



**ADOPTSI INOVASI E-LEARNING PADA MAHASISWA  
PENDIDIKAN EKONOMI SEMESTER DUA  
UNIVERSITAS PGRI ARGOPURO JEMBER**

**Sri Redjeki<sup>1</sup>**

<sup>1)</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember  
sriredj08@gmail.com

**ABSTRAK:** Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam segala aspek kegiatan masyarakat termasuk di dalamnya pelaksanaan pendidikan. Adanya teknologi memungkinkan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh, yang dikenal dengan istilah e-learning. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis adopsi inovasi e-learning pada mahasiswa dengan menggunakan lima faktor inovasi, yaitu : (a) keunggulan relatif (relative advantages), (b) kesesuaian (compatibility), (c) kerumitan (complexity), (d) kemungkinan dicoba (triability), (e) kemungkinan diamati (observability). Subyek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi semester dua Universitas PGRI Argopuro Jember. Jumlah responden 97 mahasiswa. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yang disusun dalam pernyataan dan diukur menggunakan skala Likert. Penelitian bersifat deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adopsi inovasi e-learning pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi semester dua berlangsung dengan baik.

Kata kunci : Adopsi; Inovasi; Pembelajaran E-Learning.

**ABSTRACT:** *The development of technology brings changes in all aspects of community activities including the implementation of education. The existence of technology allows the implementation of learning to be carried out remotely, which is known as e-learning. The purpose of the study was to analyze the adoption of e-learning innovations in students by using five innovation factors, namely: (a) relative advantages, (b) compatibility, (c) complexity, (d) possibility tried (triability), (e) the possibility of being observed (observability). The research subjects were students of the second semester of the Economic Education Study Program, PGRI Argopuro University, Jember. The number of respondents is 97 students. The method of collecting data using a questionnaire compiled in a statement and measured using a Likert scale. The research is descriptive qualitative. The results showed that the adoption of e-learning innovations for the second semester students of the Economic Education Study Program went well.*

**Keywords:** *Adoption, Innovation, E-Learning*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran e-learning pertama kali diperkenalkan di Illinois Amerika Serikat pada tahun 1960. E-learning merupakan proses pembelajaran berbasis elektronik dengan menggunakan jaringan internet. Sejak saat itu E-learning mulai digunakan di Amerika dan Eropa. Di Indonesia, penggunaan e-learning masih jarang digunakan. Perlu adanya kesiapan dari berbagai pihak dalam pengaplikasiannya. Seperti yang dikatakan oleh Dyah Sugandini (2021) bahwa tingkat kesiapan sangat berpengaruh dalam penggunaan e-learning.

Pembelajaran *e-learning* merupakan cara pembelajaran yang relatif baru bagi sebagian besar mahasiswa. Pada umumnya pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan

tatap muka di kampus. Adanya pandemi Covid 19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia, menimbulkan perubahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan tatap muka ditiadakan dan sebagai gantinya dilakukan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi yaitu *e-learning*. Sebagai suatu hal yang baru, penggunaan teknologi ini masih dalam proses adaptasi. Terlebih lagi bila penggunaannya adalah mahasiswa baru yang masih perlu banyak penyesuaian dengan segala aktivitas mahasiswa. Walaupun demikian, *e-learning* tetap sangat penting untuk dipertimbangkan mengingat perkembangan teknologi yang sangat pesat dan memberi manfaat besar dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu dipandang perlu untuk mengkaji lebih lanjut adopsi inovasi mahasiswa terhadap *e-learning*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah adopsi inovasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi semester dua Universitas PGRI Argopuro Jember terhadap e-learning. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis adopsi inovasi mahasiswa terhadap e-learning.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Adopsi Inovasi**

Adopsi inovasi merupakan gabungan dari dua kata yaitu adopsi dan inovasi. Menurut Rogers (2003) adopsi diartikan sebagai proses mental yang dialami seseorang dalam mengambil keputusan untuk menerima atau menolak gagasan baru. Inovasi merupakan ide atau obyek yang dianggap baru oleh seseorang. Terdapat lima faktor dalam inovasi yaitu : (a) keunggulan relatif ( *relative advantages* ), (b) kesesuaian ( *compability* ), (c) kerumitan( *complexity* ), (d) kemungkinan dicoba ( *triability* ), (e) kemungkinan diamati ( *observability* ). Menurut Soekartawi (2005) adopsi inovasi adalah proses perubahan sosial dengan adanya penemuan baru yang kemudian diadopsi oleh masyarakat.

### ***E-learning***

*E-learning* merupakan usaha segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik (Rusman, 2012). Lebih lanjut Daryanto (2010) mendefinisikan *e-learning* sebagai suatu sistem pembelajaran yang membantu kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media elektronik. Dalam Wikipedia, *E-learning* merupakan sistem pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat diakses di mana saja. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa e-learning adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang dapat diakses tanpa terkendala oleh jarak dan ruang.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada responden melalui Google Form. Data sekunder bersumber dari buku referensi, jurnal ilmiah, dan internet. Jumlah responden sebanyak 97 mahasiswa yang dipilih dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*. Adopsi inovasi e-learning berdasarkan lima faktor seperti yang dikemukakan oleh Rogers (2003). Pengukuran kuesioner dengan menggunakan Skala Likert dengan 5 pilihan jawaban, yaitu : sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Kuesioner terdiri dari 15 butir pernyataan dengan mengadopsi variabel-variabel yang dikemukakan oleh Suarta (2012).

No.	Faktor	Variabel
1.	Keunggulan Relatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran e-learning memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran</li> <li>2. Pembelajaran e-learning menjadikan kualitas proses pembelajaran semakin meningkat</li> <li>3. Pembelajaran e-learning menjadikan proses pembelajaran semakin efektif</li> <li>4. Pembelajaran e-learning menggunakan menjadikan produktivitas dalam pembelajaran semakin meningkat</li> </ol>
2.	Kesesuaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran e-learning dapat digunakan pada semua bidang bidang pembelajaran</li> <li>2. Pembelajaran e-learning sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan</li> </ol>
3.	Kerumitan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran e-learning membutuhkan waktu yang lebih banyak dari pembelajaran konvensional</li> <li>2. Pembelajaran e-learning menjadikan proses pembelajaran menjadi rumit</li> <li>3. Pembelajaran e-learning membutuhkan persiapan yang lebih lama</li> </ol>
4.	Kemungkinan dicoba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran e-learning menyediakan informasi tentang penggunaannya</li> <li>2. Melalui uji coba, Pembelajaran e-learning menjadi lebih jelas</li> </ol>
5.	Kemungkinan diamati	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran e-learning meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran</li> <li>2. Pembelajaran e-learning meningkatkan interaksi dengan dosen dalam pembelajaran</li> <li>3. Pembelajaran e-learning menjadikan pembelajaran menjadi lebih sistematis</li> <li>4. Pembelajaran e-learning meningkatkan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran</li> </ol>

Sumber : Suarta, 2012

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi akan diadopsi oleh pengguna bila inovasi tersebut memiliki keunggulan relatif, sesuai dengan kebutuhan pengguna, tidak rumit, mudah untuk dicoba, dan hasilnya bisa dilihat atau diamati. Kuesioner yang dibagikan terdiri dari 15 pernyataan (variabel) dimana empat pernyataan tentang keunggulan relatif, dua pernyataan berkaitan dengan kesesuaian, tiga pernyataan tentang kerumitan, dua pernyataan tentang kemungkinan dicoba, dan empat pernyataan berkaitan dengan kemungkinan diamati. Berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan kepada responden diperoleh hasil sebagai berikut :

### Keunggulan relatif (Relative Advantage)

Empat pernyataan diajukan kepada responden untuk mengetahui keunggulan relatif dari inovasi E-learning. 64,5% responden setuju bahwa e-learning memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran. 43,1% responden setuju bahwa e-learning menjadikan kualitas proses pembelajaran semakin meningkat. 52,9% responden menyatakan setuju terhadap pernyataan e-learning menjadikan proses pembelajaran semakin efektif. 49% responden menyatakan setuju terhadap pernyataan pembelajaran e-learning menjadikan produktivitas dalam pembelajaran semakin meningkat. Pilihan jawaban dengan persentase tertinggi adalah setuju untuk empat pernyataan tentang keunggulan relatif dengan nilai rata-rata sebesar 52,38%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa inovasi e-learning memiliki keunggulan relatif yang dapat dipertimbangkan untuk bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Jawaban Responden tentang Keunggulan Relatif E-Learning

Keunggulan Relatif	SS	S	N	TS	STS	Total
Kr1	25,5%	64,5%	15,7%	-	-	100%
Kr2	13,7%	43,1%	41,2%	-	-	100%
Kr3	13,7%	52,9%	31,4%	2%	-	100%
Kr4	9,8%	49%	35,2%	5,9%	-	100%
Rata-rata	15,67%	52,38%	30,88%	1,97%	-	

### Kesesuaian (Compatibility)

Sebuah inovasi akan diterima oleh pengguna apabila inovasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dua pernyataan diajukan kepada responden untuk mengetahui kesesuaian inovasi. Jawaban dengan persentase tertinggi berada pada pilihan jawaban setuju dengan nilai rata-rata 53,95%. Terhadap pernyataan e-learning dapat digunakan pada semua bidang pembelajaran, 47,1% responden menjawab setuju. 60,8% menyatakan setuju terhadap pernyataan e-learning sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut responden e-learning sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 3. Jawaban Responden tentang Kesesuaian E-Learning

Faktor	SS	S	N	TS	STS	Total
Ss1	19,6%	47,1%	19,6%	13,7%	-	100%
Ss2	15,7%	60,8%	23,5%	-	-	100%
Rata-rata	17,65%	53,95%	21,55%	6,85%	-	

### Kerumitan (Complexity)

Kerumitan dapat mempengaruhi keputusan pengguna untuk menerima atau menolak sebuah inovasi. Kepada responden diajukan tiga pernyataan yang berkaitan dengan kerumitan inovasi e-learning. Pilihan jawaban tertinggi adalah tidak setuju dengan nilai rata-rata 32%. Terhadap pernyataan pembelajaran e-learning membutuhkan waktu yang lebih banyak dari pembelajaran konvensional, 39,2% responden menjawab setuju, 33,3% menjawab netral, 17,6% menyatakan tidak setuju, dan 9,9% menyatakan sangat setuju. Pada pernyataan kedua yang menyatakan pembelajaran e-learning menjadikan proses pembelajaran menjadi rumit, 43,1% menyatakan tidak setuju, 33,3% menjawab netral, 15,7% menjawab setuju, 5,9% responden menjawab sangat setuju, dan 2% menyatakan sangat tidak setuju. Pernyataan ketiga yaitu pembelajaran e-learning membutuhkan persiapan yang lebih lama dibanding pembelajaran konvensional, 35,3% responden tidak setuju, 33,3% setuju, 29,4% netral dan 2% sangat tidak setuju. Secara keseluruhan, persentase jawaban tertinggi adalah tidak setuju dengan persentase sebesar 32%. Dapat disimpulkan bahwa menurut responden, pembelajaran e-learning tidak rumit.

Tabel 4. Jawaban Responden tentang Kerumitan E-Learning

Faktor	SS	S	N	TS	STS	Total
Plex1	9,8%	39,2%	33,3%	17,6%	-	100%

Plex2	5,9%	15,7%	33,3%	43,1%	2%	100%
Plex3	-	33,3%	29,4%	35,3%	2%	100%
Rata-rata	5,23%	29,4%	32%	32%	1,33%	

### **Kemungkinan Dicoba**

Faktor keempat dari sebuah inovasi untuk dipertimbangkan adalah kemungkinan dicoba (trialbility). Ada dua pernyataan yang diajukan kepada responden. Pernyataan pertama yaitu pembelajaran e-learning menyediakan informasi tentang penggunaannya. 54,9% responden menjawab setuju, 39% menjawab netral, 3,9% menjawab tidak setuju, dan 2% menjawab sangat setuju. Terhadap pernyataan kedua yaitu melalui uji coba pembelajaran e-learning menjadi lebih jelas, 43,1% menjawab setuju, 41,2% menjawab netral, 9,8% menjawab sangat setuju, 5,9% menjawab tidak setuju. Jawaban rata-rata tertinggi untuk faktor keempat adalah 49% setuju sehingga dapat disimpulkan bahwa responden setuju bahwa e-learning memiliki kemungkinan untuk dicoba.

Tabel 5. Jawaban Responden tentang Kemungkinan di Coba E-Learning

Faktor	SS	S	N	TS	STS	Total
Tri1	2%	54,9%	39,2%	3,9%	-	100%
Tri2	9,8%	43,1%	41,2%	5,9%	-	100%
Rata-rata	5,9%	49%	40,2%	4,9%	-	

### **Kemungkinan Diamati**

Inovasi akan dipertimbangkan oleh pengguna apabila hasilnya dapat dilihat atau diamati. Artinya dengan adanya penggunaan inovasi tersebut akan memberikan perubahan yang positif pada pengguna. Terdapat empat pernyataan yang diajukan berkaitan dengan faktor kemungkinan diamati (Observability). Pernyataan pertama yang menyatakan bahwa pembelajaran e-learning meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran 37,3% responden menyatakan setuju dan 51% netral, 9,8% sangat setuju, 2% tidak setuju dan 2% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua yaitu pembelajaran e-learning meningkatkan interaksi dengan dosen dalam pembelajaran 35,3% responden menyatakan setuju dan 37,2% netral, 17,6% tidak setuju, dan 9,8% sangat setuju. Pernyataan ketiga yang menyatakan pembelajaran e-learning menjadikan pembelajaran lebih sistematis 49% responden menyatakan setuju, 37,3% netral, 9,8% sangat setuju, 2% tidak setuju, dan 2% sangat tidak setuju. Pernyataan keempat yang menyatakan pembelajaran e-learning dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar, 40,7% menyatakan setuju, 42,6% netral, 9,8% sangat setuju, 5,9% tidak setuju, dan 1% sangat tidak setuju. Secara keseluruhan jawaban rata-rata tertinggi untuk faktor kemungkinan

diamati (observability) adalah netral (42,6%). Tingginya jawaban netral untuk faktor ini kemungkinan disebabkan oleh kebaruan inovasi bagi pengguna, sehingga mereka belum bisa merasakan hasilnya secara nyata.

Tabel 6. Jawaban Responden tentang Kemungkinan diamati E-Learning

Faktor	SS	S	N	TS	STS	Total
Obs1	9,8%	37,3%	51%	2%	2%	100%
Obs2	9,8%	35,3%	37,3%	17,6%	-	100%
Obs3	9,8%	49%	37,3%	2%	2%	100%
Obs4	9,8%	41,2%	45,1%	2%	2%	100%
Rata-rata	9,8%	40,7%	42,67%	5,9%	1%	

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa faktor keunggulan relatif dan kesesuaian merupakan faktor yang menentukan dalam proses adopsi inovasi e-learning pada mahasiswa pendidikan ekonomi semester dua dengan persentase jawaban setuju yang mencapai 52,38% dan 53,95%. Faktor kerumitan ternyata tidak menjadi penghambat bagi mahasiswa dalam mengadopsi e-learning. 32% menjawab tidak setuju dengan pernyataan dalam kuesioner. Pada faktor kemudahan untuk dicoba 49% mahasiswa setuju bahwa e-learning dapat dipelajari dan terdapat informasi untuk penggunaannya. Pada faktor kelima, yaitu hasil dapat diamati, 40,7 % mahasiswa setuju bahwa e-learning menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih sistematis, meningkatkan interaksi dengan dosen dan meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa adopsi inovasi e-learning pada mahasiswa pendidikan Ekonomi semester dua berlangsung dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Everett, Rogers M. 2003. *Diffusion of Innovations Third Edition*. New York :The Free Press.
- Hari, Yulius. Darmanto. Minny Elisa Yanggah. 2016. *Tingkat Adopsi Inovasi Teknologi Sistem M-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Pada Tingkat SMA*. Prosiding Seminar Nasional Multi Disipli Ilmu & Call Papers Unisbank ke-2.

- Kusdiby, Lusianus. Leo, Gundur. 2018. Adopsi Inovasi E-Learning di Perguruan Tinggi. Prosiding 9th Industrial Research Workshop and National Seminar. Politeknik Negeri Bandung.
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Suarta, I Made. Suwintana, I Ketut. 2012. Model Pengukuran Konstruksi Adopsi Inovasi E-Learning. Journal of Information Systems. Volume 8. Issue 1.
- Sugandini, Dyah. Trestina Ekawati. Rahajeng Arundati. Hlimin. 2021. Pengaruh E-Learning Readness, Innovation, Performance Expectancy dan Perceived Usefulness terhadap Intention To Use E-Learning pada Perguruan Tinggi di Yogyakarta. Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi dan Inovasi Indonesia. Akademi Angkatan Udara Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Rineka Cipta.
- Warisetyaningsih, Lucia. Tanuwijaya, Novita Sari. 2021. Efektivitas Adopsi Inovasi Pengembangan Pembelajaran Dalam Skema Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Santa Maria Jakarta. Jurnal Dinamika Pendidikan Vol. 14, No.2, Juli.