

PENGARUH ADOPSI INOVASI *E-LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA DIMEDIASI MOTIVASI BELAJAR PADA ERA NEW NORMAL

The Effect of E-Learning Innovation Adoption on Students 'Learning Intention Mediated by Learning Motivation in New Normal Era

¹⁾ Henilia Yulita, ²⁾ Koerniawan Hidajat

^{1,2)} Universitas Bunda Mulia, Indonesia

^{1,2)} Jalan Lodan Raya No. 2, 14430 Jakarta Utara, Indonesia

Received 2021-02-24/ Approved 2021-03-30

ABSTRACT

The new normal era is part of the new adaptation of Indonesian society. The education community in tertiary institutions in particular is required to make learning patterns from conventional learning to more innovative e-learning based learning so that it can be accepted effectively and efficiently. The survey method used in this study was a questionnaire using Google form, from a population of all students in Jakarta who experienced e-learning learning with the accidental sampling method. Determination of the sample by Hair et al, obtained 83 respondents as a sample of the population. The analysis of the research model was carried out by using Partial Least Square (PLS) with reliable and valid results according to the rule of thumb. All hypotheses of the 4 (four) problem formulations state that there is a significant variable relationship with a positive and indirect effect between the application of innovation on interest in learning through learning motivation. From the results of this study, it can be concluded that the e-learning learning pattern as a learning activity in higher education is the best choice, the achievement of e-learning exceeds conventional learning, e-learning learning is a safe basic need in higher education.

Keywords: *E-learning, Innovation Adoption, Learning Interest, Learning Motivation*

ABSTRAK

Era normal baru merupakan bagian dari adaptasi baru masyarakat Indonesia. Masyarakat pendidikan di perguruan tinggi khususnya, dituntut untuk membuat pola pembelajaran dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis *e-learning* yang lebih inovatif sehingga dapat diterima secara efektif dan efisien. Kuesioner menggunakan Google form digunakan sebagai metode survei dalam penelitian ini dengan, dari populasi seluruh siswa di Jakarta yang mengalami pembelajaran *e-learning* dengan metode *accidental sampling*. Penentuan sampel dengan Hair et al, diperoleh 83 responden sebagai sampel dari populasi. Analisis model penelitian dilakukan dengan Partial Least Square (PLS) dengan hasil yang reliabel dan valid sesuai *rule of thumb*. Semua hipotesis dari 4 (empat) rumusan masalah menyatakan ada hubungan variabel yang signifikan dengan pengaruh positif dan tidak langsung antara penerapan inovasi terhadap minat belajar melalui motivasi belajar. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pola pembelajaran *e-learning* sebagai kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi merupakan pilihan terbaik, pencapaian *e-learning* melebihi pembelajaran konvensional, *e-learning* merupakan kebutuhan dasar yang aman di perguruan tinggi.

Kata Kunci: *E-learning, Adopsi Inovasi, Minat Belajar, Motivasi Belajar*

*Corresponding Author

Email : henilia.yulita@gmail.com

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi di Indonesia sebenarnya telah menerapkan waktu tertentu untuk pembelajaran *e-learning* dalam pola pembelajaran tatap muka, sebagai proses pembelajaran dan pengajaran bagi dosen dan mahasiswanya. Ditunjang Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No.107/U/2001 (2 Juli 2001) tentang 'Penyelenggaraan Program Pendidikan Tinggi Jarak Jauh', maka pendidikan jarak jauh dan penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran telah diijinkan.

Perilaku mahasiswa dituntut untuk melakukan penyesuaian terhadap pola pembelajaran di Perguruan Tinggi dengan sistem tatap muka pada system *e-learning* dikondisi sekarang, Hendrastomo (2008) mengatakan tuntutan pergeseran pola perilaku mahasiswa dengan kemajuan TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) menjadikan ekspektasi perilaku kemudahan, kegunaan dan kemanfaatan terhadap penggunaan teknologi.

Ditinjau dari penggunaan TIK, kelompok mahasiswa merupakan pengguna (*user*) tertinggi yang mencapai angka sebesar 89,7% dan urutan kedua yaitu kelompok pelajar dengan angka mencapai 69,8% berdasarkan hasil survey APJJI (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia) sebagaimana penelitian Saifuddin (2018), namun dikatakan lebih lanjut anehnya akses terhadap portal pendidikan masih kurang. Hal ini merupakan bentuk permasalahan yang perlu disikapi oleh para pendidik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengarahkan para mahasiswa/peserta didik untuk dapat lebih sering menggunakan media internet dalam kegiatan pendidikan.

Sedangkan arti pendidikan itu sendiri menjelaskan suatu bentuk kebutuhan bagi siapa saja dan sampai kapanpun. Cahyono (2019) dalam jurnalnya yang berjudul Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa MIN Janti menjelaskan bahwa belajar itu merupakan adanya proses perubahan perilaku dari diri seseorang dari adanya pengalaman dan pelatihan yang didapat dimana pada prosesnya terjadi interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan secara alamiah maupun lingkungan sebagai bentuk sosial (Cahyono, 2019).

Belajar menurut Cahyono (2019) merupakan bentuk proses mental, proses emosional, proses berfikir atau merasakan. Selanjutnya, belajar merupakan bentuk proses usaha yang dilakukan individu dalam mencapai suatu perubahan *attitude* atau perilaku secara kesleuruhan sebagai akibat interaksi dari pengalaman individu tersebut dengan lingkungannya.

Kondisi lingkungan internal dan eksternal mahasiswa berada juga mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa, pendapat ini sejalan dengan opini dari Mungkap Mangapul Siahaan, M.Pd (dosen Pendidikan Bahasa Inggris. Di Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar) dalam ulasan daringnya mengatakan bahwa "...indikator dampak baru akibat pembelajaran jarak jauh ini, melahirkan tambahan beban ekonomi dan psikologis social lainnya." (Siahaan, 2020)

Lebih jauh Mangapul membahas dan membaca Surat Edaran Nomor 420/1465/III/2020 tanggal 17 Maret 2020 dan Nomor 440/1611/III/2020 yang dikemukakan oleh Kepala Daerah Pematang Siantar dimana Mangapul berada, dalam rangka untuk memutus rantai penyebaran virus corona dapat dilakukan upaya seperti memperpanjang pembelajaran daring atau dapat juga dilakukan menambah masa pembelajaran daring ataupun belajar dari rumah menjadi 21 hari. Namun demikian hal ini dapat mengakibatkan efek tambahan berupa keluhan karena secara otomatis akan menambah pekerjaan di rumah sehingga si anak didik lebih stress (Siahaan, 2020). Stres dalam belajar secara daring juga dapat diakibatkan oleh adopsi teknologi dalam pembelajaran yang digunakan secara tiba-tiba. Bahkan efek yang sama juga dirasakan oleh para pengajar (Christian dkk, 2020).

Beberapa hasil penelitian tersebut menjadikan tantangan tersendiri penyelenggaraan pola pembelajaran bersifat *e-learning* menjadi dipertanyakan dan dipertanyakan dalam memotivasi minat mahasiswa berperilaku untuk menyesuaikan system pola pembelajarannya dengan fenomena *social distance* dalam rangka mengurangi atau menanggulangi *covid 19* pada saat ini yang mengharuskan mahasiswa melakukan WFH (*Work From Home*) pada masa *new normal* seperti kondisi sekarang ini.

Dukungan pentingnya daring *education research* menjadi sangat *urgent* untuk terus dikembangkan pada era *new normal* sekarang, mengingat semua aktifitas pendidikan dilakukan secara “daring” dengan konektivitas internet. Peluang dalam pemanfaatan metode pembelajaran *e-learning* Indonesia masih sangat besar di masa depan (Santoso & Hutabarat, 2018).

Data dari *elearning industry.com* menyatakan di seluruh dunia, pendidikan *on-line* di Indonesia menempati urutan ke delapan, dimana setiap tahunnya jumlah permintaan pasar *e-learning* lebih besar 25 % (persen) dari angka rata-rata di wilayah Asia Tenggara dimana mencapai 17,3 %. Peningkatan pasar *e-learning* sebesar 12,2 miliar dolar AS diramalkan meningkat pada negara Indonesia, Brasil, Amerika, India dan Tiongkok. (Wartakota, 2017).

Pembelajaran ini harus disertai dengan literasi *e-learning* mulai dari perangkat yang digunakan sebagai perkembangan kemajuan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), sistem yang digunakan, sumber daya manusia untuk memahami literasi teknologi *e-learning* itu, sampai kepada bagaimana pemecahan masalah (*troubleshooting*) secara sistem dan

teknis, baik itu *software* dan *hardware* (Lahinta, 2007).

Pada masa *new normal* ini pola pembelajaran *e-learning* memunculkan berbagai ragam dan bentuk untuk digunakan sebagai metode pembelajaran di Perguruan Tinggi. Dasar hukum pelaksanaannya melalui Surat Edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 mengenai pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan. Dosen dan mahasiswa pun memiliki tantangan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih inovasi tentang *e-learning* agar bisa diterima.

Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagaimana berikut : (1) Apakah difusi inovasi pembelajaran *e-learning* memiliki kemampuan mempengaruhi minat belajar mahasiswa?; (2) Apakah difusi inovasi pembelajaran *e-learning* memiliki kemampuan mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa?; (3) Apakah motivasi belajar memiliki kemampuan mempengaruhi minat belajar mahasiswa?; (4) Apakah motivasi belajar memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara difusi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa?

Gambar 1. Siklus Manfaat *E-learning*



Sumber : (Lahinta, 2007)

Adopsi inovasi pembelajaran merupakan bagian yang sangat mempengaruhi motivasi dan minat belajar mahasiswa. Adopsi inovasi pembelajaran ini dikaitkan dengan pola perubahan kebiasaan dan penyesuaian terhadap budaya pembelajaran era new normal seperti tatap muka atau tatap muka, berubah untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam dimensi “maya” atau disebut dengan sistem daring. Sistem pembelajaran *e-learning* menjadi bagian yang tidak terelakkan dilakukan pada era new normal ini, merupakan *social distancing*.

Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada aspek persepsi diri terhadap adopsi sebagai pola inovasi pembelajaran *e-learning* yang dilaksanakan saat ini yang dihubungkan dengan minat belajar dan motivasi sebagai bagian dari kebiasaan dan penyesuaian baru di era *new normal*.

Teori Rogers tentang difusi inovasi adalah konsep teori yang paling layak menjelaskan tentang adopsi inovasi terutama teknologi pembelajaran *e-learning* dalam penelitian ini. Penjelasan Rogers (2003) tentang difusi inovasi sebagai gagasan yang baru dan harus dikomunikasikan. Kebaharuan gagasan menjadi pesan yang menjelaskan difusi inovasi dapat dikatakan sebagai mekanisme proses dalam mengkomunikasikan gagasan baru kepada masyarakat.

Hal ini memunculkan fenomena baru yang tidak mudah diterima sebagai ketidakpastian pesan dengan bayangan kemanfaatan yang perlu diuji coba. Rogers (2003) mengungkapkan unsur dalam difusi inovasi (Teguh, 2015) :

Inovasi

Inovasi dipandang sebagai penyebab perlunya dilakukan suatu bentuk difusi inovasi. Inovasi itu sendiri dapat dijelaskan sebagai suatu bentuk ide atau praktik ataupun objek yang dapat dikatakan masih baru bagi individu maupun bagi masyarakat. Setidaknya terdapat lima ciri khas inovasi yang berdampak terhadap keputusan individu atau masyarakat dalam kaitannya pada keputusan untuk menerima atau menolak suatu hal yaitu:

Keunggulan Relatif atau yang dikenal dengan istilah *Relative Advantage* yang merupakan kelebihan inovasi dibandingkan dengan kondisi nyata. Artinya ketika inovasi

memiliki keunggulan lebih, maka masyarakat akan menerima inovasi itu.

Kompabilitas (*Compatibility*) ialah Inovasi yang disesuaikan dengan nilai masyarakat yang berlaku, pengalaman komunikasi sebagai yang menerima, kebutuhan. Artinya penolakan ketika terjadi pertentangan antara inovasi dengan nilai masyarakat, pengetahuan komunikasi, kebutuhan.

Kerumitan (*Complexity*) inovasi dipastikan memiliki berbagai tantangan untuk diaplikasikan sehingga masyarakat memiliki pilihan jika semakin sulit maka penolakan semakin besar.

Kemampuan untuk diujicoba (*Trialability*) inovasi haruslah memiliki kemampuan untuk lolos uji coba dalam kehidupan individu dan masyarakat agar diterima dan ditolak.

Kemampuan untuk diamati (*Observability*) inovasi itu juga harus memiliki hasil yang dapat dilihat dan dirasakan.

Saluran Komunikasi

Saluran Komunikasi sebagai lanjutan ketika inovasi dilakukan untuk saling mengerti (*mutual understanding*) antara komunikator inovasi dan komunikasi inovasi. Pencapaian hasil informasi ini dipilahlah dikomunikasikan dengan baik dan benar.

Difusi inovasi saluran komunikasi yang digunakan antara lain: interpersonal, media massa, saluran lokal, saluran kosmopolit. Interpersonal pribadi menjadi efektif ketika difusi inovasi disampaikan pada masyarakat luas dan berjauhan.

Pesan yang diampaikan antar pribadi menjadi lugas dan jelas melalui interpersonal pribadi, ketika inovasi itu memiliki kerumitan yang tinggi. Media massa dianggap “anomali” yang efektif sebagai penyampai pesan dengan jumlah masyarakat luas penyampai difusi inovasi yang rumit atau sulit diterima. Artinya media massa hanya efektif ketika menyampaikan pesan difusi inovasi yang mudah diterima pengetahuan umum masyarakat.

Bahkan saluran lokal seperti kelompok masyarakat sebagai sistem sosial lebih efektif untuk menjelaskan detail difusi inovasi yang sulit diterima (rumit) masyarakat dibanding media massa itu sendiri. Kemampuan menggali dengan

kondisi lingkungan lokal diperlukan ketika menggunakan saluran lokal masyarakat. Saluran kosmopolit hanya efektif jika dipakai sebagai penyampai pesan awal untuk memberikan informasi kesadaran pada masyarakat dengan sedikit diberi keyakinan pada masyarakat.

Waktu

Waktu merupakan unsur dimensi proses yang penting dari difusi inovasi. Pengaruh dimensi waktu antara lain :

Segi Penerima, pengaruh umur menjadikan proses penerimaan dan penolakan inovasi. Kecenderungan dengan umur yang lebih muda dibutuhkan waktu yang lebih cepat menerima inovasi. Sedangkan umur yang lebih tua cenderung membutuhkan dimensi proses yang lebih lambat menerima inovasi, sebagai bagian dari proses difusi inovasi.

Tahapan Penerimaan, proses inovasi diterima dan ditolak juga sesuai dengan tahapan penerimaa bagian dari dimensi waktu. Dalam tahapan ini tuntutan ketepatan penyampaian pesan harus diatur oleh komunikator sebagai target.

Sistem Sosial

Sistem sosial tidak bisa dilepaskan dari pola hubungan sub sistem yang ada dalam lingkungan masyarakat. Unsur penerimaan dan penolakan inovasi dapat dilakukan melalui unit-unit, interaksi untuk memecahkan masalah dalam sistem sosial, sebagai contoh organisasi sosial, kelompok sosial, pemimpin sosial, kelompok masyarakat. Kelompok masyarakat ini dipengaruhi oleh antara lain norma sosial, struktur sosial, pemimpin sosial sebagai agen pembaharuan dan perubahan, tipe pengambilan keputusan, konsekuensi. (Teguh, 2015)

Kelayakan konsep kerangka dasar literatur Teori Rogers ini menjadi dasar peneiltian, sebagaimana rujukan dari dua hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh Suarta & Suwintana (2012), Kusdibyo (2017), bahwa mampu menjelaskan adopsi inovasi berpengaruh terhadap pembelajaran *E-learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Salah satu kunci keberhasilan dalam kebutuhan masyarakat global adalah dengan menggunakan pola pembelajaran *e-learning*,

sehingga para anak didik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengikuti proses belajar. Tantangan dalam proses belajar menentukan perubahan dalam diri seseorang mahasiswa salah satunya dari aspek internal, diungkapkan oleh Widia Hapnita, dkk (2017) tentang faktor-faktor yang mempengaruhi belajar internal ialah aspek psikologis, dimana aspek ini terdiri dari minat, bakat, intelegensi, perhatian, motivasi, dan kesiapan.

Ketertarikan dalam belajar terutama melalui pola pembelajaran *E-learning* di era new normal ini tidak dapat dipungkiri sebagai bagian dari proses keberlanjutan pendidikan. Teori yang dikemukakan Ahmadi (2009), minat adalah perasaan yang kuat dipengaruhi sikap jiwa seseorang (kognisi, konasi dan emosi). Slameto (2010) mengatakan bahwa minat merupakan konsistensi kecenderungan untuk mengingat serangkaian kegiatan.

Selanjutnya menurut pandangan Djaali (2008), minat bisa diartikan bentuk keikhlasan (bukan disuruh) rasa suka, dan ketertarikan pada aktifitas tertentu. Namun demikian, Djaali (2008) menyatakan minat dapat dikatakan sebagai gerak dorongan seseorang berhubungan/berinteraksi dengan orang lain, benda, maupun bentuk kegiatan atau pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Syardiansah, 2016)

Teori Olson (Syardainsah, 2016) menyatakan bahwa hal berikut ini dapat memengaruhi minat belajar seseorang yaitu: Pertama, seseorang akan lebih berminat untuk belajar jika lingkungan, bacaan, hobi, ataupun olahraga yang dilakukan berubah. Minat belajar seseorang pun akan meningkat dengan mengikuti kegiatan yang belum pernah diikuti, menghadiri acara olahraga atau hobi yang berbeda, ataupun membaca artikel/buku yang belum pernah dibaca. Kedua, minat belajar seseorang akan meningkat jika berlatih untuk memecahkan masalah sederhana sampai masalah yang rumit sehingga menimbulkan semangat dan minat yang baru. Ketiga, membantu orang lain untuk mengembangkan dirinya merupakan hakekat dari pengembangan diri sendiri.

Teori Campbell (Assauri, 2004) berpendapat bahwa untuk meningkatkan minat seseorang agar lebih produktif dan efektif dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut: (1) Menambahkan suatu bentuk ide/gagasan, (2) Memberi *reward* yang menarik, (3) Menjalini hubungan dengan

orang lain yang kreatif, (4) Melakukan petualangan sehat kembali alam, (5) Meningkatkan imajinasi berfantasi, dan (6) Mengembangkan sikap positif.

Salah satu indikator dari minat belajar adalah rasa suka, sikap lebih menyukai sesuatu, tertarik akan sesuatu, secara sadar berminat untuk belajar, memberikan perhatian akan setiap aktivitas belajar tanpa adanya paksaan. Dasar konsep teori dari penelitian ini lebih mengacu pada pendapat Slameto (2010) yang menjadikan minat terhadap kegiatan belajar antara lain: bentuk perasaan senang, bentuk ketertarikan, bentuk penerimaan, dan juga bentuk keterlibatan siswa itu sendiri (Syardiansah, 2016).

Kondisi daya gerak agar peserta belajar disamping ketertarikan terhadap pola pembelajaran *e-learning* tidak bisa dipungkiri, hal ini disebut pula sebagai salah satu bentuk motivasi. Menurut Barelson dan Steiner, motivasi merupakan suatu dorongan, ataupun suatu bentuk keadaan yang berasal dari dalam diri individu yang membuatnya bergerak secara aktif, dorongan yang mengarahkan pada perilaku tertentu untuk mencapai tujuan (Koontz, 2001).

Koontz (2001) menyatakan bahwa motivasi bermula dari adanya keperluan atau kebutuhan yang dirasakan oleh seseorang. Kemudian timbul keinginan untuk memuaskan kebutuhan mencapai tujuan. Tujuan ini menimbulkan ketegangan psikologis dalam diri yang kuat sehingga mengarahkan seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai kepuasan atas tercapainya kebutuhan tersebut (Anggraini, 2016).

Sementara beberapa penyebab yang mempengaruhi motivasi pada kegiatan belajar mahasiswa diungkapkan oleh Irmalia Susi Anggraini (2016) dalam penelitiannya tentang "Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa", menyatakan bahwa konsep motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh faktor-faktor intrinsik seperti: (1) ketertarikan seseorang terhadap salah satu bidang ilmu yang dipelajarinya; (2) apa yang menjadi tujuannya dalam mengikuti pendidikan dalam perguruan tinggi. Selain faktor intrinsik, ada pula faktor-faktor ekstrinsik yaitu: (1) berkualitas atau tidaknya dosen yang menampu mata kuliah

tersebut; (2) kualitas dari materi yang diajarkan dalam perkuliahan; (3) metode belajar mengajar yang diterapkan dosen dalam perkuliahan; (4) keadaan ruang kuliah yang mendukung; terakhir (5) adanya fasilitas pembelajaran seperti perpustakaan yang mendukung mahasiswa dalam proses belajar mengajar (Anggraini, 2016).

Berdasarkan berbagai definisi tentang motivasi belajar Mahasiswa, maka dapat dikatakan bahwa keadaan dalam diri seseorang untuk mengarahkan perilakunya menuju kepada kebutuhan untuk tujuan menjadi seorang bergelar sarjana. Hal ini sesuai dengan Teori Barelson dan Steiner, seseorang yang mengarah kepada kebutuhan sebagai sarjana itu sebagai motivasi yang kuat untuk berperilaku dan bertindak di dalam dirinya muncul keinginan akan memuaskan dirinya kearah menjadi seorang sarjana. Idealnya tujuan mahasiswa mengikuti kuliah di perguruan tinggi adalah menguasai bidang ilmunya, sehingga mahasiswa terdorong untuk mengarahkan perilaku dan bertindak untuk memenuhi keinginan itu.

Para ahli psikologi menggolongkan jenis motivasi ke dalam beberapa motif dimana motif ini berada dalam diri manusia sebagai suatu organisme. Terdapat tiga jenis motif dalam diri manusia menurut Woodworth (Syardiansah, 2016), antara lain: Pertama, kebutuhan organis atau dikenal dengan istilah *Organic Motive*. Motif kebutuhan organis ini merupakan motif yang berkaitan pada bagian dari tubuh manusia secara alamiah diantaranya adanya rasa lapar dan haus, kebutuhan akan istirahat, berjalan, berdiri, duduk, dan lain-lain. Kedua, motif darurat atau yang dikenal dengan istilah *Emergency Motive*. Motif darurat ini muncul ketika keadaan yang terjadi memerlukan reaksi yang cepat/kuat yang disebabkan adanya rangsangan dari luar yang sangat membahayakan. Contoh motif darurat adalah melarikan diri saat bahaya, mempertahankan diri dengan alat seadanya, keputusan untuk melakukan perkelahian, dan lain sebagainya. Ketiga, motif obyektif atau yang dikenal dengan istilah *Objective Motive*. Motif obyektif ini sendiri merupakan bentuk motif yang mengarahkan seseorang pada tujuan atau obyek tertentu yang berada di sekitarnya. Motif obyektif ini disadari oleh seseorang dan merupakan dorongan dari dalam. Contoh dari motif obyektif antara lain: motif untuk

menyelidiki, mengamati atau menggunakan lingkungan sebagai tujuannya.

Pembelajaran *e-learning* dengan kondisi saat *Work From Home* sekarang ini sebagai perwujudan *new normal*, menjadi alternatif utama agar pembelajaran berlangsung, tantangan pola pembelajaran *e-learning* ini adalah menjawab kemampuan kebutuhan memotivasi minat belajar mahasiswa atas perubahan perilaku yang selama ini terbiasa menerima pembelajaran sebagian besar tatap muka dibanding *e-learning* yang sudah diterapkan selama ini di hampir seluruh perguruan tinggi di Indonesia.

Istilah “New Normal”, diartikan sebagai kata Indonesia yang banyak makna atau sebutan seperti “kehidupan baru”, “kebiasaan baru”, “kenormalan baru”, “gaya hidup dan kehidupan baru”, “perubahan cara hidup dan kehidupan”, sedangkan penulis lebih memilih kata sebagai “keberlangsungan tata kehidupan dengan kemampuan beradaptasi dan kebiasaan yang menjadi gaya hidup baru”.

Pada akhirnya tantangan kebutuhan defusi inovasi pembelajaran *e-learning* dibutuhkan dalam motivasi belajar dan minat belajar mahasiswa, sebagai perubahan pembelajaran sistem kelas /tatap muka kearah pembelajaran *e-learning* merubah perubahan perilaku mahasiswa. Kemudian dapat mengakibatkan terjadinya perubahan dari orientasi dosen sebagai pusat motivator mahasiswa kepada siswa didik (mahasiswa) untuk mandiri (*student centered learning*) melakukan proses belajar (Sianturi, 2018).

Dukungan perubahan pola pembelajaran *e-learning* dalam memotivasi belajar dan minat belajar atas perubahan perilaku mahasiswa, didukung hasil studi Sondang R. Sianturi (2018) dalam *Peningkatan Motivasi Belajar melalui Evaluasi E-learning pada Institusi Keperawatan di Jakarta dan Depok* menjelaskan bahwa bentuk penggunaan internet bagi kelompok mahasiswa secara signifikan dapat memberikan dampak motivasi kepada mahasiswa itu sendiri akan penggunaan *e-learning* dengan tingkat keyakinan 95%. (Sianturi, 2018).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode survei yang dikembangkan dalam bentuk pernyataan kuesioner berdasarkan literatur dan item pernyataan disebarikan sebagai data primer kepada Mahasiswa yang mengalami pembelajaran *E-learning* di era *new normal*, sedangkan data sekunder berupa *e-jurnal*, buku, internet, *e-book*, *e-majalah*, dan lainnya yang relevan dengan penelitian ini. Angka 1 menjelaskan ukutan sangat tidak setuju sampai dengan angka 5 yang menjelaskan ukuran sangat setuju digunakan dalam Skala likert dalam penelitian ini.

Populasi yang digunakan dalam pengukuran penelitian ini dibatasi pada kelompok mahasiswa yang pernah mengalami pola pembelajaran *e-learning* dalam era *new normal* di Jakarta ini, dengan alasan agar tercapainya sifat homogenitas universal dan generalisasi pemaknaan atau persepsi pada kemampuan pengaruh difusi inovasi pembelajaran *e-learning* seluruh mahasiswa di Jakarta.

Sampling dalam penelitian menggunakan *accidental sampling*, yakni secara kebetulan setiap mahasiswa yang ditemui yang pernah mengalami pola pembelajaran *e-learning*.

Sampel dalam penelitian menggunakan rumus sampel Hair et al (1998), didasarkan perhitungan dimana jumlah indikator dikali 5 sampai 10. Dengan demikian, jumlah sampel pada penelitian ini paling sedikit 65 (13 indikator dikali 5) dan paling banyak sebesar 130 (13 indikator dikali 10).

Penelitian ini menggunakan dasar rumus Hair et al dengan alasan bahwa populasi penelitian ini adalah Mahasiswa yang jelas tidak diketahui jumlah sampelnya pada semua Perguruan Tinggi di Jakarta yang pernah mengalami pembelajaran *e-learning*.

Penelitian ini menggunakan dasar teori: 1) Rogers, E.M. tentang “*Diffusion of innovations*”; 2) Barelson dan Steiner dalam Koontz (2001) tentang Rantai Motivasi; 3) Slameto (2010) tentang Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya (2003).

Tabel 1. Variabel Operasional

Variabel	Indikator
Adopsi Inovasi (X)	1. Keunggulan Relative 2. Kompabilitas 3. Kompleksitas/Kerumitan 4. Kemampuan untuk diuji coba
Minat Belajar (Y)	1. Bentuk perasaan senang 2. Ketertarikan pengguna 3. Adopsi/penerimaan 4. Keterlibatan pengguna
Motivasi Belajar (Z)	1. Kebutuhan 2. Keinginan 3. Ketegangan 4. Perilaku 5. Kepuasan

Sumber : Diolah Peneliti (2021)

Penentuan variabel dan indikatornya ialah : 1) Variabel Independen (X) Adopsi Inovasi, indikator yaitu: Keunggulan Relative (*Relative Advantage*), Kompabilitas (*Compatibility*), Kompleksitas/kerumitan (*Complexity*), Kemampuan untuk diuji coba (*Trialability*), Kemampuan untuk diamati (*Observability*); 2) Variabel Independen (Y) Minat Belajar, indikator yaitu: bentuk perasaan senang, ketertarikan dari pengguna, adopsi/penerimaan, keterlibatan pengguna; 3) Variabel Mediasi (Z) Motivasi Belajar, indikator yaitu: Kebutuhan, Keinginan, Ketegangan, Perilaku, Kepuasan.

Populasi secara konsep dapat dijelaskan sebagai wilayah generalisasi mencakup obyek atau subyek. Obyek atau subyek ini memiliki kualitas dan ciri khas tertentu yang akan ditentukan oleh peneliti untuk dilakukan serangkaian proses untuk dipelajari hingga dapat dilakukan penarikan simpulan. (Sugiyono, 2012).

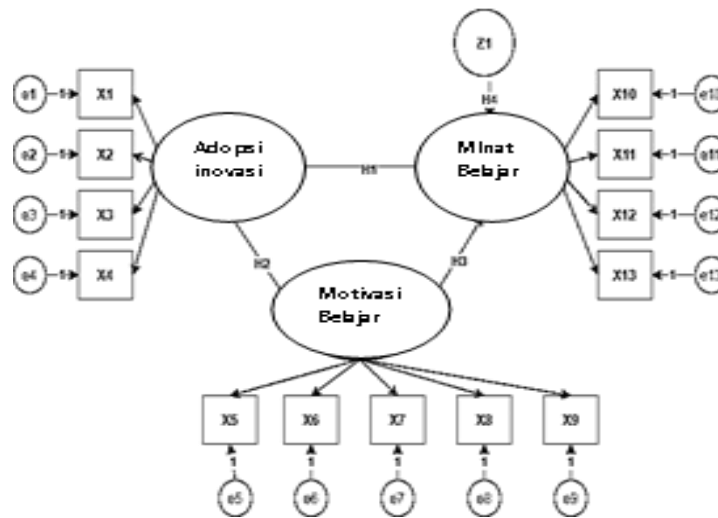
Berdasarkan penjelasan di atas, populasi yang digunakan dalam penelitian ini

dibatasi pada kelompok mahasiswa yang pernah mengalami pola pembelajaran *e-learning* dalam era new normal di Jakarta ini, dengan alasan agar tercapainya sifat homogenitas universal dan generalisasi pemaknaan atau persepsi pada kemampuan pengaruh Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* seluruh mahasiswa di Jakarta.

Melanjutnya konsep populasi dan sampel, Hair et.al (1998) menjelaskan bahwa meskipun tidak ada ukuran sampel yang benar. Dalam hal ini dinyatakan bahwa ukuran sampel yang sesuai adalah antara 65 – 130 sampel. Dengan demikian, berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam konsep *Structural Equation Modeling* (SEM) seperti yang telah ditentukan maka dapat dijelaskan bahwa jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah minimal sebanyak 83 responden.

Model penelitian dalam penelitian ini menggunakan asumsi *Path Analysis* sebagaimana dapat dilihat di Gambar 2.

Gambar 2. Model Penelitian



Sumber: Peneliti (2021)

Hipotesis pada penelitian ini, sebagaimana berikut dibawah ini:

- H1** = Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* memiliki kemampuan mempengaruhi positif terhadap Minat Belajar Mahasiswa.
- H2** = Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* memiliki kemampuan mempengaruhi positif terhadap motivasi belajar Mahasiswa.
- H3** = Motivasi belajar mahasiswa memiliki kemampuan mempengaruhi positif terhadap minat belajar mahasiswa.
- H4** = Motivasi belajar memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara defusi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa.

Pengujian hipotesis penilian ini menggunakan angka dari t statistik dan angka dari probabilitas. Angka dari t statistik untuk besaran alpha 5 % (persen) dalam penelitian ini yaitu sebesar 1,96. Dengan demikian berdasarkan ketentuan ini, maka ketentuan untuk mengambil keputusan dalam merima atau menolak hipotesa adalah apabila t statistik > 1,96 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Selanjutnya ketentuan berdasarkan angka probabilitas didasarkan pada pengambilan keputusan dalam menerima atau menolak hipotesa adalah apabila p-value <

0,05 (Ha diterima). Selain itu juga, apabila t statistik > t tabel maka hipotesa diterima (Hussein, 2015).

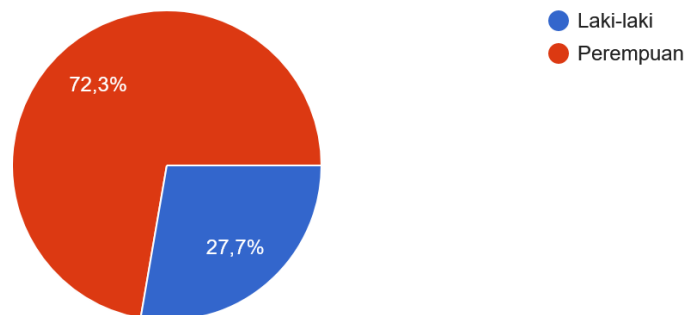
Pengujian efek variabel mediator dapat dilakukan apabila hubungan jalur dari variabel eksogen terhadap variabel endogen bersifat signifikan. Hasil pengujian efek mediasi harus memenuhi signifikansi, sehingga pengujian efek mediasi dapat dilanjutkan. Sebaliknya apabila hasilnya tidak signifikan maka uji pada efek mediasi tersebut dapat tidak dilanjutkan. Selain pada efek jalur mediasi, konsep ini juga dapat digunakan untuk menjelaskan hal yang sama pada efek jalur moderasi (*moderating effect*) (Sofyani, 2017).

Pada SmartPLS V.3. pengujian efek mediasi pada penelitian ini, uji hipotesis efek mediasi dengan menu *indirect effect*, untuk mengetahui apakah bersifat mediasi penuh atau tidak dengan melihat pada menu *total effects*. Selanjutnya, *R Square-Adjusted* dapat menjelaskan besaran kemampuan variabel independen menjelaskan variabel dependen (Sofyani, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

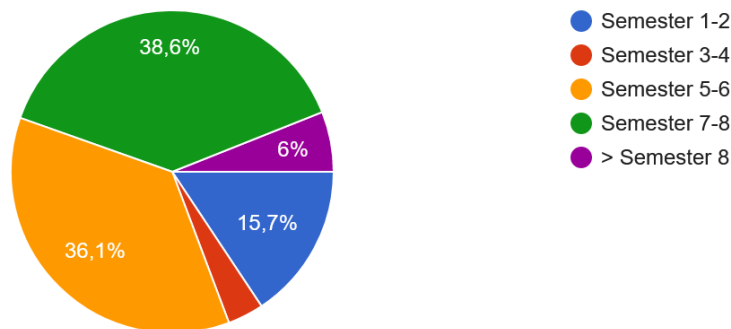
Pada penelitian ini, jumlah responden yang didapatkan melalui penyebaran kuisioner melalui daring sejumlah 83 responden dan semuanya memenuhi kriteria penelitian.

Gambar 3. Jenis Kelamin Responden



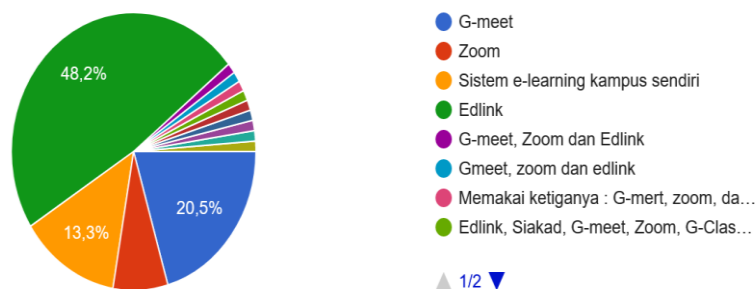
Sumber: Data Primer (n = 83), 2021

Gambar 4. Usia Responden



Sumber: Data Primer (n = 83), 2021

Gambar 5. Platform pembelajaran *e-learning*



Sumber: Data Primer (n = 83), 2021

Mayoritas jenis kelamin responden dalam penelitian ini yaitu perempuan dengan jumlah 72,3 persen dari seluruh responden.

Mayoritas responden adalah mahasiswa semester 7-8 yaitu sebesar 38,6% diikuti mahasiswa semester 5-6 sebanyak 36,1%. Selebihnya adalah mahasiswa semester 1-2, 3-4, dan di atas semester 8.

Mayoritas responden menggunakan platform pembelajaran edlink (*education link*)

sebagai platform pembelajaran *e-learning* yaitu sebanyak 48,2%. Selebihnya menggunakan G-meet sebanyak 20,3%, sistem *e-learning* kampus sendiri = 13,3%, zoom, maupun gabungan dari ketiganya.

Perhitungan menggunakan SmartPLS 3.0 serta melakukan perhitungan PLS Algorithm dengan seluruh indikator yang ada dari tiap variabel. Analisis model penelitian dilakukan dengan Partial Least Square (PLS)

tersebut dengan hasil yang reliabel dan valid sesuai *rule of thumb*, sebagai dasar kesimpulan yang menjelaskan kualitas pada model pengukuran didasarkan pada *rule of thumb* dari Sofyani (2017).

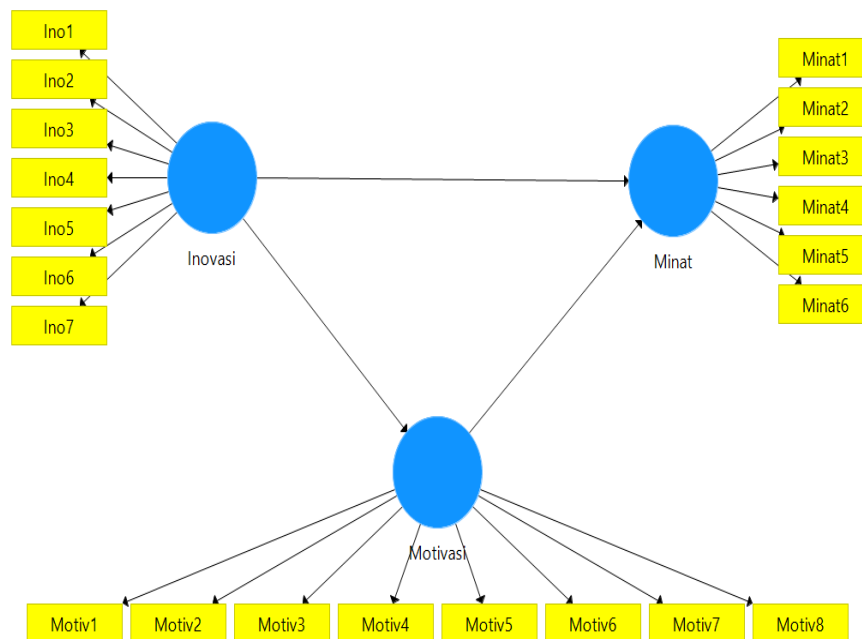
Berdasarkan data menunjukkan perhitungan menggunakan SmartPLS 3.0 serta melakukan perhitungan PLS Algorithm dengan seluruh indikator yang ada dari tiap variabel.

Pengujian dalam PLS Algorithm menunjukkan hasil untuk menguji uji validitas, reliabilitas dan uji determinasi yang terdiri dari *cross loadings*, *outer loadings*, AVE (*Average Variance Extracted*). Selanjutnya hasil ini juga menunjukkan hasil *cronbach's alpha* dan *composite reliability* serta hasil pada *R-square*. Dilanjutkan dengan

melakukan perhitungan menggunakan *bootstrapping* untuk mengetahui nilai t-statistik dalam menyimpulkan hasil hubungan antar variabel. Dalam penelitian ini, semua variabel dianonimkan sehingga variabel Adopsi Inovasi menjadi Inovasi, variabel Motivasi Belajar menjadi Motivasi, dan variabel Minat belajar menjadi Minat.

Uji validitas dapat dilakukan dengan menguji *discriminant validity* dan *convergent validity*. Pada tabel 2 menunjukkan hasil uji dari *discriminant validity* yang menunjukkan nilai *cross loadings* dan tabel 2 menunjukkan nilai dari *outer loadings*. Tabel 2 menunjukkan hasil uji *convergent validity* yang menunjukkan hasil AVE (*Average Variance Extracted*) dan nilai *communality*.

Gambar 6. Model Perhitungan PLS Algorithm



Sumber: Smart PLS 3.0 (n = 83), 2021

Tabel 2. Nilai Outer Loading_1

	Inovasi	Minat	Motivasi
Ino1	0.683		
Ino2	0.765		
Ino3	0.752		
Ino4	0.748		
Ino5	-0.133		
Ino6	0.770		
Ino7	0.855		
Minat1		0.839	
Minat2		0.644	
Minat3		0.821	
Minat4		0.711	
Minat5		0.739	
Minat6		0.806	
Motiv1			0.662
Motiv2			0.632
Motiv3			0.763
Motiv4			0.804
Motiv5			0.621
Motiv6			0.811
Motiv7			0.778
Motiv8			0.839

Sumber: Smart PLS 3.0 (n =83), 2021

Tabel 3. Nilai Outer Loading_2

	Inovasi	Minat	Motivasi
Ino2	0.753		
Ino3	0.762		
Ino4	0.754		
Ino6	0.797		
Ino7	0.866		
Minat1		0.836	
Minat3		0.805	
Minat4		0.749	
Minat5		0.767	
Minat6		0.831	
Motiv3			0.734
Motiv4			0.854
Motiv6			0.849
Motiv7			0.840
Motiv8			0.851

Sumber: Smart PLS 3.0 (n =83), 2021

Tabel 4. Nilai AVE

Average Variance Extracted (AVE)	
	0.620
	0.637
	0.684

Sumber: Smart PLS 3.0 (n =83), 2021

Tabel 5. Nilai Cronbach's Alpha dan Nilai Composite Reliability

	Cronbach's Alpha
Inovasi	0.847
Minat	0.859
Motivasi	0.883
Composite Reliability	
	0.891
	0.898
	0.915

Sumber: Smart PLS 3.0 (n = 83), 2021

Berdasarkan nilai *outer loadings* pada tabel 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa beberapa nilai dari tiap indikator pembentuk variabel induk bila dihubungkan dengan variabel yang berbeda tidak berkolerasi dengan tinggi dibandingkan dengan kolerasi terhadap variabel induknya. Indikator dikatakan tidak berkolerasi tinggi karena nilai dari indikator bila dihubungkan dengan variabel lain menghasilkan nilai lebih kecil dari 0.7 sehingga terjadi penghapusan indikator.

Hasil dari angka AVE (*Average Variance Extracted*) dan angka *communality* pada tabel 4 menunjukkan hasil bahwa nilai tersebut >0.5. Hal ini menjelaskan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini lolos syarat uji *convergent validity*. Artinya lebih dari setengah indikator pembentuk variabel dapat dijelaskan oleh variabel induknya

Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan melihat hasil angka pada *cronbach's alpha* dan juga hasil pada angka *composite*

reliability. Tabel 5 menunjukkan nilai dari *cronbach's alpha* dan *composite reliability*.

Pada tabel 5 hasil angka pada *cronbach's alpha* dan hasil angka pada *composite reliability* semua variabel menunjukkan nilai yang >0.7 yang artinya seluruh variabel dalam penelitian ini dianggap memenuhi uji reliabilitas.

Setelah melakukan uji validitas dengan menggunakan uji *convergent validity* dan *discriminant validity* serta melakukan pengujian pada reliabilitas yang didasarkan pada hasil angka *cronbach's alpha* dan juga hasil angka pada *composite reliability* seluruh nilai dari pengujian tersebut sudah dapat dijelaskan valid dan reliabel. Langkah berikutnya dilakukan uji determinasi serta uji signifikansi untuk melihat pengaruh hubungan antar variabel yang ada pada penelitian ini.

Uji determinasi dapat dilakukan didasarkan pada hasil angka *R-square* (R²). Pada tabel 6 menunjukkan hasil angka *R-square* (R²) dalam penelitian ini.

Tabel 6. Hasil R-SQUARE (R²)

	R Square
Y = Minat	0.593
Z = Motiv...	0.536

Sumber: Smart PLS 3.0 (n = 83), 2021

Tabel 7. Nilai t-Statistik Langsung

	T Statistics (O/ST...
X = Inovasi -> Y = Minat	2.957
X = Inovasi -> Z = Motivasi	13.768
Z = Motivasi -> Y = Minat	6.618

Sumber: Smart PLS 3.0 (n = 83), 2021

Tabel 8. Nilai t-Statistik Tidak Langsung

	T Statistics (O/STDEV
X = Inovasi -> Z = Motivasi -> Y = Minat	5.208

Sumber: Smart PLS 3.0 (n = 83), 2021

Berdasarkan nilai *R-square* (R^2) pada tabel 6 menjelaskan bahwa variabel Minat Belajar dipengaruhi oleh variabel Adopsi Inovasi dan Motivasi Belajar sebesar 0,593 atau 59,3% dan sisanya dapat dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel Motivasi Belajar dipengaruhi oleh variabel Adopsi Inovasi sebesar 0,536 (53,6%) dan sisanya dapat dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Untuk mengetahui hubungan antar variabel X, variabel Y dan variabel mediasi Z diketahui dengan melihat T Statistik Langsung.

Dalam menjelaskan signifikansi hubungan variabel dapat didasarkan pada hasil angka pada t-statistik dan t-tabel yaitu 1,96. Berdasarkan hasil uji t-statistik di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Adopsi inovasi berpengaruh positif terhadap minat belajar. Maka H_{a1} diterima dan H_{o1} ditolak, dengan nilai t-statistik $2,957 > 1,96$. (2) Adopsi inovasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Maka H_{a2} diterima dan H_{o2} ditolak, dengan nilai t-statistik $13,768 > 1,96$. (3) Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar. Maka H_{a3} diterima dan H_{o3} ditolak, dengan nilai t-statistik $6,618 < 1,96$.

Terjadi pengaruh tidak langsung antara adopsi inovasi yang berpengaruh positif terhadap minat belajar melalui motivasi belajar. Maka H_{a1} diterima dan H_{o1} ditolak, dengan nilai t-statistik $5,208 > 1,96$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Hipotesis 1

- H_{o1} : Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* tidak berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa.
 H_{a1} : Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa.

Dalam penelitian ini, Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan nilai t-statistik pada tabel 5.6 yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel Adopsi inovasi terhadap minat belajar mahasiswa adalah sebesar 2,957. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang artinya H_{a1} diterima dan H_{o1} ditolak. Berdasarkan hasil ini maka dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa hasil ini sejalan dengan penelitian (Kusdibyo & Leo, 2017) dimana menjelaskan bahwa Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Responden yang berkontribusi dalam penelitian ini merasakan bahwa pembelajaran *e-learning* secara ekonomis sangat efisien di masa new normal seperti sekarang ini

sehingga pencapaian hasil pembelajaran *e-learning* mampu melebihi pencapaian pembelajaran konvensional.

Uji Hipotesis 2

Ho2 : Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* tidak berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Ha2 : Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Dalam penelitian ini, adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan nilai t-statistik pada tabel 7 yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel Adopsi Inovasi terhadap motivasi belajar mahasiswa adalah sebesar 13,768. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang artinya Ha1 diterima dan Ho1 ditolak. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syardiansah (2016) yang menjelaskan bahwa variabel adopsi inovasi berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini lebih lanjut menjelaskan bahwa adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Responden yang berkontribusi dalam penelitian ini merasakan bahwa pembelajaran *e-learning* merupakan kebutuhan dasar seorang mahasiswa aktif kuliah di era new normal, dimana *e-learning* merupakan pola pembelajaran yang aman selama kondisi new normal.

Uji Hipotesis 3

Ho3 : Motivasi belajar mahasiswa tidak berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa.

Ha3 : Motivasi belajar mahasiswa berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa.

Dari hasil yang diperoleh maka dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar mahasiswa berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan nilai t-statistik pada tabel 7 yang menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa berpengaruh positif terhadap minat belajar

mahasiswa, adalah sebesar 6,618. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang artinya Ha1 diterima dan Ho1 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan maka dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Syardiansah (2016) dimana dalam hasilnya juga dijelaskan bahwa motivasi belajar mahasiswa berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa.

Lebih lanjut berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dijelaskan bahwa motivasi belajar mahasiswa berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Responden yang berkontribusi dalam penelitian ini merasakan bahwa mereka termotivasi untuk mengikuti kuliah *e-learning* dalam kondisi new normal sehingga mereka puas dengan pembelajaran *e-learning* karena metode ini tidak mengurangi hubungan interpersonal kuliah.

Uji Hipotesis 4

Ho4 : Motivasi belajar tidak memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa.

Ha4 : Motivasi belajar memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa.

Dalam penelitian ini, motivasi belajar memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan nilai t-statistik pada tabel 5.7 yang menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa yaitu sebesar 5,208. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang artinya Ha4 diterima dan Ho4 ditolak. Dari hasil ini dapat dijelaskan bahwa hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Syardiansah (2016).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa.

Responden yang berkontribusi dalam penelitian ini merasakan bahwa pada era new normal menjadikan pembelajaran *e-learning* di universitas/ perguruan tinggi menjadi pilihan terbaik sehingga ada keinginan responden untuk menjadikan *e-learning* pada era new normal ini sebagai pola pembelajaran kuliah di universitas/ perguruan tinggi seterusnya.

SIMPULAN

Dari paparan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini berisikan:

Adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa dengan nilai t-statistik sebesar 2,957. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang menjelaskan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil ini dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Kusdibyo & Leo (2017).

Adopsi inovasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan nilai t-statistik sebesar 13,768. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang menjelaskan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil ini dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syardiansah (2016).

Motivasi belajar mahasiswa memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa dengan nilai t-statistik sebesar 6,618. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang menjelaskan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil ini dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa hasil ini mendukung hasil penelitian Syardiansah (2016).

Motivasi belajar memiliki kemampuan memediasi tidak langsung antara adopsi inovasi pembelajaran *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa yaitu sebesar 5,208. Hasil angka ini menunjukkan angka yang lebih besar dari 1.96 yang menjelaskan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil ini dapat dijelaskan lebih lanjut bahwa hasil ini juga sejalan dengan hasil penelitian Syardiansah (2016).

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijelaskan di atas, peneliti memberikan beberapa saran berupa:

Bagi pendidik, tetap pertahankan metode pembelajaran *e-learning* karena pada masa new normal ini, pencapaian hasil pembelajaran *e-learning* mampu melebihi pencapaian pembelajaran konvensional. Penetapan sistem pembelajaran dengan *e-learning* oleh pemerintah masa era new normal sangat efektif untuk pembelajaran di universitas/ perguruan tinggi. Pendidik dapat meneruskan metode *e-learning* dikarenakan para responden senang dengan pembelajaran *e-learning* dapat dijadikan sebagai inovasi gaya pembelajaran digital.

Peneliti berharap dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan sisi kekurangan dari model penelitian ini. Peneliti juga berharap peneliti selanjutnya dapat lebih spesifik dalam menjelaskan baik dari teori, metode penelitiannya hingga dimensi-dimensi yang ada dari tiap variabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggraini, I. S. (2016). Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25273/pe.v1i02.39>
- Assauri, S. (2004). *Manajemen Produksi dan Operasi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- Cahyono, H. (2019). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Min Janti. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.24269/DPP.V7I1.1636>
- Christian, M., Indriyarti, E. R., & Wibowo, S. (2021). Investigating Technostress as Moderating Information Quality and *E-learning* Effectiveness on Students in Jakarta During the Covid-19 Pandemic. *Ilkogretim Daring-Elementary Education Daring*, 20(4), 46–52. <https://doi.org/10.17051/ilkdaring.2021.04.07>
- Christian, M., Purwanto, E., & Wibowo, S. (2020). Technostress Creators on

- Teaching Performance of Private Universities in Jakarta During Covid-19 Pandemic. *Technology Reports of Kansai University*, 62(6), 2799–2809.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y. & Rizal, F. (2017). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang Tahun 2016/2017. *Cived Jurusan Teknik Sipil*. <https://doi.org/2302-3411>
- Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan Tantangan Pembelajaran *E-learning* 1 (The Dilemma and the Challenge of. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Hussein, A. S. (2015). Penelitian Bisnis dan Manajemen Menggunakan Partial Least Squares dengan SmartPLS 3.0. *Universitas Brawijaya*. <https://doi.org/10.1023/A:1023202519395>
- Koontz, H., O'Donnel, C. & Weihrich, H. (2007). *Manajemen*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusdiby, L., & Leo, G. (2017). Adopsi Inovasi *E-learning* di Perguruan Tinggi. In *Industrial Research Workshop and Nation Seminar*.
- Lahinta, A. (2007). Berbagai Model Inovasi Pembelajaran Dengan Dukungan Teknologi Informasi. *Seminar Internasional*.
- Saifuddin, M. F. (2018). *E-learning* dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*. <https://doi.org/10.23917/varidika.v29i2.5637>
- Santoso, H. B., & Hutabarat, P. (2018). *Akselerasi E-learning dan Daring Education di Tanah Air*.
- Siahaan, M. M. (2020). *Pendidikan Jarak Jauh dan Dampak Sosialnya*.
- Sianturi, S. R. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Evaluasi *E-learning* Pada Institusi Keperawatan Di Jakarta Dan Depok. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*. <https://doi.org/10.17509/jpki.v4i2.11563>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia
- Sofyani, H. (2017). Modul praktik partial least square (PLS) untuk penelitian pendekatan kuantitatif. *Modul Ajar*, 15.
- Sriwardiningsih, E. (2014). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Belajar Mahasiswa *E-learning*. *Binus Business Review*. <https://doi.org/10.21512/bbr.v5i2.1027>
- Suarta, I. M., & Suwintana, I. K. (2012). Model Pengukuran Konstruks Adopsi Inovasi *E-learning*. *Journal of Information Systems*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.21609/jsi.v8i1.317>
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*.
- Teguh, M. (2015). Difusi Inovasi Dalam Program Pembelajaran Jarak Jauh Di Yayasan Trampil Indonesia. *Scriptura*. <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.2.71-78>
- Wartakota. (2017). Indonesia Menempati Urutan ke-8 untuk Kebutuhan *E-learning* Artikel ini telah tayang di Wartakotalive dengan judul Indonesia Menempati Urutan ke-8 untuk Kebutuhan *E-learning*, <https://wartakota.tribunnews.com/2017/12/09/indonesia-menempati-urutan-ke-8-untuk>. *Warta Kota*, 2017.

