

Analisis Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Kegiatan Belajar di Universitas Klabat Menggunakan Metode UTAUT

Keyzia E.S Kumontoy¹, Anastacia S.S Kuron², Lidya Chitra Laoh³,
Andrew T. Liem⁴

³ Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Klabat

Airmadidi, Sulawesi Utara

e-mail: ¹s21910384@student.unklab.ac.id, ²s21910355@student.unklab.ac.id,

³lidya.laoh@unklab.ac.id, ⁴andrew.heriyana @unklab.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi Microsoft Teams terhadap kegiatan belajar di Universitas Klabat dengan menggunakan metode UTAUT. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions dan Behavioral Intention. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melalui pembagian kuesioner menggunakan Google form yang disebarakan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis dan Fakultas Ilmu Komputer dengan sampel sebanyak 323 responden. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan software STATA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Performance Expectancy, Effort Expectancy, dan Social Influence berpengaruh terhadap Behavioral Intention, sedangkan variabel Facilitating Conditions tidak memiliki pengaruh terhadap Behavioral Intention.

Kata kunci: UTAUT, Microsoft Teams

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Microsoft Teams application to teaching and learning activities at Universitas Klabat by using the UTAUT method. The variables used in this study are Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions and Behavioral Intention. The data in this study was collected through distributing questionnaires using a Google form to students of the Faculty of Economics and Business (FEB) and the Faculty of Computer Science with a sample of 323 respondents. The data collected was analyzed through a quantitative approach. The results show that Performance Expectancy, Effort Expectancy, and Social Influence significantly affect the Behavioral Intention, while the Facilitating Conditions variable has no effect on Behavioral Intention.

Keywords: UTAUT, Microsoft Teams

1. Pendahuluan

Di era seperti sekarang ini teknologi informasi sangat membantu dan mempermudah kehidupan manusia dalam keseharian yang dilakukan. Teknologi informasi menjadi salah satu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Informasi yang cepat, informasi yang tepat, berita, pengetahuan, ilmu, tempat belajar, membuat manusia tidak dapat dipisahkan dari teknologi [1]. Kemajuan teknologi informasi dan munculnya internet telah merubah atau merevolusi seluruh kegiatan bisnis di seluruh dunia. Teknologi telah berkembang dengan cepat dan canggih, hampir seluruh aktivitas manusia saat ini bergantung pada kecanggihannya teknologi [2].

Salah satu aplikasi yang digunakan adalah Microsoft Teams. Microsoft Teams merupakan salah satu dari sekian banyaknya aplikasi yang telah dikembangkan oleh perusahaan Microsoft. Banyak perusahaan dan organisasi yang telah menggunakan Microsoft Teams sebagai sarana untuk belajar, meeting, dan sharing. Sampai saat ini tercatat 270 juta telah menjadi pengguna Microsoft Teams [3].

Universitas Klabat (UNKLAB) merupakan perguruan tinggi yang didirikan pada tahun 1965 dengan nama Perguruan Tinggi Klabat (PTK) yang dibangun dan diawasi oleh Gereja Masehi Advent Hari ke

Tujuh (GMAHK) yang berlokasi di Airmadidi, Minahasa Utara, Sulawesi Utara [4]. UNKLAB telah menerapkan Microsoft Teams sebagai media dalam kegiatan belajar. UNKLAB menjadikan Microsoft Teams sebagai media untuk bertukar informasi antara dosen dan mahasiswa. Dengan adanya aplikasi Microsoft Teams, interaksi antara mahasiswa dan dosen menjadi lebih mudah, dapat diakses kapan saja dan dimana saja [5].

Akan tetapi, penelitian yang meneliti tentang dampak penggunaan Microsoft Teams terhadap kegiatan belajar mengajar di UNKLAB masih kurang. Itulah sebabnya, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi mengenai penerapan Microsoft Teams. Dengan demikian, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi Microsoft Teams terhadap kegiatan belajar di Universitas Klabat. Gambar 1 menunjukkan model hipotesis penelitian ini.

Untuk menjawab hipotesa yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). UTAUT salah satu model yang dapat digunakan untuk mengetahui penerimaan dari suatu teknologi. Metode UTAUT memiliki 4 variabel utama yang menjadi determinan utama terhadap Behavioral Intention yakni Performance Expectancy, Effort expectancy, Social influence, dan Facilitating Condition [6]. UTAUT merupakan model yang menekankan pada faktor-faktor teknologi terperinci untuk keberhasilan pelaksanaan sistem informasi yang sesuai. Model ini telah menjadi teori dominan yang mapan tentang penerimaan dan adopsi teknologi. Teori UTAUT dianggap sebagai teori penerimaan teknologi yang dikembangkan dengan baik, diperbarui, dan relevan oleh para peneliti, karena telah digabungkan dari teori penerimaan teknologi yang diakui. Selain itu, model ini sudah memadai karena merupakan penerimaan teknologi terbaru dan terancang. Oleh karena itu, teori ini dipilih di antara teori-teori lain karena lebih komprehensif dari pada teori awal yang digunakan untuk mempelajari penerimaan teknologi [7].

Pada penelitian ini, terdapat 4 variabel dari UTAUT yakni setiap variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition* yang masing-masing mempengaruhi *Behavioral Intention* dan secara serentak atau keseluruhan keempat variabel tersebut yang mempengaruhi *Behavioral Intention*. Dari variabel tersebut, maka berikut ini adalah hipotesis yang dikembangkan:

H1: *Performance Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

H2: *Effort Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

H3: *Social Influence* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

H4: *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode untuk meneliti mengenai hubungan antara satu variabel dan variabel yang lain. Instrumen penelitian biasanya digunakan untuk mengukur suatu variabel, hasil dari pengukuran tersebut akan berupa data dalam bentuk angka-angka yang kemudian dianalisis berdasarkan prosedur statistik.

Populasi adalah keseluruhan dari kasus atau objek penelitian, dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan [8]. Populasi yang diambil oleh peneliti adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), dan Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM). Mahasiswa FEB berjumlah 1,239 dan mahasiswa FILKOM berjumlah 755 sehingga total populasi adalah sebanyak 1994. Perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin, dimana populasi berjumlah 1994 dan *margin of error* adalah ($e = 0,05$). Dengan demikian, jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 323 responden.

Data primer merupakan data yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Data primer ini didapatkan dari penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM) dengan menggunakan *Google Form*. Kuesioner yang dibagikan memiliki 6 bagian. Bagian pertama berisi identitas dari responden; bagian kedua mengenai variabel pertama yakni *Performance Expectancy* yang berisi 3 pertanyaan; bagian ketiga mengenai variabel kedua yakni *Effort Expectancy* yang berisi 4 pertanyaan; bagian keempat mengenai variabel ketiga yakni *Social Influence* yang berisi 3 pertanyaan; bagian kelima mengenai variabel keempat yakni *Facilitating Conditions* yang berisi 4 pertanyaan; dan bagian yang terakhir mengenai *Behavioral Intention* yang berisi 3 pertanyaan. Pengukuran pendapat dan persepsi dari mahasiswa diukur dengan menggunakan Skala Likert dengan jenjang Sangat Tidak Setuju (STS) – 1; Tidak Setuju (TS) – 2; Netral (N) – 3; Setuju (S) – 4; Sangat Setuju (SS) – 5 [9].

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil uji reliabilitas dan validitas menunjukkan bahwa variable PE, EE, FC, dan BI memenuhi semua kriteria minimum yaitu 0.7 untuk reliabilitas dan 0.3 untuk validitas. Demikian juga dengan pengujian heteroskedastisitas maupun multikolinearitas telah memenuhi syarat pengujian. Dengan demikian, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan.

Jumlah responden dari Fakultas Ilmu Komputer berjumlah 166 responden dan yang diambil datanya sebanyak 162. Responden dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis berjumlah 170 responden dan yang datanya digunakan sebanyak 161. Sehingga ketika dijumlah total responden yang diambil datanya sebanyak 323 responden sesuai dengan sampel.

Fakultas Ilmu Komputer terdiri dari 162 responden dengan persentase sebesar 52.2%. Fakultas Ekonomi dan Bisnis sebanyak 161 responden dengan persentase sebesar 49.8%. Gambaran batch menyatakan jumlah tingkat 1 sebanyak 67 responden dengan persentase sebesar 20.7%, tingkat 2 sebanyak 57 responden dengan persentase sebesar 17.6%, tingkat 3 sebanyak 83 responden dengan persentase sebesar 25.7%, tingkat 4 sebanyak 116 responden dengan persentase sebesar 36%. Responden yang menggunakan laptop sebanyak 137 responden dengan persentase sebesar 42.4%, yang menggunakan handphone sebanyak 185 responden dengan persentase sebesar 57.3%, dan yang menggunakan tablet sebanyak 1 responden dengan persentase sebesar 0.3%. Selanjutnya, responden yang menggunakan operator seluler sebanyak 200 responden dengan persentase sebesar 61.9%, dan yang menggunakan provider internet sebanyak 123 responden dengan persentase sebesar 38.1%.

Gambar 1 Uji Korelasi

	X1	X2	X3	X4	Y
X1	1.0000				
X2	0.5882 0.0000	1.0000			
X3	0.2995 0.0000	0.2289 0.0000	1.0000		
X4	0.5294 0.0000	0.6463 0.0000	0.3897 0.0000	1.0000	
Y	0.6140 0.0000	0.4927 0.0000	0.2635 0.0000	0.4261 0.0000	1.0000

Hasil uji korelasi yang terdapat pada Gambar 1 antara X2 dan X1 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.0000 yang berarti X2 dan X1 memiliki hubungan yang signifikan. Selanjutnya, X3 dan X1 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.0000 yang berarti X3 dan X1 memiliki hubungan yang signifikan. X4 dan X1 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.0000 yang berarti X4 dan X1 memiliki hubungan yang signifikan. Y dan X1 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.0000 yang berarti Y dan X1 memiliki hubungan yang signifikan.

Hasil uji Korelasi yang sama dilakukan pada variabel X1 dan X1 yang didapati hasilnya yakni 1.000 yang berarti kedua variabel memiliki hubungan yang sempurna. Hasil yang sama juga didapati pada variabel X2 dan X2, X3 dan X3, X4 dan X4, kemudian Y dengan Y dengan hasil 1.000.

Pada variabel X3 dan X2 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.0000 yang berarti X3 dan X2 memiliki hubungan yang signifikan. Selanjutnya, variabel X4 dan X2 juga pada variabel X4 dan X3 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.0000 yang berarti X4 dan X2 dan juga variabel X4 dan X3 masing-masing memiliki hubungan yang signifikan. Variabel Y dan X2 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.000 maka Y dan X2 memiliki hubungan yang signifikan. Kemudian, variabel Y dan X3 mendapati hasil di bawah 0.05 yakni 0.0000 dengan demikian variabel Y dan X3 memiliki hubungan yang signifikan. Variabel Y dan X4 didapati hasilnya di bawah 0.05 yakni 0.000 yang berarti kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang signifikan.

Tabel 3 Uji Multikolinearitas

Behavioral Intention	VIF	Mean VIF
PE	1.63	1.67
EE	2.03	
SI	1.08	
FC	1.94	

Berdasarkan hasil pengujian pada table 3 diatas, didapati nilai VIF < 10. Artinya, tidak terjadi multikolinearitas antar variabel *independent*.

Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variable bebas secara bersamaan dengan variable terikat[10]. Kemudian untuk hasil uji F yang telah dilakukan, didapati bahwa nilai probabilitas sebesar 0.0000. Nilai tersebut dibawah 0.05 dengan demikian, variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention*.

Tabel 4 Uji Hipotesis

Behavioral Intention	Coefficient	P> t
PE	.6065718	0.000
EE	.1815845	0.012
SI	-.1072747	0.027
FC	.1457434	0.119

Table 4 merupakan tabel hasil perhitungan menggunakan analisis regresi berganda. Suatu Hipotesis dikatakan diterima jika memiliki nilai *p-value* dibawah 0.05[11]. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* (PE) memiliki nilai *p-value* dibawah 0.05 yaitu 0.000 yang berarti bahwa variabel *Performance Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*. Selanjutnya *Effort Expectancy* (EE) memiliki nilai *p-value* dibawah 0.05 yaitu 0.012 yang berarti bahwa variabel *Effort Expectancy* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*. Selanjutnya *Social Influence*(SI) memiliki nilai *p-value* dibawah 0.05 yaitu 0.027 yang berarti bahwa variabel *Social Influence* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*. Sedangkan *Facilitating Condition* (FC) memiliki nilai *p-value* diatas 0.05, artinya variabel *Facilitating Condition* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

4. Kesimpulan & Saran

Terdapat pengaruh positif *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*. Ini menunjukkan bahwa Microsoft Teams dapat membantu mahasiswa dalam kegiatan belajar seperti menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan efisien (H1 diterima). Selanjutnya, terdapat pengaruh positif *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* (H2 diterima). Ini menunjukkan bahwa Microsoft Teams adalah aplikasi yang mudah dipelajari juga mudah bagi mahasiswa untuk memahami fitur-fitur yang ada pada aplikasi Microsoft Teams. Variable *Facilitating Condition* tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap *Behavioral Intention* (H3 ditolak).

Penelitian ini dapat memberikan evaluasi terhadap implikasi penggunaan Microsoft Teams terhadap proses belajar mengajar. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan acuan untuk peningkatan efektivitas kegiatan belajar mengajar serta evaluasi terhadap penerapannya terhadap proses belajar mengajar yang sudah berlangsung. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan untuk dilakukan bukan hanya kepada mahasiswa saja melainkan kepada dosen yang ada di UniversitasKlabat. Peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk melakukan penelitian bukan hanya di Fakultas Ilmu Komputer dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis tetapi juga bisa ditambahkan dengan fakultas yang lain. Dan yang terakhir, peneliti selanjutnya dapat melakukan evaluasi dan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan Microsoft Teams oleh mahasiswa, sehingga strategi yang lebih efektif dapat dikembangkan untuk meningkatkan penerapannya.

Daftar Pustaka

- [1] I. (Indah) Arsy and S. (Syamsulrizal) Syamsulrizal, “Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, TECHNOLOGY, Engineering, ARTS, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik,” *Biolearning J.*, vol. 8, no. 1, pp. 24–26, Jun. 2021, doi: 10.36232/JURNALBIOLEARNING.V8I1.1019.
- [2] “(PDF) A conceptual framework of a modified unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) Model with Nigerian factors in E-commerce adoption.” https://www.researchgate.net/publication/312954982_A_conceptual_framework_of_a_modified_unified_theory_of_acceptance_and_use_of_technology_UTAUT_Model_with_Nigerian_factors_in_E-commerce_adoption (accessed Oct. 07, 2022).
- [3] V. L. Bianto and J. I. Sihotang, “Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Microsoft Teams di SMA Advent Purwodadi Dengan Pieces Framework,” *CogITo SmartJ.*, vol. 8, no. 2, pp. 514–523, Dec. 2022, doi: 10.31154/COGITO.V8I2.421.514-523.
- [4] “Tentang Unklab – Universitas Klabat.” <https://www.unklab.ac.id/tentang-unklab/> (accessed Oct. 17, 2022).
- [5] “Microsoft Teams Revenue and Usage Statistics (2022) - Business of Apps.” <https://www.businessofapps.com/data/microsoft-teams-statistics/> (accessed Oct. 07, 2022).
- [6] Y. K. Natanael and A. D. Manuputty, “Analisis Penerapan Sistem Aplikasi Redmine Pada Grup PRDC PT. Anabatic Digital Raya Dengan Menggunakan Pendekatan Model UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology),” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–38, Jun. 2019, Accessed: Oct. 07, 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/sitech/article/view/3175>.
- [7] U. Chotijah, H. Rosyid, F. Retrialisca, and M. Ichsan, “Adoption Of Information Technology And Acceptance Of Learning Management Systems During Pandemic Covid-19 In Indonesia,” *J.Sist. Inf.*, vol. 18, no. 1, pp. 1–17, Apr. 2022, doi: 10.21609/JSI.V18I1.1096.
- [8] “Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian - I Ketut Swarjana, S.K.M., M.P.H., Dr.PH - Google Books.” https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=87J3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=populasi+dan+sampel+penelitian&ots=LNJEu6WIDq&sig=m5Nij9sFiA-Nhd6PuN-WpKkt7rE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (accessed Oct. 16, 2022).
- [9] R. Ruth, F. Tambunan, J. I. Sihotang, and J. Yuan Mambu, “Analisa Tingkat Kepuasan Kerja Driver Maxim Terhadap Sistem Layanan Maxim Dengan Pieces Framework,” *CogITo Smart J.*, vol. 7, no. 2, pp. 339–348, Dec. 2021, doi: 10.31154/COGITO.V7I2.330.339-348.
- [10] A. T. Liem, I. Reghuella Chrisanti, A. Sandag, D. Divakara, and P. Purwadaria, “Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Pelayanan Mobile Banking PT. Bank XYZ Wilayah Airmadidi Menggunakan E-Servqual,” *CogITo Smart J.*, vol. 6, no. 2, pp. 229–238, Dec. 2020, doi: 10.31154/COGITO.V6I2.277.229-238.
- [11] L. Parnabhakti and N. D. Puspaningtyas, “Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Melalui Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 1, no. 2, pp. 8–12, Dec. 2020, Accessed: May 11, 2023. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/459>.