



Pengaruh Motivasi dan Inovasi Terhadap Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alat Pembelajaran IPTEK di Kalangan Mahasiswa Manajemen

Mutia Anggraeni ^{1*}, Giantoro Pamungkas ², Dwi Yuliyanti Fitri ³, Fina Ikfina Maulaya ⁴, Putri Mardiana ⁵, Tubagus Faliyan Maulana ⁶
¹⁻⁶ Universitas Pamulang, Indonesia

Alamat : Jl. Raya Jakarta Km 5 No.6, Kalodran, Kec. Walantaka, Kota Serang, Banten 42183

Email : anggraenimutia345@gmail.com ^{1*}, dosen03025@unpam.ac.id ², dwiyluyanti621@gmail.com ³,
fina.maulaya1@gmail.com ⁴, putrimardiana883@gmail.com ⁵, faliyanmaulana24@gmail.com ⁶

Abstract, This study aims to evaluate the impact of motivation and innovation on the use of social media as a learning tool in the field of Science and Technology (IPTEK) among students of the Management Study Program. Social media is now a crucial platform in supporting digital learning, facilitating students to access information and collaborate more interactively. The data used in the study were obtained through filling out a questionnaire by 50 randomly selected management students. Analysis of the results shows that students' intrinsic motivation, such as the drive to learn independently, and extrinsic motivation, such as recognition from peers, have a significant positive correlation with the use of social media for learning purposes. Not only that, the aspect of innovation in the use of social media, such as exploring interactive features such as online discussions and sharing educational content, also strengthens this positive impact. This study suggests that motivation and innovation play an important role in increasing the effectiveness of learning through social media, so it is advisable to emphasize this approach more in designing higher education curricula.

Keywords — motivation, innovation, social media, development of IPTEK, management students.

Abstrak, Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak motivasi dan inovasi terhadap penggunaan media sosial sebagai alat pembelajaran di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di kalangan mahasiswa Program Studi Manajemen. Media sosial kini menjadi platform yang krusial dalam mendukung pembelajaran digital, memfasilitasi mahasiswa untuk mengakses informasi dan berkolaborasi secara lebih interaktif. Data yang digunakan dalam penelitian diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh 50 mahasiswa manajemen yang dipilih secara acak. Analisis hasil menunjukkan bahwa motivasi intrinsik mahasiswa, seperti dorongan untuk belajar secara mandiri, dan motivasi ekstrinsik, seperti pengakuan dari sejawat, memiliki korelasi positif yang signifikan terhadap penggunaan media sosial untuk tujuan pembelajaran. Tak hanya itu, aspek inovasi dalam pemanfaatan media sosial, seperti eksplorasi fitur-fitur interaktif seperti diskusi daring dan sharing konten edukatif, juga turut memperkuat dampak positif ini. Penelitian ini mengisyaratkan bahwa motivasi dan inovasi memegang peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui media sosial, sehingga disarankan untuk lebih menekankan pendekatan ini dalam perancangan kurikulum pendidikan tinggi.

Kata kunci — motivasi, inovasi, media sosial, perkembangan IPTEK, mahasiswa manajemen.

1. INTRODUCTION

Pendidikan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan sumber daya manusia, khususnya di kalangan mahasiswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan adalah motivasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa. Motivasi ini berperan besar dalam meningkatkan pencapaian akademik dan kemampuan dalam menghadapi tantangan. Selain itu, inovasi dalam metode pengajaran dan pengembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan

dan Teknologi) juga merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi perkembangan kompetensi mahasiswa.

Gikas dan Grant (2013), mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat seluler dan media sosial dalam pendidikan memberikan fleksibilitas belajar, akses cepat ke sumber informasi, serta peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh motivasi, inovasi, dan pengembangan IPTEK terhadap mahasiswa program studi Manajemen. Dengan memahami sejauh mana faktor-faktor ini berkontribusi terhadap perkembangan akademik dan profesional mahasiswa, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana ketiga elemen ini dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap menghadapi tantangan dunia usaha di masa depan.

Motivasi, inovasi, dan pengembangan IPTEK merupakan tiga faktor yang saling terkait dan berperan penting dalam mendukung keberhasilan mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi mereka di bidang manajemen. Motivasi yang tinggi dapat mendorong mahasiswa untuk lebih giat belajar dan menggali pengetahuan baru. Inovasi, yang berfokus pada penciptaan ide-ide baru dan solusi kreatif, memberikan mahasiswa kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan serta menciptakan nilai tambah di dunia kerja. Sedangkan pengembangan IPTEK, sebagai landasan utama dalam dunia manajemen modern, memungkinkan mahasiswa untuk memahami dan mengimplementasikan teknologi terbaru yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan organisasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran. Media sosial seperti Instagram, Facebook, dan YouTube dan lain-lain kini tidak hanya berfungsi sebagai platform komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berbagi informasi dan pembelajaran interaktif. Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada mahasiswa manajemen, media sosial memiliki potensi besar untuk mendukung penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) melalui akses informasi yang cepat, kolaborasi daring, dan pengembangan kreativitas mahasiswa (Zachos et al., 2018 MDPI). Penelitian ini menyoroti bagaimana mahasiswa menggunakan Facebook tidak hanya untuk keperluan sosial tetapi juga untuk **kegiatan akademik** seperti diskusi kelompok, berbagi sumber belajar, dan mengorganisir proyek. Ini memperkuat temuan bahwa media sosial dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan tujuan edukatif (Selwyn, N. 2009).

Namun, keberhasilan pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran tidak lepas dari faktor motivasi dan inovasi mahasiswa. Motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, mendorong mahasiswa untuk memanfaatkan media sosial secara produktif. Sementara itu, inovasi dalam penggunaan media sosial, seperti eksplorasi fitur-fitur baru dan pembuatan konten edukatif, menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Rambe & Bere, 2013).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi sering kali berkorelasi positif dengan tingkat keterlibatan dalam pembelajaran berbasis teknologi (Junco, 2012). Di sisi lain, beberapa tantangan muncul terkait penggunaan media sosial untuk pembelajaran, seperti distraksi, kurangnya literasi digital, dan minimnya pengelolaan waktu. Vygotsky 1978, memperkenalkan teori **sosial-konstruktivis**, di mana pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Media sosial mendukung pembelajaran berbasis kolaborasi ini dengan memfasilitasi diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok secara daring.

Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana motivasi dan inovasi dapat memengaruhi pola pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran IPTEK, khususnya pada mahasiswa manajemen. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tersebut melalui analisis data yang dikumpulkan dari kuesioner, dengan harapan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi institusi pendidikan dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis media sosial.

Dalam konteks ini, penelitian ini juga akan melihat bagaimana interaksi antara motivasi, inovasi, dan IPTEK dapat memengaruhi kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan manajerial, berpikir kritis, serta kemampuan berinovasi yang dibutuhkan dalam dunia kerja yang kompetitif. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi yang berguna bagi pengelola program studi Manajemen untuk merancang strategi pendidikan yang lebih efektif dan relevan.

2. METHOD

Perancangan Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengkaji dampak motivasi dan inovasi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pendekatan survei dipilih karena memfasilitasi pengumpulan data dari responden secara efisien, serta memberikan hasil yang dapat dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel. Penelitian ini bertujuan untuk

menguji variabel independent satu (X_1) yaitu motivasi dan independent dua (X_2) yaitu inovasi terhadap variabel dependen (Y) yaitu pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK di kalangan mahasiswa program studi manajemen.

Populasi dan Sample

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui tautan kuesioner (Google Form) yang disebarluaskan secara online lewat media sosial. Peneliti memberikan pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden yang berhubungan dengan latar belakang masalah penelitian dan setiap pernyataan yang responden berikan merupakan jawaban yang memiliki makna sehingga dapat dijadikan bahan untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini populasi yang dituju terdiri dari mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas Pamulang yang sedang aktif terdaftar pada semester ganjil 2024/2025.

Metode penentuan sampel dipilih menggunakan teknik stratified **random sampling** atau biasa disebut juga metode probability sampling untuk memastikan representasi yang proporsional dari setiap angkatan studi (tahun pertama, kedua, ketiga, dan keempat), yang menjadi objek penelitian ialah pelaku (mahasiswa) yang menggunakan media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, dan lain-lain sebagai alat pembelajaran.

Jenis, Sumber, dan Metode Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Untuk menguji keaslian penelitian ini, peneliti menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif merupakan jenis data yang bersumber dari informasi dan hasil penelitian yang berupa bukti-bukti verbal sementara, data kuantitatif merupakan data yang disediakan dalam bentuk angka dan hitungan yang didapatkan dari data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif disini ialah pengaruh motivasi dan inovasi terhadap media sosial sebagai alat pembelajaran dikalangan mahasiswa prodi manajemen Universitas Pamulang.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan terdapat dua sumber yaitu, data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk keperluan riset yang sedang berlangsung. Data primer diperoleh dari sumber pertama, seperti individu atau perseorangan, dan tidak melalui media perantara. Pengumpulan data primer melibatkan partisipasi aktif peneliti dalam proses pengumpulan data. Dalam pengumpulan data primer pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan media sosial dalam menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan dan pernyataan terhadap mahasiswa prodi manajemen yang berada di Universitas Pamulang kota Serang terkait penelitian mengenai pengaruh motivasi dan inovasi terhadap

media sosial sebagai alat pembelajaran dikalangan mahasiswa manajemen dengan tujuan mendapatkan informasi yang akurat dengan inti permasalahan pada penelitian ini. Sedangkan, data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan sebelumnya oleh lembaga pengumpul data atau sumber lainnya, dan sering kali telah dipublikasikan atau tersedia untuk umum. Pihak yang mengumpulkan data sekunder biasanya bukan bagian dari penelitian yang sedang dilakukan.

c. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan selama bulan Desember 2024 melalui penyebaran kuesioner daring kepada responden yang dipilih secara acak. Kuesioner terstruktur dalam tiga bagian utama, yaitu Motivasi, Inovasi, dan Pemanfaatan Media Sosial, yang masing-masing terdiri dari indikator yang relevan. Sebelum digunakan, validitas dan reliabilitas kuesioner diuji dengan metode yang sesuai. Langkah-langkah pengumpulan data melibatkan penjelasan tujuan penelitian, prosedur pengisian kuesioner, dan jaminan kerahasiaan data.

Adapun skala yang digunakan adalah skala likert, dengan tujuan untuk mengukur sikap, pendapat, maupun persepsi sekelompok orang terkait sebuah fenomena sosial. Fenomena sosial yang ditetapkan dalam penelitian ini disebut dengan variabel penelitian. Dengan menggunakan skala ini maka, variabel akan dijabarkan dan diukur menjadi sebuah indikator variabel. Dalam skala likert dilakukan perhitungan respon kesetujuan atau ketidaksetujuan terhadap suatu objek. Oleh karena itu, pertanyaan dan pernyataan yang disusun memiliki kategori yang positif dan juga negatif tergantung persepsi responden. Jawaban dari setiap item yang menggunakan skala likert mempunyai tingkatan dari yang sangat positif hingga sangat negatif. Maka dari itu untuk keperluan analisis kuantitatif disediakan skor sebagai berikut :

- Sangat setuju = 4
- Setuju = 3
- Tidak setuju = 2
- Sangat tidak setuju = 1

Metode Analisis Data dan Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian statistik deskriptif dengan metode regresi linear berganda. Lalu untuk menjelaskan uji asumsi klasik dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan untuk uji hipotesis dilakukan uji validitas reabilitas, uji hipotesis parsial (t), dan koefisien determinan. Data yang terkumpul dianalisis melalui serangkaian langkah yang mencakup uji asumsi klasik dan analisis regresi linier berganda untuk menguji pengaruh motivasi dan inovasi terhadap pemanfaatan media sosial. Untuk

mengelola data yang telah dikumpulkan yaitu dengan mengalasi data yang sudah di peroleh dengan menggunakan program SPSS 24 (Statistical Product and Service Solution) yaitu program statistic untuk membantu mengelola data sampai menpadatkan output. Model regresi yang digunakan:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan :

- Y = Pemanfaatan Media Sosial
- X₁ = Motivasi
- X₂ = Inovasi
- a = Konstanta
- b₁, b₂ = Koefisien regresi
- e = Error.

Hasil analisis dilaporkan dalam bentuk tabel koefisien, nilai **R²**, serta uji **F** dan **t** untuk menilai signifikansi hasil.

3. RESULT AND DISCUSSION

Dalam penelitian ini terdapat tiga uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum melaksanakan uji hipotesis. Uji prasyarat itu diantaranya terdapat uji normalitas, uji linieritas, dan uji asumsi klasik. Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atautkah tidak. Pada uji normalitas ini peneliti menggunakan uji kolmogrov smirnov dengan rincian sebagai berikut.

Tabel.1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			64
Normal Parameters ^{a,b}			Mean
			Std. Deviation
Most Differences	Extreme	Absolute	0,132
		Positive	0,087
		Negative	-0,132

Test Statistic	0,132
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c	0,008
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	0,007
99% Confidence Interval	Lower Bound
	Upper Bound
	0,005
	0,009

Dengan tabel diatas, menunjukkan uji normalitas memiliki nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 \geq 0,005$ yang menyatakan data angket memiliki distribusi tes yang normal. Sesuai dengan uji prasyarat selanjutnya dilaksanakan uji linieritas. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah ada keterkaitan yang linier antara variabel penelitian. Uji linieritas data menggunakan SPSS adalah melalui *Test for Linieirity* pada taraf signifikansi 0,05 seperti tabel dibawah ini.

Tabel.2 Uji Linieritas

ANOVA Table

				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Media sosial sebagai alat pembelajaran* Motivasi	Between Groups	Deviation from Linearity		66,450	9	7,383	0,749	0,662
Media sosial sebagai alat pembelajaran* Inovasi	Between Groups	Deviation from Linearity		108,501	9	12,056	1,410	0,208

Pada tabel diatas diperlihatkan nilai signifikasi Deviation from Linierity X1 (motivasi) terhadap variabel Y (media sosial sebagai alat pembelajaran) ialah $0,662 > 0,05$ dan X2 (inovasi) terhadap variabel Y sebesar $0,208 > 0,05$ yang berarti motivasi dan inovasi memiliki keterkaitan linear dengan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK dikalangan mahasiswa prodi manajemen. Selanjutnya peneliti perlu melakukan uji asumsi klasik agar dapat melanjutkan ke tahap uji hipotesis. Uji asumsi klasik berfungsi untuk memastikan bahwa model regresi yang dibangun benar-benar mencerminkan hubungan yang ada antara variabel-

variabel yang dianalisis. Dengan melakukan uji ini, keakuratan model dapat terjaga, karena uji asumsi klasik membantu mendeteksi dan mengoreksi potensi masalah yang bisa mengganggu hasil analisis. Berikut tabel uji asumsi klasik.

Tabel.3 Uji Asumsi Klasik

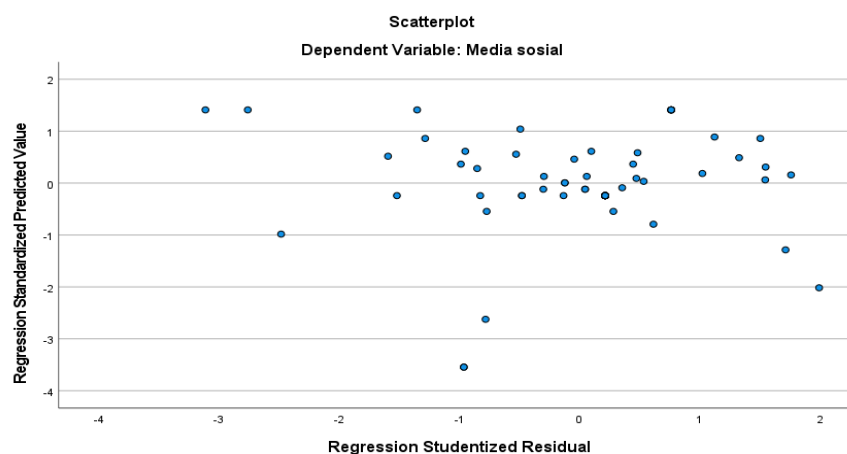
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	4,033	1,943		2,076	0,042		
	Motivasi	0,482	0,210	0,367	2,300	0,025	0,225	4,440
	Inovasi	0,593	0,204	0,464	2,910	0,005	0,225	4,440

a. Dependent Variable: Media sosial

Berdasarkan tabel uji asumsi di atas, dapat dilihat nilai Toleranse pada variabel motivasi (X1) = 0,225 > 0,1 dan inovasi (X2) = 0,225 > 0,1, sedangkan nilai VIF pada variabel X1 = 4,440 < 10 dan variabel X2 = 4,440 < 10. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi (X1) dan inovasi (X2) aman dari uji multikolinieritas. Berikut grafik *Scatterplot* untuk menunjukan bahwa tidak adanya heteroskedastisitas yang berarti varians residual konstan.

Tabel.4 Uji Heteroskedastisitas



Pada grafik scatterplot di atas dapat dilihat bahwa tidak memiliki pola yang jelas dan titik-titik tersebar diatas serta dibawah angka nol, yang menunjukkan bahwa model regredi tidak terjadi heteroskedastisitas dan varians residual konstan. Setelah melakukan uji prasyarat analisis maka dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis adalah metode untuk pengambilan keputusan yang didapatkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun dari observasi (tidak terkontrol). Dalam statistik sebuah hasil bisa dinyatakan signifikan secara statistik apabila kejadian tersebut hampir tidak mungkin disebabkan oleh faktor yang kebetulan, sesuai dengan batas probabilitas yang sudah ditentukan sebelumnya.

Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui hasil hipotesis pada penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dan analisis linier berganda dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistics 27. Tahap uji hipotesis ini dilakukan dengan tujuan mengetahui tiga point yaitu, point pertama terkait pengaruh motivasi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK, yang kedua terkait pengaruh inovasi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK, dan point ketiga terkait pengaruh motivasi dan inovasi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK.

Pada uji hipotesis ini dilakukan guna menjawab tujuan pertama dalam penelitian, hipotesis yang diajukan ialah H_0 atau hipotesis nol yang berarti tidak ada pengaruh positif dan signifikan antara motivasi (X_1) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dan H_a atau hipotesis alternatif yang mengatakan adanya pengaruh positif dan signifikan antara motivasi (X_1) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y). Berikut tabel-tabel yang menunjukkan hasil penelitian yang didapatkan dari melakukan pengujian hipotesis.

Tabel.5 Persamaan Regresi Linier Sederhana Motivasi (X_1) Terhadap Pemanfaatan Media Sosial (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,256	2,008		2,618	0,011
Motivasi	1,020	0,105	0,776	9,679	0,000

a. Dependent Variable: Media sosial

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai $T_{hitung} = 9,679$ dan $T_{tabel} = 1,99$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang dimana dinyatakan jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu kesimpulan dari hasil analisis regresi ini menyatakan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara variabel motivasi (X_1) terhadap pemanfaatan

media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dikalangan mahasiswa prodi manajemen Universitas Pamulang. Persamaan regresi sederhana pengaruh variabel X1 terhadap variabel Y dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y = a + bX \text{ atau } 5,256 + 1,020X$$

Pada persamaan regresi linier di atas dijelaskan bahwa a adalah nilai constant sebesar 5,256 yang berarti seluruh variabel bebas dan variabel X1 dianggap konstan, sehingga pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran akan bertambah sebesar 5,256. Selanjutnya b merupakan nilai koefisien regresi dari variabel independent yaitu motivasi (X1) sebesar 1,020 yang menyatakan variabel motivasi (X1) sebesar 1 satuan, sehingga akan menaikkan nilai pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dengan nominal 1,020. Bandura menjelaskan konsep **efikasi diri**, yaitu keyakinan seseorang terhadap kemampuan mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, efikasi diri mahasiswa memainkan peran penting dalam pemanfaatan media sosial. Mahasiswa yang memiliki tingkat efikasi diri tinggi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mengeksplorasi materi pembelajaran (Bandura, A. 1997).

Tabel.6 Koefisien Determinasi Pengaruh Moitvasi (X1) Terhadap Pemanfaatan media sosial (Y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.776 ^a	0,602	0,595	3,08134

a. Predictors: (Constant), Motivasi

Pada tabel diatas ditunjukkan hasil analisis koefisien determinasi sebesar 0,776 yang bermakna motivasi sebagai variabel X1 memiliki keterkaitan hubungan dengan pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK sebagai variabel Y dengan nilai R Square sebesar 0,602. Peristiwa ini menunjukkan bahwa terdapat besarnya kotribusi pengaruh motivasi (X1) terhadap variabel pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) sebesar 0,602 atau 60,2% dan sisanya sebesar 30,8% yang dipengaruhi oleh variabel lain luar regresi. Dengan ini disimpulkan bahwa motivasi dapat meningkatkan pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran dalam ilmu pengetahuan teknologi dikalangan mahasiswa prodi manajemen dikarenakan motivasi yang tinggi dapat menjadi dorongan untuk seseorang untuk mempelajari ilmu baru.

Tujuan dilakukan pengujian ini guna menjawab tujuan kedua dalam penelitian terkait pengaruh inovasi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK. Hipotesis yang digunakan ialah H0 atau hipotesis nol jika tidak memiliki pengaruh yang positif dan signifikan antara inovasi (X2) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran (Y) dan Ha atau hipotesis alternatif jika terdapat pengaruh positif dan signifikan antara inovasi (X2) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran (Y). Berikut penyajian tabel yang di peroleh dari hasil pengujian.

Tabel.7 Persamaan Regresi Linier Sederhana Inovasi (X2) Terhadap Pemanfaatan Media Sosial (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,214	1,937		2,691	0,009
Inovasi	1,005	0,100	0,787	10,057	0,000

a. Dependent Variable: Media sosial

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai $T_{hitung} = 10,057$ dan $T_{tabel} = 1,99$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang dimana dinyatakan jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu kesimpulan dari hasil analisis regresi ini menyatakan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara variabel inovasi (X2) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dikalangan mahasiswa prodi manajemen Universitas Pamulang. Persamaan regresi sederhana pengaruh variabel X2 terhadap variabel Y dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y = a + bX \text{ atau } 5,214 + 1,005X$$

Pada persamaan regresi linier di atas dijelaskan bahwa a adalah nilai constant sebesar 5,214 yang berarti seluruh variabel bebas dan variabel X2 dianggap konstan, sehingga pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran akan bertambah sebesar 5,214. Selanjutnya b merupakan nilai koefisien regresi dari variabel independent yaitu inovasi (X2) sebesar 1,005 yang menyatakan variabel inovasi (X2) sebesar 1 satuan, sehingga akan menaikkan nilai pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dengan nominal 1,005.

Tabel.8 Koefisien Determinasi Pengaruh Inovasi (X2) Terhadap Pemanfaatan media sosial (Y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.787 ^a	0,620	0,614	3,01000

a. Predictors: (Constant), Inovasi

Pada tabel diatas ditunjukkan hasil analisis koefisien determinasi sebesar 0,787 yang bermakna inovasi sebagai variabel X2 memiliki keterkaitan hubungan dengan pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK sebagai variabel Y dengan nilai R Square sebesar 0,620. Peristiwa ini menunjukkan bahwa terdapat besarnya kotribusi pengaruh inovasi (X2) terhadap variabel pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) sebesar 0,620 atau 62% dan sisanya sebesar 38% yang dipengaruhi oleh variabel lain luar regresi. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa inovasi mempengaruhi pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran dalam ilmu pengetahuan teknologi dikalangan mahasiswa prodi manajemen dikarenakan inovasi baru pada media sosial dapat menarik mahasiswa untuk mencoba memanfaatkan media sosial sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi.

Tujuan dilakukan pengujian ini guna menjawab tujuan ketiga dalam penelitian terkait pengaruh inovasi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK. Hipotesis yang digunakan ialah H0 atau hipotesis nol jika tidak memiliki pengaruh yang positif dan signifikan antara inovasi (X2) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran (Y) dan Ha atau hipotesis alternatif jika terdapat pengaruh positif dan signifikan antara inovasi (X2) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran (Y). Berikut penyajian tabel yang di peroleh dari hasil pengujian.

Tabel.9 Analisis regresi linear Berganda Penaruh Motivasi (X1) dan Inovasi (X2) Terhadap Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alat Pembelajaran IPTEK (Y)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	961,216	2	480,608	56,718	.000 ^b
	Residual	516,893	61	8,474		
	Total	1478,109	63			

a. Dependent Variable: Media sosial

b. Predictors: (Constant), Inovasi, Motivasi

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai $F_{hitung} = 56,718$ serta nilai F_{tabel} dengan $df_{regression} = 2$ dan $df_{residual} = 61$ adalah sebesar 3,15, sedangkan nilai signifikansi sebesar 0,05. Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu kesimpulan dari hasil analisis regresi ini menyatakan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikansi antara variabel motivasi (X1) dan inovasi (X2) terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dikalangan mahasiswa prodi manajemen Universitas Pamulang.

Tabel.10 Persamaan regresi linear Berganda Penaruh Motivasi (X1) dan Inovasi (X2) Terhadap Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alat Pembelajaran IPTEK (Y)

Model		Unstandardized	Std. Error	Standardized
		Coefficients		Coefficients
		B		Beta
1	(Constant)	4,033	1,943	
	Motivasi	0,482	0,210	0,367
	Inovasi	0,593	0,204	0,464

a. Dependent Variable: Media sosial

Berdasarkan tabel diatas dapat dibuat persamaan regresi linear berganda untuk variabel motivasi (X1) dan inovasi (X2). Maka penulisan regresi terkait pengaruh variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y, ialah :

$$Y = a + bX1 + bX2$$

$$Y = 4,033 + 0,482 + 0,593$$

Pada persamaan regresi linier berganda di atas dijelaskan bahwa a adalah nilai constant sebesar 4,033 yang berarti seluruh variabel bebas, baik variabel X1 maupun variabel X2 dianggap konstan, sehingga pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran (Y) akan bertambah sebesar 4,033. Selanjutnya b yang terbagi menjadi 2 yaitu, b1 merupakan nilai koefisien regresi dari variabel motivasi (X1) sebesar 0,482 menyatakan variabel motivasi (X1) sebesar 1 satuan, sehingga akan menaikkan nilai pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dengan nominal 0,482 dan b2 yang merupakan nilai koefisien regresi dari variabel independent yaitu inovasi (X2) sebesar 0,593 yang menyatakan variabel inovasi

(X2) sebesar 1 satuan, sehingga akan menaikkan nilai pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) dengan nominal 0,593.

Tabel.11 Koefisien Determinasi Pengaruh Motivasi (X1) dan Inovasi (X2) Terhadap Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alat Pembelajaran IPTEK (Y)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.806 ^a	0,650	0,639	2,91096

a. Predictors: (Constant), Inovasi, Motivasi

b. Dependent Variable: Media sosial

Berdasarkan hasil tabel di atas, menunjukkan hasil analisis koefisien determinasi sebesar 0,806 yang bermakna motivasi sebagai variabel X1 dan inovasi sebagai variabel X2 memiliki keterkaitan hubungan dengan pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK sebagai variabel Y dengan nilai R Square sebesar 0,650. Peristiwa ini menunjukkan bahwa terdapat besarnya kontribusi pengaruh motivasi (X1) dan inovasi (X2) terhadap variabel pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK (Y) sebesar 0,650 atau 65% dan sisanya sebesar 35% yang dipengaruhi oleh variabel lain luar regresi. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa adanya motivasi dan inovasi mempengaruhi pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran dalam ilmu pengetahuan teknologi dikalangan mahasiswa prodi manajemen dikarenakan motivasi yang tinggi dan inovasi baru pada media sosial dapat menarik mahasiswa untuk mempelajari ilmu baru dan mencoba dalam memanfaatkan media sosial sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi.

Mahasiswa yang termotivasi biasanya dapat lebih selektif dalam memilih konten serta platform sehingga dapat membantu dan mendukung dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan penelitian Ryan dan Deci (2000) yang menyebutkan bahwa motivasi intrinsik berhubungan erat dengan pencapaian tujuan akademik. Pengaruh inovasi terhadap penggunaan media sosial menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki keterampilan inovatif mampu mengoptimalkan fungsi media sosial sebagai alat produktivitas dalam bidang pendidikan. Studi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial secara positif dapat meningkatkan performa akademik mahasiswa melalui peningkatan **interaksi sosial** dan **berbagi pengetahuan**. Namun,

efektivitas ini bergantung pada bagaimana mahasiswa mengatur waktu dan memilah konten yang relevan (Al-Rahmi, W. M., dan Othman, M. S. 2013).

Pada penelitian ini didukung oleh teori inovasi dari Rogers (2003), yang menyebutkan bahwa adopsi teknologi bergantung pada kemampuan individu untuk melihat potensi penggunaannya. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, motivasi dan inovasi terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK dikalangan mahasiswa prodi manajemen Universitas Pamulang.

4. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh motivasi dan inovasi terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK dikalangan mahasiswa program studi manajemen Universitas Pamulang, dapat disimpulkan menjadi beberapa bagian. Pertama motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran IPTEK. Hal ini ditunjukkan melalui nilai T hitung=9,679 dan p -value $< 0,05$. Koefisien determinasi sebesar 60,2% menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa berperan besar dalam mendorong pemanfaatan media sosial untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, inovasi juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran. Dengan nilai T hitung=10,057 dan p -value $< 0,05$, serta koefisien determinasi sebesar 62%, inovasi dalam penggunaan media sosial (seperti eksplorasi fitur-fitur baru dan pembuatan konten edukatif) mendorong mahasiswa untuk lebih kreatif dan produktif dalam memanfaatkan media sosial. Kemudian, motivasi dan inovasi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap pemanfaatan media sosial, dengan nilai F hitung=56,718 dan p -value $< 0,05$. Koefisien determinasi sebesar 65% menunjukkan bahwa kombinasi motivasi dan inovasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran IPTEK. Dengan demikian, motivasi dan inovasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pemanfaatan media sosial sebagai alat pembelajaran. Oleh karena itu, pihak universitas diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk lebih termotivasi dan kreatif dalam memanfaatkan media sosial guna meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

REFERENCES

Al-Rahmi, W. M., dan Othman, M. S. (2013). The Impact of Social Media Use on Academic Performance among University Students: A Pilot Study. *Journal of Information Systems Research and Innovation*, 4, 1-10.

- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. W.H. Freeman.
- Gikas, J., dan Grant, M. M. (2013). *Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media*. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Junco, R. (2012). *The Relationship Between Frequency of Facebook Use, Participation in Facebook Activities, and Student Engagement*. *Computers & Education*, 58(1), 162-171.
- Rambe, P. dan Bare, A. (2013). *Using Mobile Instant Messaging to Leverage Learner Participation and Transform Pedagogy at a South African University of Technology*. *British Journal of Educational Technology*, 44(4), 544-561.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations*. Free Press.
- Ryan, R. M., dan Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Selwyn, N. (2009). *Faceworking: Exploring Students' Education-Related Use of Facebook*. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 157-174.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zachos, G., Paraskevopoulou-Kollia, E. A., dan Anagnostopoulos, I. (2018). *Social Media Use in Higher Education: A Review*. *MDPI Education Sciences*, 8(4), 194.