



**PENGARUH KARAKTERISTIK INOVASI TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN APLIKASI MYBEST
PADA MAHASISWA UBSI CENGKARENG**

TESIS

**Karya tulis diajukan sebagai salah satu syarat untuk
mendapatkan gelar Magister Ilmu Komunikasi Program Studi
Magister Ilmu Komunikasi**

Oleh

**Yudha Febri Al Paksi
NPM : 2019620028**

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS SAHID JAKARTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh:

Nama : Yudha Febri Al Paksi
NPM : 2019620028
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Judul Tesis : Pengaruh Karakteristik Inovasi Terhadap Motivasi Belajar
Menggunakan Aplikasi MYBEST Pada Mahasiswa UBSI Cengkareng

DEWAN PENGUJI

1. Pembimbing Utama : Dr. Ridzki Rinanto Sigit, MM :
2. Penguji Anggota : Dr. Hifni Alifahmi, M.Si :
3. Penguji Utama : Dr. Rahtika Diana, M.Si :



Mengetahui

Ka. Prodi
Magister Ilmu Komunikasi



(Dr. Hifni Alifahmi, M.Si)

Direktur SPs Usahid Jakarta



(Dr. Marlinda Irwanti Poernomo, M. Si)

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	1
KAJIAN LITERATUR.....	5
METODE PENELITIAN	3
PEMBAHASAN	7
PENUTUP	10
DAFTAR PUSTAKA	11

1. PENDAHULUAN

Memasuki era pendidikan 4.0 proses pembelajaran bidang teknologi digital dimanfaatkan saat ini. proses pembelajaran jarak dan waktu sudah tidak menjadi masalah, karena dosen dan mahasiswa sehingga proses pembelajaran jarak dan waktu sudah tidak menjadi masalah, karena diharapkan dapat berinteraksi secara virtual menggunakan internet antara dosen dan mahasiswa menggunakan aplikasi, *e- mail* dalam proses pembelajaran tanpa harus berinteraksi secara langsung. (Rosenberg dalam Huda, 2020)

Indonesia merupakan Negara dengan pengguna internet di Indonesia pada Maret 2019 terbanyak di Asia berada di peringkat ke-3 tingginya antusias masyarakat Indonesia dalam penggunaan media baru berupa internet dengan segala bentuk karakteristiknya membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia.

Gambar 1. Pengguna internet di Indonesia



Sumber : <http://databoks.katadata.co.id>

Sehingga aktivitas yang dilakukan cara *online* dan *offline* semakin sulit dipisah. Namun, tidak bisa dipungkiri internet menjadi bagian terpenting dalam berkomunikasi. (Gary R. Bunt, 2019)

Ditambah lagi fenomena saat ini adanya pandemi masih di sekitar kita dan tetap harus waspada selama melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar melalui aplikasi sesuai dengan yang dianjurkan oleh pemerintah seluruh pengajar harus sudah menjalankan vaksinasi terlebih efek pandemi yang berdampak disegala bidang termasuk komunikasi. Berbagai macam komunikasi digunakan sebagai sarana penyebaran dalam menyampaikan informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini dengan metode pembelajaran sangatlah berbeda karena tidak dilakukan secara tatap muka yang biasa dilakukan di kampus. Sehingga pembelajaran secara daring dapat memenuhi standar Pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi antara mahasiswa dan dosen menggunakan gadget. (Pakpahan, 2020)

Terlebih saat ini proses pengiriman informasi sudah sangat canggih membuat teknologi telekomunikasi dalam menyampaikan informasi yang berkembang secara efektif dan efisien berdampak pada perubahan yang positif perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai pendidikan sudah menjadi kebutuhan.

Dengan meningkat mutu serta kualitas kemajuan pendidikan seiring dengan teknologi saat ini yang sejalan dengan kemajuan media komunikasi yang ikut berpartisipasi dalam memberi kontribusi secara terbuka sehingga lebih efisien waktu dalam berbagi informasi. (Nurudin, 2016)

Selain itu media massa dapat membantu pembelajaran mahasiswa dalam memberikan pemahaman. (Mahendra, 2009) Media sebagai alat yang menjadi sarana dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga mengajar dengan metode virtual, sehingga memperjelas dan membuat pelajaran dirasakan lebih nyata karena bisa didengar dan dilihat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang diharapkan menjadi lebih menarik dan memudahkan mahasiswa mengikuti pembelajaran secara *daring*.

Perguruan tinggi saat ini mengikuti kebijakan penyelenggaraan program pendidikan tinggi jarak jauh No.107/U/2001 pada tanggal 2 Juli 2001 yang telah dikeluarkan oleh menteri pendidikan nasional sehingga telah menerapkan untuk pembelajaran *e-learning* sebagai proses bentuk kegiatan belajar mengajar antara dosen kepada mahasiswanya.

Mahasiswa juga diharapkan dapat beradaptasi mengikuti pola pembelajaran yang berubah dari sistem tatap muka menjadi system *e-learning* yang disebabkan adanya pandemi covid-19. Sehingga perguruan tinggi UBSI berupaya dengan melakukan inovasi yang menjadi salah satu indikator dengan penerapan konsep pembelajaran dengan metode *Edutainment* diharapkan kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan kesadaran mahasiswa terhadap minat yang berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Difusi merupakan dimana proses suatu inovasi yang dikomunikasikan dengan media komunikasi dengan jangka waktu yang ditentukan kepada system sosial. Sehingga pada

dasarnya proses teori difusi inovasi memaparkan inovasi. (Roger, 2003) Terlebih mata kuliah yang ada di UBSI banyak terdapat mata kuliah praktek seperti digital news productions, design grafis, animasi program TV, computer design grafis dan masih banyak lagi sehingga memerlukan inovasi dengan metode Edutainment pembelajaran yang di konsep secara menghibur namun tetap memberikan nilai pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan sikap serta perkembangan kecerdasan, sosio emosional sehingga mahasiswa memiliki rasa minat terhadap motivasi belajar setiap mata kuliah.

2. KAJIAN LITERATUR

Hongxin Wang dkk pada International Journal Of Sustainability in Higher, ISSN: 1467-6370. 26 January 2022 *“The effect of social innovation education on sustainability learning outcomes: the roles of intrinsic learning motivation and prosocial motivation”* Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap mekanisme pengaruh Sosial Innovation Education (SIE) terhadap keberlanjutan hasil belajar dan menganalisis peran motivasi belajar intrinsik dan motivasi prososial. Dengan sampel dari 322 mahasiswa sarjana dari satu institusi pendidikan tinggi di Tianjin digunakan untuk menguji hipotesis.

Hasil temuan yang didapat bahwa studi ini menemukan bahwa SIE secara positif mempengaruhi hasil belajar keberlanjutan, dan motivasi belajar intrinsik memediasi hubungan di antara mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi prososial secara positif memoderasi pengaruh positif SIE terhadap motivasi belajar intrinsik dan model mediasi secara keseluruhan. Sehingga temuan tersebut memiliki implikasi praktis yang penting bagi institusi pendidikan tinggi untuk melaksanakan SIE. Institusi pendidikan tinggi harus fokus pada integrasi inovasi sosial dan keberlanjutan ke dalam desain tingkat atas.

Selanjutnya, institusi pendidikan tinggi harus fokus pada stimulasi motivasi belajar intrinsik siswa dan menumbuhkan motivasi prososial mereka dan studi ini mengidentifikasi hubungan antara SIE dan hasil pembelajaran keberlanjutan dan mengklarifikasi mekanisme pengaruh SIE terhadap hasil pembelajaran keberlanjutan. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya motivasi prososial sebagai syarat batas utama SIE.

1. Penelitian oleh Emese Schiller and Helga Dorner (2022) Journal of Adult Learning, Knowledge and Innovation *“Factors influencing senior learners’ language learning motivation. A Hungarian perspective”* penelitian ini menyelidiki profil motivasi pelajar bahasa senior Hongaria dengan perhatian khusus pada faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas motivasi

berfokus pada fitur signifikan dari perilaku motivasi pelajar bahasa senior Hongaria dan melakukan survei dengan tiga puluh siswa senior Hongaria yang belajar bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (FL). Instrumen ini dibangun berdasarkan model sosio-edukasi Gardner dan motivasi bahasa kedua (SL) model Tremblay dan Gardner. Kami melakukan serangkaian analisis statistik pada data. Hasil yang paling berpengaruh mengenai perilaku motivasi pembelajar bahasa yang lebih tua dalam konteks ini adalah sikap terhadap SL dan kekhususan tujuan.

2. Penelitian dari Amber Garbe, University of Wisconsin-Stevens Point. Tahun 2020 dengan judul *“COVID-19 and Remote Learning: Experiences of Parents with Children during the Pandemic”*. Dalam penelitian ini menggunakan metodologi menggunakan kuesioner terbuka yang dikembangkan oleh para peneliti dengan persetujuan dari semua peserta. Dengan menggunakan Teori Informasi dan Pengkodean. Hasil penelitian menyarankan beberapa implikasi dan rekomendasi penting bagi pendidik dan pembuat kebijakan, yakni dengan pembelajaran secara virtual.
3. Penelitian dari Giorgi Basilaia, David Kvavadze. Business and Technology University, Tbilisi, GEORGIA, 2020 dengan ISSN : 2468-4929 dengan judul *“Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 (COVID-19) Pandemic in Georgia.”* Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui survey. Hasilnya mengetahui pembelajaran jarak jauh mendapat dukungan dari pemerintah dengan platform yang digunakan untuk pendidikan online, seperti online portal, TV School dan tim Microsoft serta alternatif seperti Zoom, Slack dan Google Meet, platform EduPage sebagai komunikasi langsung serta cara penggunaannya.
4. Penelitian oleh Yustina Yustina, Lilia Halim, Imam Mahadi pada Journal of Innovation in Educational and Cultural Research (2020). *“The Effect of ‘Fish Diversity’ Book in Kampar District on the Learning Motivation and Obstacles of Kampar High School Students through Online Learning during the COVID-19 Period”* Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh buku keanekaragaman ikan di Kabupaten Kampar terhadap motivasi dan hambatan selama masa COVID-19. Dalam pelaksanaannya siswa diberikan angket motivasi pada awalnya, setelah itu diberi tugas mempelajari jenis-jenis ikan di Kampar melalui buku arsip keanekaragaman ikan di Kabupaten Kampar melalui pembelajaran online. Setelah pembelajaran online, diberikan post-test dengan menggunakan angket evaluasi motivasi dan

angket hambatan belajar online. Parameter motivasi belajar dengan lima indikator, sepuluh indikator hambatan online. Diperoleh Hasil penelitian dengan nilai skor rata-rata *post test* motivasi belajar siswa sebesar (77,7) meningkat dibandingkan sebelum mempelajari buku keragaman (65,9) dengan indeks N-gain sebesar 0,34, 74% responden menyatakan pembelajaran online lebih efektif, 50% responden menyatakan sekolah biasa lebih baik daripada pembelajaran online. Penerapan buku keanekaragaman jenis ikan melalui pembelajaran online efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, namun kurang efektif dalam memotivasi keinginan, penghargaan, dan kurang menarik. Kendala pembelajaran online di SMA Kampar antara lain fasilitas jaringan internet dan praktikum lapangan selama masa COVID-19.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian penulis dengan pendekatan kuantitatif yang mengangkat mengenai pengaruh karakteristik inovasi terhadap motivasi belajar menggunakan Aplikasi Mybest menggunakan jenis penelitian *survey*. Dimana dalam penelitian kuantitatif data-data yang telah diperoleh peneliti dalam bentuk angka-angka yang kemudian dapat dihitung. (Siregar, 2013) sedangkan desain penelitian dengan teknik *survey* merupakan sebuah penelitian yang dilakukan kepada populasi dengan jumlah banyak ataupun sedikitnya data dari sampel yang telah diambil sebagai populasi telah dalam penelitian yang terdapat dalam setiap hal-hal dari kejadian-kejadian yang relatif, distribusi dan hubungan-hubungan antar variabel, sosiologis ataupun psikologis. (Muhajirin, 2018) dalam penelitian ini peneliti dengan mengumpulkan *survey* dengan data dan informasi secara langsung yang dilakukan peneliti dengan membagikan kuesioner kepada responden pada penelitian ini yaitu mahasiswa UBSI Cabang Cengkareng Tahun Ajaran 2020/2021.

Objek Penelitian

Suatu temuan memiliki variasi dan di simpukan dalam objek penelitian. (Sugiono, 2019) Jadi ojek dari penelitian mengenai pengaruh karakteristik inovasi terhadap motivasi belajar menggunakan Aplikasi Mybest Pada Mahasiswa Ubsi Cengkareng.

Alasan memilih Mahasiswa UBSI Cabang Cengkareng Tahun Ajaran jurusan penyiaran karena mata kuliah di prodi penyiaran ini banyak mata kuliah praktek yang seharusnya lebih efisien dengan tatap muka namun saat ini dilakukan secara *daring*.

Sedangkan subjek dari penelitian merupakan sampel yang terdapat dalam sebuah penelitian yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dimana dalam sebuah penelitian penelitalah yang telah menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus responden yang sudah sesuai dengan tujuan peneliti tersebut, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian, dan subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa UBSI Cabang Cengkareng prodi penyiaran.

Sedangkan objek dalam penelitian dapat dikatakan sebagai titik perhatian dari sebuah penelitian. Dimana dalam objek penelitian ini mengenai pengaruh inovasi dan minat terhadap motivasi belajar menggunakan Aplikasi Mybest tahun ajaran periode 2020/2021.

Populasi dan Sampel

Populasi yang ditetapkan oleh peneliti setelah melakukan analisis sebuah objek dan subyek sehingga memiliki karakteristik kualitas yang dipelajari, kemudian di tarik kesimpulannya. (Sugiono, 2019). Sehingga populasi penelitian ini peneliti memakai mahasiswa UBSI Cabang Cengkareng jurusan penyiaran tahun pelajaran periode 2020/2021 yang berjumlah 321 mahasiswa ini memiliki beragam latar belakang.

Sampel

Palam populasi terdapat sampel yang merupakan jumlah karakteristik sebuah populasi (Sugiono, 2019) maka dari itu penelitian ini jumlah sampel populasi menggunakan teknik *purposive sampling* kepada Mahasiswa UBSI Cabang Cengkareng Tahun Ajaran 2020/2021 prodi penyiaran. Pertimbangan yang digunakan adalah sampel diambil yaitu keseluruhan mahasiswa adalah 321 orang. Maka penulis menggunakan sampel dari populasi berdasarkan rumus *slovin* dengan presentase kelonggaran ketidak telitian sebesar 10%, berikut ini (Umar, 2013)

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Dimana :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*) (10%)

Penjelasan rumus *Slovin*, dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + N (e)^2} \\ n &= \frac{321}{1 + 321 (10\%)^2} \\ n &= \frac{321}{1 + 321 (0,01\%)^2} \\ n &= \frac{321}{1 + 3,21} \\ n &= \frac{321}{4,21} \\ n &= 76,2 \end{aligned}$$

Setelah menggunakan rumus *slovin*, dengan jumlah sampel yang telah peneliti diperoleh adalah 76 dengan tingkat kesalahan 10% sampel sebanyak 76 responden.

Metode Pengumpulan data dan Sumber Data Observasi

Observasi dalam penelitian bisa dikatakan juga sebagai bentuk dari pengamatan berupa sistematis yang terencana agar dapat memperoleh data validitas dan reabilitas. Sehingga tujuan dari bentuk observasi dikatakan untuk mencari yang berhubungan sumber-sumber data, sehingga dapat diketahui apa saja sarana dan prasarana yang dibutuhkan. (Sugiono, 2019)

Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan sebuah teknik dalam penelitian untuk pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan memberikan kuesioner pertanyaan secara tertulis kepada

responden. Setelah itu angket yang telah didapat oleh peneliti yang diberikan kepada responden merupakan kuesioner tertutup dalam bentuk google form, agar responden lebih mudah untuk memberikan jawaban berupa tanda silang (x) pada kolom yang telah disediakan. Pada penelitian ini terdapat empat komponen inti dari pengisian sebuah angket, adanya subjek akan yang melaksanakan penelitian, selain itu adanya dorongan dari peneliti kepada responden untuk ikut berpartisipasi dalam mengisi pertanyaan secara aktif dan objektif, adanya petunjuk dalam pengisian kuesioner yang tersedia dibuat semudah mungkin agar mudah dimengerti serta pertanyaan untuk mengisi jawaban. (Sugiono, 2019)

Table 3.2 Skala Likert

Tipe	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : (Sugiono, 2019)

4. PEMBAHASAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Gambaran Umum

Universitas Bina Sarana Informatika merupakan sebuah organisasi yang bergerak di bidang pendidikan milik swasta. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) didirikan pada tanggal 3 Maret 1988 oleh Mayjen (Purn) HR. Harsoyo yang kemudian diresmikan pada 16 September 2018 dengan nama sebelumnya Akademi Komunikasi.

Saat ini Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) terdapat 3 (tiga) Fakultas dengan jumlah Program Studi dengan jenjang Diploma Tiga (D3) dan Strata Satu (S1) sebanyak 22 (dua puluh dua) dan saat ini Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) memiliki Program Magister Management (S2). Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) memiliki konsep dengan penyatuannya menjadi UBSI, sehingga semua kampus BSI yang berlokasi di beberapa kota di Indonesia menjadi satu kesatuan dibawah naungan Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI).

Gambar 4.1

Logo UBSI



Sumber: https://bsi.pmbonline.id/home/kampus_ubsy#

VISI UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA (UBSI)

Menjadi universitas unggul di bidang ekonomi kreatif pada tahun 2033.

MISI UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA (UBSI)

1. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) menyelenggarakan program pendidikan akademik dan vokasi yang mendukung ekonomi kreatif.
2. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) menyelenggarakan penelitian berkualitas.
3. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) menyelenggarakan pengabdian masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia.
4. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) mengelola universitas secara mandiri dengan tata kelola yang baik melalui pengembangan kelembagaan yang berorientasi pada mutu.
5. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) memperluas jejaring kerjasama dengan pemerintah, dunia industry dan usaha baik di dalam negeri dan luar negeri.

TUJUAN UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA (UBSI)

1. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan, mengimplementasikan dan menyebarkan teknologi di bidang ekonomi kreatif .
2. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) Menghasilkan lulusan yang berkompeten, kreatif, inovatif, kompetitif dan berakhlak mulia.
3. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) Menghasilkan penelitian dan karya ilmiah yang diakui pada tingkat nasional dan internasional.
4. Terwujudnya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang mendorong pengembangan potensi sumber daya manusia untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
5. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) menghasilkan suasana akademik yang mendukung bakat, minat, dan kreativitas dalam rangka menunjang pengembangan ekonomi kreatif.
6. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) menghasilkan tata kelola universitas yang baik.
7. Terwujudnya kerjasama dengan pemerintah, dunia industry dan usaha baik di dalam negeri dan luar negeri

Gambaran Umum Aplikasi Mybest

Aplikasi My BSI E-Learning System (MyBest) merupakan aplikasi yang diperuntukan bagi dosen pengajar dan mahasiswa di Universitas Bina Sarana Informatika sebagai media pembelajaran. Dengan adanya aplikasi MyBest ini, mempermudah mahasiswa dalam penerimaan materi pembelajaran yang diberikan dosen pengajar.

Universitas Bina Sarana Informatika sangat serius untuk memberikan pelayanan terbaik kepada seluruh mahasiswa dan juga dosen pengajar. Fitur yang terdapat pada MyBest mencakup pemberian materi, presensi kehadiran mahasiswa dan perkuliahan pengganti.



Sumber: https://bsi.pmbonline.id/home/kampus_ubsy#

Karakteristik Responden

Pada penelitian mengenai pengaruh karakteristik inovasi terhadap motivasi belajar menggunakan Aplikasi Mybest Pada Mahasiswa UBSI Cengkareng tahun ajaran periode 2020/2021 prodi penyiaran dengan jumlah mahasiswa jurusan ilmu komunikasi dan bahasa berjumlah 321 mahasiswa.

Berlokasi di Jl. Kamal Raya No.18, RT.6/RW.3, Cengkareng Timur, Cengkareng, Kota Jakarta Barat 11730 dengan jumlah mahasiswa jurusan ilmu komunikasi dan bahasa berjumlah 321 mahasiswa.

Jenis Kelamin

Table 4.1
Responden Jenis Kelamin

No	Responden	Frekuensi
1	Perempuan	45
2	Laki-laki	31
Total		76

Sumber: Kuesioner

Responden pada penelitian mengenai pengaruh karakteristik inovasi terhadap motivasi belajar menggunakan Aplikasi Mybest Pada Mahasiswa UBSI Cengkareng tahun ajaran periode 2020/2021 dengan jenis kelamin pada penelitian ini menyatakan frekuensi responden perempuan sebesar 45 orang dan laki laki 31 orang dengan total 76 responden menunjukkan bahwa jumlah 45 orang dengan jenis kelamin perempuan.

Temuan Data

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas terlebih dahulu data terkumpul sehingga memenuhi persyaratan analisis selanjutnya. Reliabilitas dalam suatu instrumen cukup dipercaya sebagai data terkumpul. Sehingga terdapat tingkat kepercayaan tinggi apabila memiliki hasil data hasil tetap. (Riduwan dan Sunarto, 2018)

Table 4.2
Uji Reliabilitas Instrumen Keuntungan Relatif (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.842	7

Sumber: Data primer diolah (2022)

Uji instrument Keuntungan Relatif (X_1) kuesioner terdiri 7 pertanyaan telah disebar kepada 76 responden yang akan diuji menggunakan variabel Keuntungan Relatif (X_1) dengan *Cronbach's Alpha* terbilang 0,842 > 0,60. Sehingga pertanyaan dari variabel Keuntungan Relatif (X_1) dapat dikatakan reliabel karena menurut responden Aplikasi Mybest lebih baik daripada membaca buku dengan menggunakan Aplikasi Mybest memberikan pengalaman baru dalam belajar diperkuliahan sehingga responden merasa lebih cepat memahami perkuliahan menggunakan Aplikasi Mybest serta memberikan keuntungan yang nyata kepada saya dalam menumbuhkan motivasi belajar diperkuliahan dan lebih menyenangkan belajar diperkuliahan menggunakan Aplikasi Mybest membantu pesponden dalam belajar diperkuliahan sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi Mybest membantu responden untuk belajar lebih banyak tentang teknologi belajar diperkuliahan dengan sistem online. Sehingga mempengaruhi motivasi belajar responden.

Table 4.3
Uji Reliabilitas Instrumen Kesesuaian Inovasi (X_2)

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.767	6

Sumber: Data primer diolah (2022)

Uji instrument Kesesuaian Inovasi (X_2) kuesioner terdiri 6 pertanyaan telah disebar kepada 76 responden yang akan diuji menggunakan variabel Keuntungan Relatif (X_1) dengan *Cronbach's Alpha* terbilang 0,767 > 0,60. Sehingga pertanyaan dari variabel Kesesuaian Inovasi (X_2) dapat dikatakan reliabel karena menurut responden Aplikasi Mybest cocok untuk saya dalam memotivasi belajar diperkuliahan secara online dan membantu saya dalam belajar diperkuliahan sesuai dengan kebutuhan dalam belajar diperkuliahan dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan nama “Mybest” membuat responden tertarik untuk menggunakannya lebih relevan. Aplikasi Mybest membantu saya menikmati belajar diperkuliahan sesuai dengan kebutuhan responden, sehingga mempengaruhi motivasi belajar responden.

Table 4.4
Uji Reliabilitas Instrumen Kerumitan Inovasi (X₃)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.831	6

Sumber: Data primer diolah (2022)

Uji instrument Kerumitan Inovasi (X₃) kuesioner terdiri 6 pertanyaan telah disebar kepada 76 responden yang akan diuji menggunakan variabel Kerumitan Inovasi (X₃) dengan *Cronbach's Alpha* terbilang 0,831 > 0,60. Sehingga pertanyaan dari variabel Kerumitan Inovasi (X₃) dapat dikatakan reliabel karena menurut responden tidak kesulitan menemukan informasi yang diinginkan responden. Responden juga tidak kesulitan memahami bagaimana menggunakan fitur Aplikasi Mybest untuk mendapatkan materi pembelajaran. Sehingga mempengaruhi motivasi belajar responden.

Table 4.5
Uji Reliabilitas Instrumen Kesempatan Mencoba Inovasi (X₄)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.850	5

Sumber: Data primer diolah (2022)

Uji instrument Kesempatan Mencoba Inovasi (X₄) kuesioner terdiri 5 pertanyaan telah disebar kepada 76 responden yang akan diuji menggunakan variabel Kerumitan Inovasi (X₃) dengan *Cronbach's Alpha* terbilang 0,850 > 0,60. Sehingga pertanyaan dari variabel Kesempatan Mencoba Inovasi (X₄) dapat dikatakan reliabel karena menurut responden Aplikasi Mybest mampu membuat saya dalam memotivasi belajar diperkuliahan. Aplikasi Mybest mampu membuat saya memutuskan untuk menggunakannya. Responden lebih cenderung ingin menggunakan Aplikasi Mybest. Sehingga keputusan responden benar-benar tidak akan merasa rugi mencoba Aplikasi Mybest selama belajar diperkuliahan, bahkan bila saya tidak menyukai tampilannya. Sehingga mempengaruhi motivasi belajar responden.

6. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terdahulu dan permasalahan penelitian yang dilakukan pengaruh karakteristik.inovasi terhadap motivasi belajar menggunakan aplikasi mybest pada mahasiswa UBSI Cengkareng dengan variabel independent Variabel independent yaitu Keuntungan Relatif, Kesesuaian Inovasi, Kerumitan Inovasi dan Kesempatan Mencoba Inovasi serta Hasil Inovasi dan variabel dependen dependen yaitu Motivasi Belajar, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa:

Penulis menemukan adanya novelty dalam penelitian yang penulis ambil mengenai pengaruh karakteristik.inovasi terhadap motivasi belajar menggunakan aplikasi dengan mengambil teori difusi inovasi biasa di gunakan untuk penelitian ekonomi dan sosial. Sedangkan peneliti memilih penelitian ini menggunakan teori difusi inovasi dengan Konsep penunjang *Entertainment Education* dengan memilih karena adanya beberapa aspek dari realitas dalam motivasi belajar menggunakan aplikasi mybest pada mahasiswa UBSI Cengkareng dimasa pandemi, ternyata adanya konsep *Entertainment Education* membuat mahasiswa menilbulkan motivasi belajar.

Adanya pengaruh yang signifikan variabel kesesuaian Inovasi dapat dikatakan sebagai tingkat kesesuaian dari kegiatan menggunakan suatu inovasi yang dianggap konsisten dengan nilai-nilai pengalaman dalam memenuhi kebutuhan apa saja yang terdaoat pada tingkat interpreasi korelasi yang berada di tingkat sangat rendah pada koefisien variabel Kesesuaian Inovasi (X_2) sebesar 0,057.

Adanya pengaruh yang signifikan variabel keuntungan relatife, kesempatan Mencoba Inovasi dan Hasil Inovasi dengan motivasi belajar menggunakan aplikasi mybest pada mahasiswa UBSI Cengkareng. Karena Relatif inovasi dianggap menarik untuk digunakan pada saat perkuliahan dimasa pandemi sampai saat ini adanya kegiatan dalam suatu inovasi yang dapat dicoba terlebih dahulu sistem sosial harus terikat terlebih dahulu untuk menggunakannya, sehingga semakin mudah bagi seseorang melihat hasil suatu kegiatan inovasi yang telah dilakukan, semakin besar pula kemungkinan sistem sosial melakukan suatu inovasi untuk dapat diadopsi dan dapat menumbuhkan rasa motivasi belajar dengan tingkat interpreasi

korelasi berada di tingkat rendah pada koefisien variabel keuntungan relatif (X_1) sebesar 0,201. Koefisien variabel Kesempatan Mencoba Inovasi (X_4) sebesar 0,186, dan koefisien variabel Hasil Inovasi (X_5) sebesar 0,203.

Adanya pengaruh yang signifikan variabel Kerumitan Inovasi karena dengan adanya tingkat kerumitan dari dalam suatu inovasi agar dapat diadopsi dengan memahami serta menggunakan suatu inovasi dengan adanya gagasan baru dapat di klasifikasikan pada dalam bentuk kesederhanaan tidak merasa kesulitan menemukan informasi yang diinginkan, dengan tingkat interpretasi korelasi berada di tingkat sangat kuat koefisien variabel Kerumitan Inovasi (X_3) sebesar 0,94.

Teori difusi inovasi dalam penelitian ini dengan menggunakan konsep pendukung *entertainment education (E-E)* yang kemudian dielaborasi dengan melihat edukasi dan hiburan harus ada di dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga adanya motivasi belajar dengan indikator kebutuhan, keinginan, dorongan, alasan dan tujuan yang bernilai *edukasi-entertainment (E-E)*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Abu, Ahmadi. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- A.M, Morissan. 2015. *Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif (Komunikasi , Ekonomi, Kebijakan Politik, dan Ilmu Sosial Lainnya)* Edisi Kedua. Jakarta: Kencana.
- Denzin & Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Deddy Mulyana. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (Bandung : Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchyana. 2011. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Everett M.Rogers. 1983. *Diffusion Of Innovations Third Edition* (New York: The Free Press.
- Everett M.Rogers. 1983. *Diffusion Of Innovations Third Edition* (New York: The Free Press.
- Fakhrurroji, Moch. 2017. *Dakwah di Era Media Baru: Teori dan Aktivisme Dakwah di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Gary R. Bunt. 2009. *Muslims: Rewiring the House of Islam* (United States: The University of North Carolina Press.
- Hardiansyah. 2015. *Komunikasi Pelayanan Publik, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Gava Media.
- Koesomowidjojo, Suci. 2017. *Panduan Praktis Menyusun Analisis Beban Kerja*. Jakarta: Raih Asa Sukses
- McQuail, Dennis. 2000. *Mc Quail's Communication Theory (4th edition)*. London: Sage Publications.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia) (2nd Ed.)* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya Di Era Budaya Siber Edisi Pertama*. Jakarta: Prenemedia Group.

Nurudin. 2016. Ilmu Komunikasi Ilmiah Dan Popular. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Onong Uchjana Effendy. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Raja Rosdakarya.

Pakpahan, R., & Fitriani, Y. 2020. Analisa pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam pembelajaran Jarak jauh di tangan Pandemi Virus Corona Covid