebagai contoh, jika nilai *P-value* yang ditampilkan adalah 0.000, maka hubungan tersebut sangat signifikan secara statistik karena probabilitas bahwa hubungan tersebut terjadi secara kebetulan sangat kecil, yaitu kurang dari 0.001. Setelah dilakukan serangkaian tahapan untuk menguji hipoteses maka, didapatkanlah hasil seperti yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	<i>Path Coefecient</i>	T-Statistic	P-Value	Hasil
H1	0.024	0.513	0.304	Tidak Signifikan
H2	0.282	5.524	0.000	Signifikan
H3	-0.046	1.156	0.124	Tidak Signifikan
H4	0.328	6.039	0.000	Signifikan
H5	0.249	3.741	0.000	Signifikan

Hasil uji hipotesis signifikansi variable yang memiliki pengaruh signifikan dan variable yang tidak mempengaruhi secara signifikan, dapat di pahami lebih lanjut pada gambar diagram batang, gambar 5.



Gambar 5. Hasil Analisis

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap analisis kepuasan pengguna youtube sebagai media belajar mandiri menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) Studi kasus: Universitas Dinamika Bangsa Jambi, maka kesimpulan yang diperoleh yaitu, mayoritas mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa Jambi merasa puas dengan penggunaan YouTube sebagai media belajar mandiri. Dimensi *Ease of Use* dengan nilai *path coefficient* yaitu 0.328, *Timeliness* dengan nilai *path coefficient* yaitu 0.249, dan *Accuracy* dengan nilai *path coefficient* yaitu 0.282, dimensi *Ease of Use* menjadi variabel dengan nilai *path coefficient* tertinggi, yang menunjukkan pengaruh positif bahwa platform Youtube mudah digunakan, akurat dan menyediakan konten secara tepat waktu. Dimensi *Content* meskipun dianggap relevan dan menarik oleh sebagian besar pengguna, tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan secara keseluruhan. Hal ini dapat disebabkan oleh ketidakmerataan kualitas konten yang tersedia, sehingga pengguna harus selektif memilih video yang benar-benar mendukung pembelajaran. YouTube terbukti menjadi media belajar yang fleksibel, ekonomis, dan efisien dalam membantu mahasiswa memahami materi kuliah. Elemen audio-visual yang menarik meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak, meskipun kualitas konten tidak selalu terjamin. Kendala utama meliputi ketergantungan pada koneksi internet, keakuratan konten yang tidak merata, dan potensi gangguan fokus akibat ketersediaan konten non-edukatif di platform.

REFERENCES

- [1] A. Baihaqi, A. Mufarroha, and A. I. T. Imani, "Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Ya'qin Sampang," *EDUSIANA J. Manaj. dan Pendidik. Islam*, vol. 07, no. 01, pp. 74–88, 2020, [Online]. Available: <http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>
- [2] E. N. Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Mahesa*, vol. 1, no. 1, pp. 242–248, 2021, doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.
- [3] A. Latif, "PEMANFAATAN APLIKASI YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL Abdul," *tahsinia*, vol. 4, no. 2, pp. 387–400, 2023, [Online]. Available: <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1971>
- [4] E. M. Paramesti, S. S. Alamiyah, and F. Y. Cahayani, "Jurnal Ilmu Komunikasi TREND PERALIHAN ARTIS TELEVISI MENJADI YOUTUBE CONTENT CREATOR Pendahuluan kehadiran media baru pada saat ini telah melahirkan pergeseran pada media merupakan salah satu media komunikasi masyarakat dalam bentuk audio visual berpenda," vol. 11, no. 2, pp. 140–152, 2021.
- [5] Fatichatul Mukarromah and Sukma Ari Ragil Putri, "Analisis Deskriptif Channel Youtube Satu Persen Episode 'Kunci Komunikasi Efektif Menjadi Asertif,'" *Mediakita*, vol. 5, no. 2, pp. 130–146, 2021, doi: 10.30762/mediakita.v5i2.3502.
- [6] S. Suwanti, A. Yudhana, and H. Herman, "Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 12, no. 2, pp. 149–161, 2022, doi: 10.34010/jati.v12i2.7581.
- [7] G. Pujana, I. M. A. Pradnyana, and I. K. R. Artha, "Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) Di SMP Negeri 1 Sukasada," *KARMAPATI (Kumpulan Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.)*, vol. 12, no. 1, pp. 57–66, 2023.
- [8] A. Chaerunnisa, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA PADA LAYANAN MUSIK STREAMING APLIKASI YOUTUBE MUSIC MOBILE MENGGUNAKAN MODEL END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)," UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2016.
- [9] K. A. Santoso, "Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER) PERILAKU LOYALITAS KONSUMEN EVENT ORGANIZER (EO) XYZ SELAMA MASA PANDEMI DI SURABAYA," pp. 1–22, 2023.
- [10] A. Bakhtiar, S. Widiyarto, L. N. Sartono, I. Isroyati, L. Wulansari, and L. Setyowati, "Penggunaan Media You Tube Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 2, pp.

- 532–539, 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i2.4469.
- [11] F. N. Ramadhayanti, Mulyadi, and E. Rasywir, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi TIX ID Di Kota Jambi Menggunakan Metode EUCS,” *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 143–151, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.1.792.
- [12] N. L. Rachmawati and D. Krisbiantoro, “Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction,” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 29–35, 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.473.
- [13] D. Y. Wijaya, Ahyar Muawwal, and Renny, “Analisis Kepuasan Pengguna Pada Learning Management System Classes Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction,” *KHARISMA Tech*, vol. 16, no. 2, pp. 111–126, 2021, doi: 10.55645/kharismatech.v16i2.133.
- [14] M. A. Sugandi and R. M. N. Halim, “Analisis End-User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas BiSugandi, M. A., & Halim, R. M. N. (2020). Analisis End-User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas Bina Darma. Sistemasi, 9(1), 143. <https://doi.org>,” *Sistemasi*, vol. 9, no. 1, p. 143, 2020.
- [15] Tarjo, *METODE PENELITIAN ADMINISTRASI*, Cetakan pe. Syiah Kuala University Press.Jl.Tgk chik pante kulu no.1 kopelma Darussalam 23111, 2021. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=T1BKEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [16] H. Andi Asari, Zulkarnaini, S. Ahmad Choirul Anam, J. V. Litamahuputty, D. R. P. Fathan Mubina Dewadi, W. A. S. Maswar, and T. S. Nanti Sari Murni, *PENGANTAR STATISTIKA*, Cetakan pe. Kota Solok, Sumatera Barat, Kode Pos 27312.
- [17] I. Islamy, “Penelitian Survei Dalam Pembelajaran Dan Pengajaran Bahasa Inggris,” *ResearchGate*, vol. 1, no. August, pp. 709–715, 2019.
- [18] P. . Prof. Dr. Yoesoep Edhie Rachmad, M.M., DBA. *et al.*, *INTEGRASI METODE KUANTITATIF DAN KUALITATIF (Panduan Praktis Penelitian Campuran)*, Cetakan pe. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/380153624_INTEGRASI_METODE_KUANTITATIF_DAN_KUALITATIF
- [19] N. F. A. S. G. K. Abunawas3, “KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN,” *J. PILAR J. Kaji. Islam Kontemporer*, vol. Volume 14, pp. 15–31, [Online]. Available: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/viewFile/10624/5947>
- [20] I. Kurniasih and D. Pibriana, “Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 181–198, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.787.
- [21] N. K. Susrini, *GOOGLE: MESISN PENCARI YANG DITAKUTI RAKSASA MICROSOFT*, 01 ed. Yogyakarta: Penerbit B First (PT Bentang Pustaka), 2009. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gwSUawAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA45&dq=YouTube+menarik+perhatian+Google,+yang+kemudian+mengakuisisinya+pada+Oktober+2006&ots=pC3D2Ki7J-&sig=1oryLM_95GJfmb60_koNhaE09FU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- [22] L. I. Atiqoh, M. Mas’uliyah, and M. Munawir, “Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah,” *Mimb. Kampus J. Pendidik. dan Agama Islam*, vol. 23, no. 1, pp. 377–386, 2023, doi: 10.47467/mk.v23i1.4384.
- [23] Riazul Khairati, *Analisis Tingkat Kepuasan Nasabah Pengguna Mobile Banking Bank Aceh Syariah di Kota Banda Aceh*. 2022.
- [24] A. Farhatunnisa, “Pemanfaatan Video Youtube Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Insan Litera,” *Comm-Edu (Community Educ. Journal)*, vol. 3, no. 2, p. 109, 2020, doi: 10.22460/comm-edu.v3i2.3756.
- [25] A. Pujiono, “Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z,” *Didache J. Christ. Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.46445/djce.v2i1.396.
- [26] E. Widiyanto, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *J. Educ. Teach.*, vol. 2, no. 2, p. 213, 2021, doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- [27] N. S. Ramdani, H. Nugraha, and A. Hadiapurwa, “Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring,” *Akademika*, vol. 10, no. 02, pp. 425–436, 2021, doi: 10.34005/akademika.v10i02.1406.
- [28] A. J. Jaelani, “Literasi Digital dan Pembelajaran Mandiri,” *Semin. Nas. Pendidik. Sultan Agung*, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/19824>
- [29] R. Rachmadtullah *et al.*, “The challenge of elementary school teachers to encounter superior generation in the 4.0 industrial revolution: Study literature,” *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 9, no. 4, pp. 1879–1882, 2020.
- [30] A. Ramadhan, N. Jalinus, T. Ta’ali, and M. Muliarti, “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Pembelajaran Self Directed Learning pada Mata Pelajaran Pengelasan,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 91–100, 2021, doi: 10.17977/um031v8i12021p091.
- [31] S. Assegaff, “Analisis Perilaku User pada Pemanfaatan Layanan Pemesanan Tiket Online pada Aplikasi Mobile (Prespektif Kepercayaan dan Resiko oleh Konsumen),” *J. Manaj. Teknol.*, vol. 16, no. 1, pp. 62–80, 2017, doi: 10.12695/jmt.2017.16.1.5.