

## **Analisis Difusi Berbasis Atribut Inovasi terhadap Pendekatan Active Learning pada Mahasiswa dalam Kegiatan Pembelajaran**

**Asep Ediana Latip<sup>1</sup>, Nindya Afiifah Dewi<sup>\*2</sup>, Hulwatu Qolbi Mawaddatuna<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>asep.ediana@uinjkt.ac.id, <sup>2</sup>nindya.afiifah24@mhs.uinjkt.ac.id, <sup>3</sup>hulwatu.qolbi24@mhs.uinjkt.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses difusi pendekatan active learning pada mahasiswa berdasarkan lima atribut inovasi menurut Rogers, yaitu relative advantage, compatibility, complexity, trialability, dan observability. Pendekatan active learning dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif mahasiswa melalui berbagai strategi seperti diskusi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi. Namun, tingkat penerimaan dan penggunaan active learning pada mahasiswa sering kali bervariasi bergantung pada persepsi mereka terhadap atribut inovasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei untuk mengukur tingkat persepsi mahasiswa terhadap atribut inovasi dan hubungannya dengan tingkat penggunaan active learning dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen berupa angket skala Likert dikembangkan berdasarkan lima atribut inovasi Rogers. Hasil penelitian dari masing-masing atribut inovasi menemukan : relative advantage 84,35%, compatibility 75,65%, complexity 60,93%, trialability 75,43%, dan observability 78,12%. Temuan diharapkan memberikan gambaran mengenai faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap adopsi active learning, serta tingkat kesiapan mahasiswa dalam mengimplementasikannya. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi dosen dan pengembang kurikulum untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mendorong partisipasi aktif mahasiswa.

**Kata kunci:** *Active Learning, Adopsi Pembelajaran, Atribut Inovasi, Difusi Inovasi.*

## ***Analysis of Innovation Attributes-Based Diffusion of the Active Learning Approach among University Students in Learning Activities***

### ***Abstract***

*This study aims to analyze the diffusion process of the active learning approach among university students based on Rogers' five attributes of innovation: relative advantage, compatibility, complexity, trialability, and observability. The active learning approach is viewed as an instructional innovation that requires active student participation through various strategies such as discussion, collaboration, problem-solving, and reflection. However, the level of acceptance and use of active learning among students often varies depending on their perceptions of these innovation attributes. This study employs a quantitative method with a survey design to measure students' perceptions of the innovation attributes and their relationship to the level of active learning use in instructional activities. The instrument used was a Likert-scale questionnaire developed based on Rogers' five innovation attributes. The results for each attribute indicate: relative advantage at 84.35%, compatibility at 75.65%, complexity at 60.93%, trialability at 75.43%, and observability at 78.12%. The findings are expected to provide an overview of the factors that most influence the adoption of active learning, as well as students' level of readiness to implement it. These results can serve as a basis for lecturers and curriculum developers to design more effective learning strategies that encourage active student participation.*

**Keywords:** *Active Learning, Diffusion of Innovation, Innovation Attributes, Learning Adoption.*

## **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran pada pendidikan tinggi saat ini dituntut untuk mengembangkan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Perkembangan ini adalah salah satu hasil dari pesatnya kemajuan teknologi di zaman modern abad 21[1]. Dalam artikel penelitian (Latip 2026) terdapat teori difusi

inovasi yang banyak dikenal yaitu teori milik Rogers, memaparkan bahwa difusi adalah mekanisme menyebarkan inovasi melalui media komunikasi selama periode tertentu dalam sebuah sistem sosial yang menyoroti lima karakteristik utama dalam penelitian yaitu keunggulan relatif, kecocokan, tingkat kesulitan, kemampuan untuk diuji dan pengamatan hasil, yang terbukti berdampak pada seberapa besar penerimaan inovasi dalam konteks pendidikan [2].

Kerangka ini diperkuat oleh model penerimaan teknologi yaitu model TAM (technology acceptance model) oleh Davis 1989. Dalam model ini teknologi dapat diterima oleh individu berdasarkan oleh dua hal. Pertama, yaitu asumsi mengenai manfaat (perceived usefulness) dan asumsi mengenai kemudahan penggunaan (perceived ease to use). Dengan kata lain suatu teknologi dapat dikatakan memiliki keuntungan apabila dapat meningkatkan kinerja dan dapat digunakan dengan mudah. Maka besar kemungkinan teknologi ini dapat diterima dan dapat digunakan oleh praktisi pendidikan sebagai media pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang secara konsisten direkomendasikan untuk mencapai kompetensi tersebut adalah active learning, yaitu pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar melalui aktivitas seperti diskusi, kolaborasi, eksplorasi, pemecahan masalah, refleksi, dan presentasi [3]. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa active learning mampu meningkatkan pemahaman konsep, retensi pengetahuan, serta motivasi belajar mahasiswa, implementasinya di perguruan tinggi masih menghadapi tantangan. Banyak mahasiswa menunjukkan resistensi awal, preferensi terhadap pembelajaran pasif, dan persepsi bahwa active learning membutuhkan usaha lebih besar dibanding metode ceramah tradisional.

Variasi tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pendekatan active learning menunjukkan adanya proses difusi inovasi sebagaimana dijelaskan oleh Rogers (2003) [4]. Menurut teori difusi inovasi, adopsi suatu pendekatan baru sangat dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap lima atribut inovasi: relative advantage, compatibility, complexity, trialability, dan observability. Apabila mahasiswa tidak merasakan keunggulan relatif dari active learning, menganggap pendekatan ini tidak sesuai dengan gaya belajar mereka, atau memandangnya terlalu kompleks, maka tingkat adopsi pendekatan tersebut menjadi rendah. Beberapa penelitian menemukan bahwa persepsi mahasiswa terhadap relative advantage dan compatibility merupakan faktor paling kuat yang memengaruhi kemauan mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran [5]. Sementara itu, faktor complexity sering menjadi penghambat awal dalam implementasi active learning, terutama bagi mahasiswa yang terbiasa dengan metode ceramah [6].

Permasalahan aktual yang muncul dalam praktik pembelajaran di perguruan tinggi menunjukkan bahwa meskipun dosen telah menerapkan berbagai strategi active learning seperti jigsaw, think pair-share, collaborative learning, problem-based learning, hingga learning rotation, tingkat partisipasi mahasiswa sering kali masih rendah. Mahasiswa cenderung pasif dalam berdiskusi, menghindari tugas kolaboratif, atau lebih memilih aktivitas yang tidak menuntut pemikiran kompleks. Selain itu, beberapa mahasiswa menganggap bahwa pendekatan active learning tidak selalu menghasilkan nilai yang lebih baik, sehingga mengurangi motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran [7]. Kondisi ini menunjukkan perlunya analisis yang lebih mendalam mengenai bagaimana atribut inovasi mempengaruhi tingkat adopsi active learning pada mahasiswa. Isi pendahuluan mengandung latar belakang, tujuan, identifikasi masalah dan metode penelitian, yang dipaparkan secara tersirat (implisit). Kecuali pada bab Pendahuluan dan bab Kesimpulan, penulisan judul bab eksplisit menyesuaikan dengan isi. Berdasarkan pemaparan tersebut, pertanyaan penelitian yang muncul adalah: (1) Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap atribut inovasi dari pendekatan active learning? (2) Atribut inovasi apa yang paling berpengaruh terhadap tingkat penggunaan active learning dalam kegiatan pembelajaran? Dari pertanyaan tersebut, Tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Menganalisis persepsi mahasiswa terhadap lima atribut inovasi pada pendekatan active learning. (2) Mengidentifikasi atribut inovasi yang paling menentukan dalam penggunaan active learning.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis dimana secara teoritis penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang difusi inovasi dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya terkait penggunaan pendekatan active learning. Secara praktis, penelitian ini memberikan informasi bagi dosen, pengembang kurikulum, dan lembaga pendidikan mengenai faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan efektivitas implementasi active learning. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis explanatory research yaitu penelitian yang disertai dengan penjelasan. Tujuan penelitian explanatory adalah menjelaskan atribut inovasi (relative advantage, compatibility, complexity, trialability, observability) dalam penggunaan pendekatan active learning pada mahasiswa. Jenis penelitian ini sesuai karena penelitian ingin mendeskripsikan kontribusi faktor-faktor difusi

inovasi terhadap perilaku adopsi mahasiswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah survei dengan penyebaran angket terstruktur kepada mahasiswa. Metode survei dipilih karena: Efektif mengumpulkan data dari sampel besar, Sesuai untuk penelitian perilaku adopsi inovasi, dan memungkinkan analisis statistik deskripsi sesuai variable penelitian.

Teknik Pengumpulan Data Kuesioner Skala Likert, berupa angket tertutup dengan skala Likert 1–5. Angket disusun mengukur Variabel Atribut Inovasi menurut Rogers yang meliputi:

1. Relative Advantage (keunggulan relatif)
2. Compatibility (kesesuaian)
3. Complexity (kerumitan)
4. Trialability (kemampuan untuk diuji coba)
5. Observability (kemudahan untuk diamati)

Teknik Analisis Data meliputi uji Instrumen sebelum analisis utama, instrumen diuji menggunakan: Uji Validitas (Pearson Product Moment), Uji Reliabilitas (Cronbach Alpha) dan Statistik Deskriptif yang Digunakan untuk menggambarkan: Distribusi skor atribut inovasi, Tingkat penggunaan active learning, dan Profil responden Populasi: Seluruh mahasiswa pada prodi PGMI fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang menjadi lokasi penelitian. Teknik Sampling: menggunakan purposive sampling. Jumlah Sampel: Ditentukan menggunakan rumus Slovin atau Krejcie–Morgan. Penelitian dilaksanakan pada program studi PGMI dalam rentang waktu semester ganjil tahun akademik 2024/2025.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Difusi inovasi menurut Rogers adalah proses penyebaran suatu inovasi melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu kepada anggota suatu sistem sosial[4]. Pada konteks pendidikan tinggi, inovasi pembelajaran seperti active learning dapat diterima secara cepat atau lambat sesuai karakteristik individu, kesiapan institusi, dan persepsi mahasiswa terhadap inovasi tersebut. Salah satu elemen penting dalam proses penyebaran dan inovasi adalah media komunikasi. Jenis media yang dipilih berpengaruh signifikan terhadap hasil dari interaksi komunikasi, sehingga pemilihan media yang tepat dan efisien sangatlah perlu. Di samping itu, keadaan pengirim dan penerima pesan juga harus diperhatikan untuk meningkatkan keberhasilan dalam penyampaian informasi[8]. Rogers menjelaskan bahwa adopsi inovasi sangat dipengaruhi oleh persepsi pengguna, bukan semata oleh keunggulan teknologi atau pendekatan itu sendiri[4]. Dalam konteks mahasiswa, difusi inovasi dapat terlihat dari seberapa cepat mereka menerima strategi pembelajaran baru, bagaimana mereka mengapresiasi manfaatnya, serta bagaimana mereka mempertahankan penggunaan strategi tersebut dalam jangka panjang. Sedangkan menurut Soekartawi (2005) Adopsi Inovasi adalah sebuah proses perubahan sosial yang dimulai pada saat penemuan-penemuan baru disebarluaskan kepada orang lain sebelum akhirnya diterima dan diintegrasikan ke dalam sistem sosial atau masyarakat. Inovasi itu sendiri merupakan suatu gagasan yang dianggap baru oleh komunitas. Menurut Tondeur dalam pendidikan tinggi, persepsi individu terhadap inovasi lebih menentukan daripada faktor institusional[9]. Hal ini menunjukkan pentingnya mengevaluasi cara pandang mahasiswa terhadap active learning melalui atribut inovasi. Rogers (2003) mengemukakan bahwa adopsi inovasi dipengaruhi oleh lima atribut inovasi, yaitu:

#### 3.1. Relative Advantage (Keunggulan Relatif)

Keunggulan relatif adalah sejauh mana suatu inovasi dianggap lebih baik daripada metode sebelumnya. Pada konteks active learning, mahasiswa akan mengadopsi pendekatan ini jika mereka merasakan manfaatnya seperti peningkatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Keunggulan relatif adalah tingkat keunggulan inovasi yang dibandingkan dengan inovasi yang telah ada sebelumnya atau cara yang biasa digunakan. Kecepatan penerimaan inovasi berkaitan positif dengan manfaat yang dirasakan oleh pengguna. Keunggulan Relatif adalah faktor utama dalam memutuskan apakah pengguna akan terus memanfaatkan produk atau layanan yang tersebut atau tidak[10]. Penelitian Prince (2004) menunjukkan bahwa mahasiswa lebih menerima active learning ketika mereka melihat keunggulan relatifnya dibanding pembelajaran pasif. Berdasarkan data yang di dapat dari penyebaran angket terhadap 54 responden indikator Relative Advantage memperoleh nilai persentase sebanyak 84.3% yang berada pada kategori sangat tinggi.

Tingginya persentase ini mengindikasikan bahwa active learning mampu memberikan manfaat nyata. Seperti, meningkatkan pemahaman materi, mendorong partisipasi aktif, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Adapun data tersebut diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Relative Advantage

| No                                  | Indikator                                           | Persentase (%) |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------|
| 1                                   | Active learning meningkatkan pemahaman materi       | 85,19          |
| 2                                   | Active learning membuat pembelajaran lebih efektif  | 83,70          |
| 3                                   | Active learning meningkatkan partisipasi mahasiswa  | 86,11          |
| 4                                   | Active learning meningkatkan motivasi belajar       | 84,07          |
| 5                                   | Active learning membantu berpikir kritis            | 82,96          |
| 6                                   | Active learning lebih baik dibanding metode ceramah | 83,06          |
| <b>Rata-rata Relative Advantage</b> |                                                     | <b>84,35</b>   |

$$n = \frac{\text{skor rata-rata}}{65} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan kategori :

- 81-100% = sangat tinggi
- 61-80% = tinggi
- 41-60% = sedang
- 21-40% = rendah
- 0-20% = sangat rendah

### 3.2. Compability (Kesesuaian)

Kesesuaian adalah sejauh mana inovasi sesuai dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan pengguna. Jika pendekatan active learning selaras dengan gaya belajar mahasiswa dan tuntutan pembelajaran abad 21, maka tingkat adopsinya meningkat[11]. variabel Compability memperoleh persentasi 75,65% dengan kategori tinggi. Artinya, hal ini mengindikasikan bahwa active learning cukup sesuai dengan kebutuhan, pengalaman belajar, dan gaya belajar mahasiswa. Mahasiswa merasa relevan dengan tuntutan pembelajarn di perguruan tinggi yang menekankan partisipasi aktif dan kolaborasi. Tingginya nilai pada variabel Kesesuaian menunjukkan bahwa metode active learning sejalan dengan gaya belajar mahasiswa, bukan bertentangan dengan itu, namun justru mendukung konteks dan kebutuhan pendidikan di universitas. Kesesuaian ini membuat mahasiswa lebih mudah untuk menerima dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar, karena pendekatan yang diterapkan mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi yang diperlukan dalam dunia akademis. Oleh karena itu, tingkat kesesuaian yang tinggi dapat meningkatkan keberlangsungan penerapan active learning dalam proses belajar mengajar. Adapun data yang dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator Compatibility

| No                             | Indikator                                    | Persentase (%) |
|--------------------------------|----------------------------------------------|----------------|
| 1                              | Sesuai dengan gaya belajar mahasiswa         | 76,11          |
| 2                              | Sesuai dengan kebutuhan perkuliahan          | 74,81          |
| 3                              | Selaras dengan pengalaman belajar sebelumnya | 75,56          |
| 4                              | Mendukung tujuan pembelajaran mata kuliah    | 76,30          |
| 5                              | Relevan dengan tuntutan pendidikan saat ini  | 75,46          |
| <b>Rata-rata Compatibility</b> |                                              | <b>75,65</b>   |

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa active learning cocok dengan konteks belajar mahasiswa, sehingga cukup mudah untuk disetujui dan diterapkan dalam kegiatan perkuliahan. Kesesuaian ini dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dengan lebih baik, karena metode pengajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan sifat belajar mereka.

### 3.3. Complexity (Kerumitan)

Kerumitan adalah sejauh mana inovasi dipersepsikan sulit digunakan atau dipahami. Mahasiswa cenderung menghindari active learning apabila mereka merasa metode ini menuntut banyak persiapan, kerja sama intensif, atau penyesuaian terhadap pola belajar baru[6]. Penelitian Deslauriers (2019) menunjukkan bahwa meskipun active learning meningkatkan pembelajaran, mahasiswa sering merasa prosesnya lebih sulit sehingga menurunkan persepsi efektivitas mereka. Elmaraghy dan Urbanic menyatakan bahwa sebuah produk yang dihasilkan melalui proses manufaktur memiliki nilai kompleksitas yang mencerminkan sejauh mana kerumitan produk tersebut. Semakin tinggi nilai kompleksitas, semakin besar pula kesulitan yang terkait dengan produk itu. Nilai ini dapat memberikan informasi mendetail tentang karakteristik produk. Kompleksitas merujuk pada tingkat kesulitan dari

proses atau operasi tertentu, serta seberapa rumitnya produk yang dihasilkan[12]. Variable ini memperoleh persentase paling rendah dengan katagori 60,93%. skor ini menandakan bahwa sebagian mahasiswa masih merasakan kesulitan dalam penerapan aktif learning, kesulitan didapat baik dari segi persiapan, pemahaman intruksi, maupun tuntutan keterampilan sosial dan teknis. Menurut (Mulyati et al. 2023) Intruksi pembelajaran yang tidak jelas akan menghambat berjalannya proses adopsi active learning[13]. Dengan demikian adapun data yang dapat disajikan sebagai berikut.

Table 3. Indikator Complexity

| No                          | Indikator Complexity                             | Persentase (%) |
|-----------------------------|--------------------------------------------------|----------------|
| 1                           | Active learning tidak terlalu rumit diterapkan   | 61,48          |
| 2                           | Instruksi kegiatan mudah dipahami                | 59,81          |
| 3                           | Aktivitas tidak membingungkan                    | 60,19          |
| 4                           | Tidak memerlukan keterampilan yang terlalu sulit | 61,30          |
| 5                           | Mahasiswa tidak merasa kewalahan                 | 61,87          |
| <b>Rata-rata Complexity</b> |                                                  | <b>60,93</b>   |

Kompleksitas yang tinggi menjadi faktor penghambat adopsi inovasi dan inovasi tidak cukup unggul secara teknis, tetapi harus di iringi dengan kebiasaan belajar. artinya inovasi harus di desain sesuai dengan gaya belajar mahasiswa dan kebutuhan akademik mereka[14].

### 3.4. Trialability (Keterujian)

Aspek keterujian berhubungan dengan seberapa besar kesempatan bagi calon pengguna inovasi untuk menguji suatu pendekatan sebelum memilih untuk sepenuhnya mengadopsinya. Keterujian ini terkait dengan kesempatan individu untuk melakukan percobaan awal pada inovasi, sehingga proses adopsi berlangsung dengan lebih lancar. Dalam konteks pendidikan, penerapan active learning secara bertahap, misalnya melalui metode think-pair-share atau jigsaw dengan skala ringan, dapat meningkatkan tingkat keterujian dan mendorong mahasiswa untuk mencoba metode pembelajaran yang baru tanpa adanya tekanan yang berlebihan[15]. indikator ini memperoleh 75,43% nilai dengan kategori tinggi yang menunjukkan bahwa mahasiswa merasa memiliki kesempatan dalam mencoba active learning dalam skala kecil sebelum mengadopsinya secara penuh. Capaian ini menunjukkan bahwa penggunaan active learning memberikan kesempatan yang memadai bagi mahasiswa untuk berbenah secara perlahan, sehingga proses penerapan metode belajar berjalan lebih lancar dan tidak menimbulkan penolakan yang berarti. Data yang bersangkutan sebagai berikut.

Table 4. Indikator Trialability

| No                            | Indikator Trialability                          | Persentase (%) |
|-------------------------------|-------------------------------------------------|----------------|
| 1                             | Mudah mencoba active learning dalam skala kecil | 75,74          |
| 2                             | Kesempatan bereksperimen tanpa tekanan nilai    | 74,81          |
| 3                             | Kesempatan mencoba berbagai variasi metode      | 75,93          |
| 4                             | Waktu yang cukup untuk uji coba                 | 75,24          |
| <b>Rata-rata Trialability</b> |                                                 | <b>75,43</b>   |

Inovasi yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mudah diuji coba oleh pengguna terbukti meningkatkan motivasi belajar, karena mahasiswa diberi ruang untuk mencoba secara berhatap tanpa tekanan evaluasi yang tinggi[16].

### 3.5. Observability (Keterlihatan Hasil)

Keterlihatan mengarah pada seberapa jauh hasil dari suatu inovasi dapat terlihat dengan jelas oleh pengguna dan orang lain. Ketika mahasiswa dapat mengamati efek langsung dari penerapan metode pembelajaran aktif, seperti peningkatan pemahaman materi, pencapaian nilai, atau keterampilan komunikasi, mereka cenderung lebih terbuka untuk menerima dan mengimplementasikan pendekatan tersebut. Keterlihatan yang baik juga memfasilitasi munculnya diskusi dan pertukaran ide mengenai inovasi yang diterapkan, sehingga memudahkan orang lain untuk memahami dan menilai manfaat yang mungkin ada. Sebaliknya, inovasi yang hasil atau keuntungannya sulit untuk diamati cenderung memerlukan waktu lebih lama untuk diadopsi secara luas[17]. Dengan demikian, atribut inovasi Rogers menjadi kerangka utama dalam memahami diferensiasi tingkat adopsi active learning pada mahasiswa. Indikator Observability memperoleh persentase kategori tinggi yaitu 78,12%. hal

ini menandakan bahwa mahasiswa dapat merasakan manfaat active learning melalui kualitas diskusi kelas, hasil tugas, serta umpan balik dari dosen atau teman. Adapun data yang bersangkutan adalah sebagai berikut.

Table 5. Indikator Observability

| No                             | Indikator Observability                           | Persentase (%) |
|--------------------------------|---------------------------------------------------|----------------|
| 1                              | Melihat contoh nyata keberhasilan active learning | 82,96          |
| 2                              | Dampak positif active learning mudah diamati      | 85,56          |
| 3                              | Umpan balik dosen/teman menunjukkan manfaat jelas | 85,56          |
| <b>Rata-rata Observability</b> |                                                   | <b>78,12</b>   |

### 3.6. Faktor Adopsi Pendekatan Active Learning

Active learning adalah pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa melalui aktivitas yang merangsang pemikiran tingkat tinggi seperti diskusi, pemecahan masalah, kolaborasi, analisis, sintesis, dan evaluasi[3]. Pembelajaran aktif adalah sebuah metode yang sering dipakai dalam dunia pendidikan modern karena menekankan partisipasi aktif dari siswa selama proses belajar. Metode ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan bahan ajar, pengajar, dan teman-teman sekelas, sehingga mereka didorong untuk mengembangkan pemahaman sendiri, bukan hanya menerima informasi tanpa aktif. Pembelajaran aktif memanfaatkan berbagai strategi untuk memberdayakan mahasiswa agar terlibat secara aktif melalui diskusi, kerjasama, dan aktivitas reflektif. Metode ini juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti, menarik, dan tidak membosankan, serta memperkuat ingatan dan pemahaman mahasiswa tentang materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran aktif memiliki potensi untuk mendukung pencapaian tujuan belajar dengan lebih efisien[18]. Pendekatan ini meliputi berbagai strategi seperti:

- Jigsaw
- Think-Pair-Share
- Collaborative Learning
- Problem-Based Learning (PBL)
- Project-Based Learning (PjBL)
- Gallery Walk
- Learning Rotation
- Inside-Outside Circle
- Student Team Achievement Division (STAD)

Table 6. Rata-rata

| No | Instrumen          | Jumlah Item | Rata-rata Skor | Persentase (%) | Kategori      |
|----|--------------------|-------------|----------------|----------------|---------------|
| 1  | Relative Advantage | 6           | 4,22           | <b>84,35%</b>  | Sangat Tinggi |
| 2  | Compatibility      | 5           | 3,78           | <b>75,65%</b>  | Tinggi        |
| 3  | Complexity         | 5           | 3,05           | <b>60,93%</b>  | Sedang        |
| 4  | Trialability       | 4           | 3,77           | <b>75,43%</b>  | Tinggi        |
| 5  | Observability      | 3           | 3,91           | <b>78,12%</b>  | Tinggi        |

Penelitian menunjukkan bahwa active learning dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Maka dapat disimpulkan bahwa active learning secara signifikan meningkatkan capaian belajar dan menurunkan kemungkinan kegagalan akademik. Namun, efektivitas active learning sangat bergantung pada tingkat kesiapan mahasiswa dalam menerima perubahan metode belajar[19]. Resistensi mahasiswa dalam bentuk keengganan bekerja kelompok, ketidakpahaman tugas, atau preferensi terhadap metode ceramah adalah faktor yang menghambat implementasi. proses difusi inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap manfaat nyata inovasi tersebut. karenanya, inovasi akan lebih cepat diadopsi ketika pengguna merasakan keunggulan relatif berupa kemudahan akses, peningkatan keterlibatan belajar, serta dukungan terhadap kebutuhan belajar[20].

Adopsi pembelajaran active learning merupakan proses pendekatan pembelajaran ini diterima oleh mahasiswa sebagai inovasi. Tingkat adopsi mahasiswa menunjukkan tingkat keberhasilan difusi yang ditentukan oleh persepsi mahasiswa terhadap atribut inovasi Rogers. Penelitian Al-Samarraie & Hurmuzan (2018) menunjukkan bahwa adopsi active learning meningkat ketika mahasiswa melihat kesesuaian pendekatan tersebut dengan tujuan belajar mereka serta menyadari hasil nyata yang diperoleh. Sementara itu, resistensi mahasiswa terhadap active learning sering terkait dengan persepsi kompleksitas yang tinggi dan ketidakpastian hasil. Dengan demikian, penerapan active learning di perguruan tinggi perlu mempertimbangkan faktor psikologis, sosial, dan perseptual mahasiswa agar proses difusi berjalan optimal.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi dan analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan active learning sebagai inovasi dalam pembelajaran di perguruan tinggi diterima dengan baik oleh mahasiswa, terutama ketika dilihat dari segi atribut difusi inovasi. Adopsi inovasi akan meningkat ketika pengguna merasakan dampak langsung dari inovasi tersebut[21]. Mahasiswa percaya bahwa active learning memberikan manfaat yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka di zaman pendidikan berbasis teknologi, sejalan dengan pengalaman serta cara belajar mereka, dan memberikan kesempatan untuk mencoba secara bertahap sebelum digunakan secara keseluruhan. Selain itu, hasil belajar yang terlihat dengan jelas juga mendukung penerimaan mahasiswa terhadap pendekatan ini. Namun, temuan menunjukkan adanya kendala pada aspek kompleksitas, yang menunjukkan perlunya desain pembelajaran berbasis teknologi yang lebih mudah, terstruktur, dan fleksibel. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan active learning dalam konteks pendidikan dan teknologi tidak hanya bergantung pada inovasi metode itu sendiri, tetapi juga pada kemampuan pengajar untuk menggabungkan strategi pembelajaran dan teknologi dengan efektif agar mampu mendukung partisipasi dan keberlanjutan adopsi pembelajaran aktif di perguruan tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Depita, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif ( Active Learning ) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa," *TARQIYATUNA J. Pendidik. Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 03, no. 01, pp. 55–64, 2024, doi: <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>.
- [2] A. E. Latip, P. Farihatunnisa, B. M. Meha, and A. Khoerunnisa, "Persepsi Mahasiswa PGMI terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Karya Seni : Tinjauan Atribut Difusi Inovasi," vol. 5, no. 2, pp. 417–423, 2026, doi: [10.54259/diajar.v5i2.6686](https://doi.org/10.54259/diajar.v5i2.6686).
- [3] J. A. E. Charles C. Bonwell, *HOW CAN ACTIVE LEARNING BE INCORPORATED IN THE Active Learning : Creating Excitement in the*. ERIC Clearinghouse on Higher Education, 1991.
- [4] E. M. Rogers, *Diffusion of Innovations*, 5th ed. Free Press, 2003.
- [5] K. A. Astiti and L. Effendy, "Determinan Minat Mahasiswa Akuntansi Mengadopsi Teknologi Blockchain dengan Perspektif Diffusion of Innovations Theory adalah industri layanan keuangan sebesar 46 % ( PwC 2018 ). Sedangkan survey yang menyediakan kerangka teoritis yang komprehensif untuk," *J. Ilm. Glob. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 522–536, 2025, doi: <https://doi.org/10.55681/jige.v6i2.3718>.
- [6] K. Kim, P. Sharma, S. M. Land, and K. P. Furlong, "College students' perceptions of active learning in flipped classrooms," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 26, pp. 1–22, 2021, doi: <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10523-0>.
- [7] S. Dona, D. Mahdiyah, D. Rahmawati, and F. Nurdin, "Optimalisasi Partisipasi Aktif Mahasiswa Melalui Experiential Learning Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka," *J. Community Dev.*, vol. 5, no. 2, pp. 275–280, 2024, doi: <https://doi.org/10.47134/comdev.v5i2.256>.
- [8] A. Z. Nareswari, "Integrasi Teknologi Informasi Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia ; Pendekatan Teori Difusi Inovasi M . Rogers," *IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. Vol. 3 No. 1 (2025): 2025, pp. 129–137, 2025, doi: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1>.
- [9] A. M. Susanto, N. N. Epriliyana, and H. H. Utama, "Implementation of Learning Innovations in Society 5.0 to Stimulate Creative Thinking Skills at Higher Education," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 12, no. 1, 2024.
- [10] K. F. Akhsan and S. D. Firmialy, "ANALISIS PENGARUH DARI TRUST , PERCEIVED EASE OF USE , PERCEIVED USEFULNESS , RELATIVE ADVANTAGE TERHADAP CONTINUANCE INTENTION ( STUDI KASUS PADA APLIKASI DANA )," *EKUILNOMI J. Ekon. Pembang.*, vol. 6, no. 2, pp. 301–309, 2024, doi: <https://doi.org/10.36985/v0yp0r87>.
- [11] J. Zahroh, H. Asrohah, and H. S. Zainiyati, "Difusi Inovasi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Al- Ghozali Arosbaya Bangkalan," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 3, pp. 1288–1302, 2025, doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1836>.
- [12] H. Rizka and P. Sukosno, "Jurnal Mekanik Terapan Analisis Kompleksitas Produk Kunci Pencekam Klem V pada Alat Bantu Pelepas Universal Joint," *J. Mek. Terap.*, vol. 05, no. 02, pp. 78–86, 2024, doi: [10.32722/jmt.v5i2.6547](https://doi.org/10.32722/jmt.v5i2.6547).
- [13] I. Setiawan and S. Mulyati, "Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, p. 121, 2020, doi: [10.30659/pendas.7.2.121-133](https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133).
- [14] P. R. Widyatama, J. Trianus, and S. Utami, "Diffusion of Innovation : Application of Interactive Learning

- 
- Media in PPKn Subjects in Junior High School,” no. 1, pp. 46–57, 2024, doi: 10.26618/jed.v.
- [15] S. Sugiono, “Proses Adopsi Teknologi Generative Artificial Intelligence dalam Dunia Pendidikan : Perspektif Teori Difusi Inovasi Adoption Process of Generative Artificial Intelligence Technology in Education : Diffusion of Innovation Theory Perspective,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 1, p. 126, 2024, doi: 10.24832/jpnk.v9i1.4859.
- [16] J. Penelitian, N. Faunia, R. Firdaus, S. Widodo, and H. Fitriawan, “Jurnal Teknologi Pendidikan : The Diffusion of Digital EdApp-Based Learning Motivation Innovation for Students ’ Social Science Learning Outcomes ( Literature Studies ) Jurnal Teknologi Pendidikan :,” vol. 10, no. 1, pp. 173–181, 2025.
- [17] M. A. Pramudana and E. Banjarnahor, “Analisis Pengaruh Relative Advantage , Complexity , Observability dan Trialability terhadap Niat Adopsi Cloud Accounting di Jabodetabek,” *J. Cendekia Ilm.*, vol. 4, no. 2, pp. 1502–1517, 2025, doi: <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.6864>.
- [18] K. Auliyah, “INOVASI METODE PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI ACTIVE,” *Edupedia J. Stud. Pendidik. dan Pedagog. Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 24–31, 2022, doi: <https://doi.org/10.35316/edupedia.v7i1.2094>.
- [19] J. Inovasi, P. Pendidikan, and P. Vol, “4 12345,” vol. 4, no. 4, pp. 1017–1024, 2024.
- [20] H. Nissa, K. Pendidikan, G. D. K. Kemdikbudristek, and J. J. Sudirman, “Difusi Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Melalui Pemanfaatan Bantuan Kuota Internet Diffusion of Innovation in Technology-based Learning through the Utilization of Internet Quota Aid,” vol. 27, pp. 63–80, 2023.
- [21] N. Atikasari and S. Sunardi, “Diffusion and innovation belajar . id account : A systematic literature review,” vol. 16, no. 2, pp. 92–103, 2023.