

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, pergeseran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis digital telah mengubah lanskap pendidikan tinggi secara signifikan. Transisi mendadak yang dibawa oleh pandemi COVID-19 memaksa lembaga pendidikan untuk mengadopsi berbagai platform daring guna memastikan keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Di antara perangkat yang banyak digunakan dalam transformasi digital ini adalah Microsoft Teams (Ms Teams), sebuah platform yang awalnya dirancang untuk komunikasi korporat yang kemudian berkembang menjadi media e-learning alternatif bagi berbagai lembaga akademik. Pergeseran ini tidak hanya menantang kebiasaan belajar mahasiswa tetapi juga menimbulkan pertanyaan tentang seberapa efektif platform tersebut diadopsi dalam konteks pendidikan (Amalia, & Megasari, 2021).

Inti dari pemahaman penerimaan mahasiswa terhadap sistem e-learning seperti Ms Teams terletak pada *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diusulkan oleh Davis (1989), yang menekankan *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU) sebagai faktor fundamental yang memengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi. PEOU mengacu pada tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem tertentu akan bebas dari usaha, sementara PU mengacu pada tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerja mereka (Davis, 1989; Masroom, 2007). Konstruk ini khususnya relevan dalam konteks Ms Teams, mengingat bahwa siswa bukan hanya pengguna tetapi juga evaluator kepraktisan dan efisiensinya dalam kehidupan akademis mereka.

Microsoft Teams, yang awalnya dikembangkan untuk komunikasi bisnis dan kolaborasi proyek, telah menjadi salah satu platform terkemuka yang diadopsi oleh lembaga pendidikan selama peralihan digital dalam pembelajaran. Meskipun fitur multifungsinya—seperti konferensi video, berbagi dokumen, dan integrasi dengan

Microsoft 365—menjadikannya alat yang hebat, transisi dari penggunaan korporat ke akademis bukannya tanpa kerumitan. Salah satu tantangan utama terletak pada kompleksitas platform. Bagi siswa dan pendidik yang tidak terbiasa dengan antarmuka bergaya korporat, Ms Teams dapat terasa tidak intuitif dan bahkan membingungkan. Meskipun menawarkan berbagai alat, navigasinya tidak selalu mulus. Pemisahan antara "saluran", "tugas", dan "rapat" dapat membingungkan, terutama bagi pengguna pertama kali atau mereka yang memiliki pengalaman digital terbatas (Pal & Vanijja, 2020; Linus et al., 2023). Masalah ini sering kali mengakibatkan gangguan teknis yang mengganggu proses pembelajaran yang sebenarnya.

Dalam konteks pendidikan tinggi, Ms Teams juga menunjukkan keterbatasan dalam mendukung pengajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Tidak seperti sistem manajemen pembelajaran (LMS) seperti Moodle atau Google Classroom, Teams tidak memiliki fitur akademis bawaan seperti modul penilaian, alat penilaian, atau analisis pembelajaran. Akibatnya, dosen sering kali diminta untuk berimprovisasi atau mengintegrasikan alat pihak ketiga untuk memenuhi kebutuhan pengajaran (Ismail et al., 2023). Langkah tambahan ini tidak hanya menghabiskan waktu tetapi juga dapat membuat guru dan siswa frustrasi, terutama ketika masalah teknis muncul.

Kekhawatiran lainnya adalah kesenjangan keterlibatan. Meskipun Ms Teams unggul dalam memfasilitasi komunikasi, platform ini cenderung menghadirkan lingkungan yang formal dan kaku. Berbeda dengan platform yang lebih dinamis atau gamifikasi, platform ini tidak memiliki suasana informal dan interaktif yang memotivasi banyak siswa (Ginting et al., 2022; Kohnke & Moorhouse, 2021). Beberapa siswa, misalnya, bergabung dalam sesi hanya untuk memeriksa kehadiran daripada untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kurangnya hubungan emosional dengan platform ini dapat menghambat niat perilaku jangka panjang untuk menggunakannya.

Keterbatasan teknis juga berperan penting, terutama di negara-negara yang infrastruktur internetnya masih belum konsisten. Ms Teams membutuhkan bandwidth yang relatif tinggi dan berkinerja paling baik di laptop atau desktop. Namun, banyak siswa, terutama di wilayah berkembang, mengandalkan perangkat seluler untuk mengakses pembelajaran daring (Ally, 2009; Nordmark et al., 2021). Dalam kasus seperti

itu, pengalaman sering kali terbatas atau terganggu, yang menyebabkan berkurangnya partisipasi dan efektivitas.

Penelitian terkini telah memperluas TAM dengan menambahkan variabel mediasi atau intervensi, seperti Sikap terhadap Penggunaan, yang mencerminkan reaksi afektif pengguna secara keseluruhan terhadap penggunaan teknologi. Hal ini khususnya penting karena meskipun siswa menganggap Ms Teams bermanfaat dan mudah digunakan, sikap mereka dapat memperkuat atau melemahkan niat mereka yang sebenarnya untuk menggunakannya untuk tujuan pembelajaran (Masrom, 2007; Denovan & Marsasi, 2025). Sikap positif menumbuhkan niat perilaku, sedangkan sikap netral atau negatif dapat menghambat adopsi teknologi meskipun persepsinya positif.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan hasil yang bervariasi. Misalnya, Pal dan Vanijja (2020) menemukan bahwa mahasiswa di India menganggap Ms Teams cukup mudah digunakan, tetapi belum tentu menarik atau intuitif tanpa pelatihan sebelumnya. Demikian pula, Ismail et al. (2023) mengungkapkan bahwa meskipun mahasiswa pra-universitas Malaysia menyadari manfaat Ms Teams, niat mereka untuk terus menggunakan platform tersebut menurun setelah kelas tatap muka dimulai kembali. Temuan ini menunjukkan bahwa memahami persepsi pengguna saja tidak cukup; institusi juga harus mempertimbangkan faktor psikologis dan kontekstual yang memengaruhi kemauan mahasiswa untuk terlibat dengan platform e-learning dalam jangka panjang.

Selain itu, penelitian lain menekankan pentingnya merancang lingkungan e-learning yang sesuai dengan gaya dan kompetensi belajar mahasiswa. Misalnya, Ginting, Efendi, dan Hutasoit (2022) berpendapat bahwa kemudahan penggunaan tidak hanya berkontribusi pada motivasi tetapi juga mengurangi kecemasan belajar, terutama ketika e-learning digunakan sebagai alat belajar utama. Demikian pula, Linus et al. (2023) menyoroti bahwa semakin banyak mahasiswa menganggap perangkat digital seperti Ms Teams mudah dan bermanfaat, semakin besar kemungkinan mereka mengembangkan sikap positif, yang pada akhirnya meningkatkan niat perilaku mereka untuk menggunakan teknologi tersebut secara konsisten.

Dalam konteks Universitas Atma Jaya Yogyakarta, khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FBE), Ms Teams telah menjadi bagian integral dari infrastruktur pembelajaran selama dan pascapandemi. Namun, sejauh mana mahasiswa FBE benar-benar menerima teknologi ini masih kurang dieksplorasi. Banyak mahasiswa mungkin masuk untuk keperluan kehadiran, tetapi itu belum tentu mencerminkan niat yang tulus untuk terlibat dengan sistem tersebut. Menyelidiki sikap dan niat perilaku mahasiswa akan memberikan implikasi yang mendalam untuk pengembangan strategi pembelajaran elektronik yang lebih adaptif dan ramah mahasiswa.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan Ms Teams, dengan sikap terhadap penggunaan sebagai variabel intervening, dengan menggunakan mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta sebagai studi kasus. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis terhadap literatur TAM maupun secara praktis terhadap peningkatan sistem pembelajaran digital di lembaga pendidikan tinggi Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada subbab sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Persepsi Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk menggunakan Ms Teams bagi Mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta?
2. Apakah Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk menggunakan Ms Teams bagi Mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta?
3. Apakah Persepsi Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap Sikap Penggunaan Ms Teams bagi Mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta?
4. Apakah Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Sikap Penggunaan Ms Teams bagi Mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta?
5. Apakah Sikap Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Niat untuk menggunakan Ms Teams bagi Mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan secara signifikan memengaruhi Niat Mahasiswa untuk Menggunakan Ms Teams sebagai platform e-learning di kalangan mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta.
2. Menguji apakah Persepsi Kegunaan secara signifikan memengaruhi Niat Mahasiswa untuk Menggunakan Ms Teams dalam proses pembelajaran mereka.
3. Menentukan apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki dampak yang signifikan terhadap Sikap Mahasiswa terhadap Penggunaan Ms Teams.
4. Mengidentifikasi apakah Persepsi Kegunaan secara signifikan memengaruhi Sikap Mahasiswa terhadap Penggunaan Ms Teams.
5. Mengevaluasi apakah Sikap Mahasiswa terhadap Penggunaan Ms Teams secara signifikan memengaruhi Niat Mereka untuk Menggunakan platform untuk tujuan akademis.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini berkontribusi pada diskusi yang sedang berlangsung dalam kerangka Model Penerimaan Teknologi (TAM), khususnya dengan meneliti sikap terhadap penggunaan sebagai variabel intervening. Sementara banyak penelitian telah berfokus pada PEOU dan PU secara independen, lebih sedikit yang mengeksplorasi bagaimana sikap memediasi hubungan antara persepsi ini dan niat perilaku aktual dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia.

Selain itu, penelitian ini memperluas literatur TAM dengan mengontekstualisasikannya dalam lingkungan akademis lokal (FBE Atma Jaya Yogyakarta), menambahkan bukti empiris baru dari sektor pendidikan Indonesia. Hasil penelitian ini dapat memperkaya studi perbandingan antarnegara, lembaga, atau bahkan

antar fakultas, dan menawarkan implikasi yang berguna bagi para peneliti yang mempelajari hubungan antara teknologi dan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Dari sudut pandang praktis, penelitian ini menawarkan wawasan berharga bagi para pemangku kepentingan universitas, termasuk anggota fakultas, pengembang TI, dan ahli strategi pendidikan. Memahami apa yang memengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap Ms Teams dapat membantu meningkatkan integrasinya ke dalam ekosistem pembelajaran. Jika mahasiswa merasa platform tersebut mudah dan bermanfaat tetapi kurang memiliki sikap positif atau niat berperilaku, intervensi yang disesuaikan—seperti lokakarya, peningkatan antarmuka, atau penyempurnaan desain konten—dapat diterapkan. Dengan demikian, universitas dapat mengoptimalkan pengalaman belajar digital, terutama dalam lingkungan belajar hibrida atau daring pascapandemi.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pengembang platform dan penyedia teknologi pendidikan untuk meningkatkan fitur pengalaman pengguna berdasarkan umpan balik pengguna yang sebenarnya. Pemahaman yang lebih mendalam tentang respons psikologis dan perilaku mahasiswa dapat menghasilkan solusi e-learning yang lebih cerdas yang sejalan dengan harapan dan tujuan akademis peserta didik.