

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 telah melanda dunia pada akhir tahun 2019 termasuk Indonesia. Kasus Covid-19 Indonesia pertama terjadi pada Maret 2020, dan kemudian wabah tiba-tiba meningkat dari waktu ke waktu (Annisa *et al.*, 2020). Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, maka proses belajar mengajar yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas, kini dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh (Mendikbud, 2020). Perubahan proses belajar mengajar ini juga dilaksanakan oleh STMIK Mikroskil, yang merupakan salah satu Perguruan Tinggi di kota Medan. Bahkan sebelum Covid-19 terjadi di Indonesia, STMIK Mikroskil telah menerapkan *E-Learning* sejak tahun 2008 (Amanda Putri and Br Sembiring, 2021). Selama pandemi Covid-19, penggunaan *E-Learning* di STMIK Mikroskil meningkat pesat, tidak lagi hanya sebagai media pendukung kegiatan belajar mengajar tetapi juga sebagai media utama. Hal ini menyebabkan STMIK Mikroskil memutuskan mulai mengimplementasikan sebuah perangkat lunak kolaboratif yaitu *Microsoft Teams* untuk mendukung proses pembelajaran dalam jaringan (daring) (Amanda Putri and Br Sembiring, 2021).

Berdasarkan Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran Semester Genap 2020/2021 di STMIK Mikroskil disampaikan bahwa durasi pelaksanaan pembelajaran daring untuk setiap pertemuan adalah 1 (satu) minggu. Dengan metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara sinkron maya, asinkron mandiri, asinkron kolaboratif, serta kombinasinya. Pembelajaran daring ini dilakukan dengan prinsip DIA (*Content Delivery, Interaction & Assessment*) sehingga dapat diverifikasi penjaminan mutunya. Pada penilaian observasi kelas, diharapkan interaksi antara dosen dan mahasiswa berlangsung secara rutin dan tepat waktu, mendukung dan bersifat membangun. Namun karena durasi pelaksanaan pembelajaran yaitu satu minggu dan beberapa dosen memasuki lebih dari satu kelas

dalam satu semester berjalan, sehingga interaksi antara dosen dan mahasiswa tidak semuanya bisa tepat waktu. Misalnya jika ada pertanyaan mahasiswa pada forum diskusi. Hal ini mengakibatkan beberapa mahasiswa memanfaatkan aplikasi obrolan lain untuk menyampaikan pertanyaan secara langsung ke dosen yang diharapkan dapat memberikan balasan lebih tepat waktu.

UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) merupakan teori yang sangat populer dan telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian untuk melakukan penelitian penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi. UTAUT yang dikembangkan oleh Venkatesh dan kawan-kawan mengintegrasikan fitur-fitur yang dianggap paling berhasil dari delapan teori terkemuka penerimaan teknologi yang telah ada sebelumnya dan kemudian menggabungkannya menjadi satu teori (Legowo and Vitalli, 2020). UTAUT memiliki empat variabel independen (ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas) yang merupakan determinan dari niat perilaku atau perilaku penggunaan. UTAUT juga menganggap variabel moderasi (jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kesukeralaan penggunaan) sangat penting dalam memahami pengaruh karakteristik pengguna pada adopsi teknologi (Reham Ali, 2016). Penelitian terdahulu yang dilakukan (Salloum and Shaalan, 2019) untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap sistem *E-Learning* di perguruan tinggi dengan menggunakan pendekatan UTAUT dan *Structural Equation Modeling*, menunjukkan bahwa kondisi fasilitas, harapan kinerja, dan pengaruh sosial akan membantu meningkatkan niat perilaku untuk mengadaptasi sistem *E-Learning*. Pengaruh positif menjadi sasaran niat perilaku penggunaan termasuk kondisi perilaku dan memfasilitasi, dan pengaruh positif juga menjadi sasaran pada harapan kinerja dan pengaruh sosial pada niat perilaku.

Interaktivitas (*interactivity*) mengacu pada atribut teknologi dari lingkungan yang dimediasi yang memungkinkan komunikasi timbal balik atau pertukaran informasi, yang menghasilkan interaksi antara teknologi komunikasi dan pengguna, atau antara pengguna melalui teknologi (Yang and Shen, 2017). Sebagai elemen kunci lain dari praktik *e-learning*, interaktivitas berarti interaksi antara peserta didik dan sumber sistem, komunikasi antara instruktur dan peserta didik, serta kolaborasi

antara peserta didik yang didukung oleh sistem yang digunakan. Interaktivitas merupakan fitur penting dalam semua lingkungan belajar kontemporer, terlepas dari metode pembelajaran atau teknologi yang digunakan. Interaktivitas dalam *Learning Management System* (LMS) memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dan bermain dengan materi kursus dan oleh karena itu menjadi elemen yang menentukan untuk meningkatkan perasaan positif siswa seperti kepuasan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan. Interaktivitas sistem diharapkan menjadi dimensi signifikan yang mungkin mempengaruhi adopsi atau penolakan pelajar terhadap sistem (Cigdem and Ozturk, 2016). Penelitian lain yang dilakukan (Reham Ali, 2016) menyatakan bahwa interaktivitas dan pembelajar aktif memiliki pengaruh besar pada pembelajaran yang berhasil. Peneliti kemudian memberikan *roadmap* faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan pembelajaran seluler (*m-learning*) di sekolah dengan menggunakan model asli UTAUT dan memperluasnya dengan tiga faktor baru yaitu mobilitas (*mobility*), interaktivitas (*interactivity*), dan kenikmatan (*enjoyment*), dengan menempatkan variabel **interaktivitas** sebagai variabel eksternal yang memiliki pengaruh positif pada ekspektasi kinerja.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh interaktivitas terhadap niat perilaku penggunaan *Microsoft Teams* dengan menggunakan model UTAUT untuk memahami sejauh mana faktor penerimaan dan pemanfaatan teknologi dirasakan oleh mahasiswa di STMIK Mikroskil, dengan menempatkan variabel interaktivitas sebagai prediktor yang memiliki hubungan langsung pada niat perilaku. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Menguji Pengaruh Interaktivitas Dalam Model UTAUT Pada Penggunaan Microsoft Teams”**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diruaikan ke dalam dua bagian yaitu identifikasi masalah dan rumusan masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada latar belakang di atas yaitu:

1. Adanya perubahan *platform* yang digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di STMIK Mikroskil dari *E-Learning* menjadi *Microsoft Teams*. Namun belum dilakukan pengujian untuk memahami sejauh mana faktor penerimaan dan pemanfaatan teknologi *Microsoft Teams* ini di STMIK Mikroskil.
2. Interaksi antara dosen dan mahasiswa tidak semuanya bisa tepat waktu yang mengakibatkan beberapa mahasiswa memanfaatkan aplikasi obrolan lain untuk menyampaikan pertanyaan secara langsung ke dosen

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Interaktivitas berpengaruh terhadap Minat Pemanfaatan pada *Microsoft Teams*?
2. Apakah Kondisi Fasilitas, Minat Pemanfaatan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan pada *Microsoft Teams*?
3. Apakah Jenis Kelamin, Usia berpengaruh terhadap Ekpektasi Kinerja pada *Microsoft Teams*?
4. Apakah Jenis Kelamin, Usia, Pengalaman berpengaruh terhadap Ekpektasi Usaha pada *Microsoft Teams*?
5. Apakah Jenis Kelamin, Usia, Pengalaman, Kesukarelaan Penggunaan berpengaruh terhadap Pengaruh Sosial pada *Microsoft Teams*?
6. Apakah Usia, Pengalaman berpengaruh terhadap Kondisi Fasilitas pada *Microsoft Teams*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis pengaruh pada hal-hal berikut:

1. Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Interaktivitas terhadap Minat Pemanfaatan *Microsoft Teams*
2. Kondisi Fasilitas, Minat Pemanfaatan terhadap Minat Penggunaan *Microsoft Teams*
3. Jenis Kelamin, Usia terhadap Ekspektasi Kinerja pada *Microsoft Teams*
4. Jenis Kelamin, Usia, Pengalaman terhadap Ekspektasi Usaha pada *Microsoft Teams*
5. Jenis Kelamin, Usia, Pengalaman, Kesukarelaan Penggunaan terhadap Pengaruh Sosial pada *Microsoft Teams*
6. Usia, Pengalaman terhadap Kondisi Fasilitas pada *Microsoft Teams*

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur dalam model UTAUT yang digabungkan dengan variabel Interaktivitas (*Interactivity*) dan menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Proses dan hasil penelitian ini dapat menambah kemampuan dan wawasan peneliti tentang pemodelan UTAUT, Interaktivitas (*Interactivity*).
3. Sebagai bahan masukan bagi STMIK Mikroskil untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam penerapan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang lebih baik di kemudian hari.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat disusun batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas: Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi Fasilitas, Interaktivitas

2. Variabel terikat: Minat Pemanfaatan, Minat Penggunaan
3. Variabel moderasi: Jenis Kelamin, Usia, Pengalaman, Kesukarelaan Penggunaan
4. Objek: Penggunaan *Microsoft Teams* bagi mahasiswa aktif STMIK Mikroskil jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan referensi dan pendalaman topik penelitian dengan melakukan studi literatur dan mempelajari bahan referensi yang berkaitan dengan topik penelitian.

2. Analisis Masalah

Pada tahap ini dilakukan proses mengidentifikasi masalah yang harus diselesaikan, data yang dibutuhkan dan menjelaskan solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang ada.

3. Kuesioner

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner *Microsoft Form* dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk menjawabnya.

4. Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

- a. Uji Validitas
- b. Uji Reliabilitas

5. Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

- a. *T-statistik* dan *P-Value*
- b. *R-Square* (R^2)

6. Pembahasan

Pada tahap ini dilakukan pembahasan dari hasil pengujian yang telah dilakukan untuk menyelesaikan masalah.

7. Menarik kesimpulan dari hasil pengujian

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 bab dengan pembahasan secara garis besar sebagai berikut. Bab 1, membahas mengenai latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Bab 2, membahas mengenai kajian literatur dan tinjauan pustaka, kerangka konsep pemecahan masalah, dan pengembangan hipotesis penelitian. Bab 3, membahas mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian. Bab 4, berisi hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Bab 5, berisi kesimpulan yang diperoleh serta saran yang diberikan terhadap penelitian selanjutnya.

