

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teoritis

1. *Technology Acceptance Model*

a. *Definisi Technology Acceptance Model*

Technology Acceptance Model (TAM), yang awalnya dikembangkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986 dan kemudian disempurnakan pada tahun 1989, merupakan salah satu kerangka teori yang paling berpengaruh dalam memahami penerimaan pengguna terhadap teknologi. Pada intinya, TAM menyatakan bahwa niat perilaku seseorang untuk menggunakan suatu sistem sebagian besar dipengaruhi oleh dua persepsi utama: kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan. Masrom (2007), dalam karyanya yang mengeksplorasi pembelajaran elektronik, menggarisbawahi TAM sebagai lensa penting untuk membedah bagaimana pengguna menerima atau menolak teknologi pendidikan, khususnya dalam lingkungan akademis.

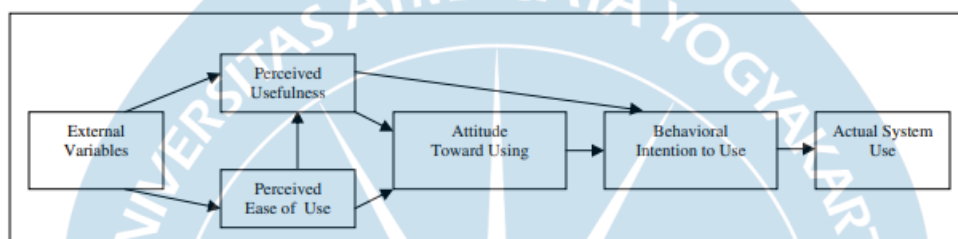
Masrom menguraikan bahwa munculnya platform digital dalam konteks pembelajaran—mulai dari perangkat lunak kursus daring hingga diskusi virtual—memerlukan pemahaman yang lebih mendalam tidak hanya tentang apakah siswa mengadopsi teknologi tersebut, tetapi juga mengapa mereka memilih untuk melakukannya. Menurutnya, TAM menyediakan model yang terstruktur namun dapat beradaptasi yang dapat mengakomodasi berbagai faktor eksternal, seperti desain sistem, karakteristik pengguna, dan budaya organisasi, yang semuanya secara halus membentuk penerimaan pengguna.

Yang membuat TAM sangat relevan dalam lingkungan pendidikan, seperti yang diilustrasikan Masrom, adalah kejelasan diagnostiknya. Alih-alih sekadar mencatat apakah suatu teknologi digunakan, TAM memfasilitasi wawasan tentang psikologi pengguna—mengapa siswa menganggap platform tertentu lebih intuitif atau memotivasi, dan bagaimana persepsi awal mereka diterjemahkan menjadi perilaku penggunaan yang

sebenarnya. Dengan cara ini, TAM melampaui sekadar alat prediksi; ia menjadi jembatan antara inovasi teknologi dan interaksi manusia.

b. Dimensi Technology Acceptance Model

Masrom (2007) menegaskan kembali dua dimensi utama TAM: Kegunaan yang Dirasakan (PU) dan Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan (PEOU). Kedua konsep ini berfungsi sebagai poros untuk memahami bagaimana pengguna mengevaluasi teknologi baru.



Gambar 1. Model Orisinil TAM

Kegunaan yang Dirasakan (PU) mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja tugas mereka. Dalam lingkungan akademis, ini mungkin melibatkan siswa yang mengukur apakah platform pembelajaran elektronik membantu mereka menyerap materi pelajaran dengan lebih efisien atau mengelola pembelajaran mereka secara lebih mandiri. Masrom mencatat bahwa siswa yang melihat manfaat akademis yang nyata dalam suatu alat—seperti nilai yang lebih baik, fitur yang menghemat waktu, atau konten yang lebih menarik—lebih cenderung untuk mengintegrasikannya ke dalam rutinitas belajar mereka.

Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan (PEOU), sementara itu, menangkap keyakinan pengguna tentang upaya yang diperlukan untuk menggunakan teknologi tersebut. Masrom menekankan bahwa bahkan alat yang sangat bermanfaat dapat ditinggalkan jika pengguna menganggapnya terlalu rumit atau tidak intuitif. Dia memberikan contoh di mana platform pembelajaran yang dirancang dengan buruk, meskipun memiliki fitur yang hebat, gagal mendapatkan daya tarik karena siswa kesulitan dengan navigasi atau sering mengalami masalah teknis. Dalam kasus seperti itu, beban

kognitif penggunaan lebih besar daripada manfaat potensial, menggarisbawahi keseimbangan penting antara fungsionalitas dan kegunaan.

Masrom juga menyoroti bagaimana dimensi-dimensi ini tidak statis; mereka berkembang dengan pengalaman dan paparan pengguna. Seorang siswa mungkin awalnya menganggap sistem itu menantang tetapi, seiring waktu, mulai menghargai kegunaannya saat keakraban tumbuh—mengungkapkan sifat TAM yang dinamis dan berulang.

Selain itu, Masrom menyarankan bahwa sementara PU dan PEOU adalah dimensi dasar, mereka tidak beroperasi secara terpisah. Variabel eksternal seperti pelatihan sistem, pengaruh rekan, atau dukungan institusional dapat secara signifikan membentuk persepsi ini. Dalam satu contoh, dia merujuk bagaimana pendekatan proaktif universitas dalam memberikan dukungan teknis dan orientasi pengguna secara signifikan meningkatkan sikap positif siswa terhadap platform e-learning yang baru diimplementasikan.

Singkatnya, penerapan Model Penerimaan Teknologi Masrom (2007) menawarkan lebih dari sekadar peta konseptual; Buku ini menyajikan alat yang bernuansa dan peka terhadap konteks untuk memahami bagaimana pelajar berhubungan dengan teknologi pendidikan. Melalui dua sudut pandang, yaitu kegunaan dan kemudahan penggunaan, pendidik dan pengembang dapat merancang lingkungan pembelajaran digital yang lebih responsif dan efektif.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi TAM

Sementara struktur inti TAM bertumpu pada Kegunaan yang Dirasakan (PU) dan Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan (PEOU), persepsi ini sendiri dibentuk oleh berbagai faktor eksternal. Menurut Masrom (2007), memahami variabel-variabel yang memengaruhi ini sangat penting untuk memahami sepenuhnya mekanisme penerimaan teknologi, khususnya dalam konteks yang dinamis dan peka terhadap pengguna seperti pembelajaran elektronik.

- 1) Salah satu faktor penting adalah karakteristik sistem, yang mencakup aspek-aspek seperti desain antarmuka pengguna, keandalan teknis,

kecepatan, dan relevansi konten. Platform yang menarik secara estetika, terorganisasi secara logis, dan konsisten secara fungsional secara alami akan meningkatkan rasa kemudahan dan kegunaan pengguna. Misalnya, Masrom mencatat bahwa siswa di lingkungan pendidikan tinggi merespons sistem manajemen pembelajaran (LMS) secara lebih positif ketika sistem ini mencerminkan desain intuitif aplikasi konsumen yang sudah mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Pengaruh utama lainnya adalah pengalaman pengguna dan paparan teknologi sebelumnya. Individu dengan interaksi masa lalu yang lebih sering atau positif dengan perangkat digital sering kali menunjukkan tingkat kenyamanan yang lebih tinggi saat mengadopsi sistem baru. Keakraban sebelumnya ini tidak hanya memengaruhi kemudahan penggunaan—tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi kecemasan, dan secara tidak langsung memperkuat persepsi kegunaan. Masrom mendukung pengamatan ini dengan mengutip studi kasus di mana siswa yang paham teknologi bertransisi lebih lancar ke pembelajaran daring selama peluncuran sistem, sementara rekan-rekan mereka yang kurang berpengalaman berjuang atau menolak keterlibatan sama sekali.
- 3) Pengaruh sosial—atau pengaruh rekan, instruktur, dan budaya organisasi—juga memainkan peran yang menentukan. Dalam lingkungan komunal seperti universitas, pelajar sering kali mengambil isyarat dari tokoh atau teman sekelas yang tepercaya. Jika dosen yang dihormati mendukung suatu platform atau memasukkannya secara aktif dalam kursus, siswa cenderung menganggap penggunaannya bermanfaat dan perlu. Masrom (2007) sejalan dengan pandangan ini, menekankan bagaimana validasi rekan dan dorongan institusional menciptakan lingkaran umpan balik yang memperkuat PU dan PEOU.
- 4) Lebih jauh, kondisi yang memfasilitasi—seperti akses ke dukungan teknis, sumber daya pelatihan, atau infrastruktur internet yang stabil—dapat memperkuat atau melemahkan niat pengguna untuk mengadopsi suatu teknologi. Sistem yang didukung dengan baik, betapa pun rumitnya

pada pandangan pertama, menjadi lebih mudah didekati saat pengguna mengetahui bahwa panduan tersedia. Masrom menyoroti hal ini saat menjelaskan sebuah kasus di universitas Malaysia, di mana sistem helpdesk yang kuat dan sesi orientasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan platform e-learning yang baru diperkenalkan.

- 5) Terakhir, motivasi pribadi dan sikap individu terhadap teknologi dapat secara halus memengaruhi keadaan. Pengguna dengan motivasi intrinsik tinggi—yang melihat teknologi sebagai peluang daripada hambatan—lebih bersedia untuk bereksperimen, belajar, dan beradaptasi. Keterbukaan ini dapat mengubah sistem yang dirancang dengan cukup baik menjadi pendorong produktivitas yang dirasakan. Masrom mencatat bahwa dalam konteks di mana pembelajaran digital dipandang sebagai sesuatu yang memberdayakan atau membebaskan, tingkat adopsi melonjak terlepas dari gangguan teknis atau masalah kegunaan awal.

Intinya, *Technology Acceptance Model* bukanlah algoritma yang terisolasi tetapi interaksi dinamis antara kognisi individu dan rangsangan lingkungan. Seperti yang ditunjukkan dengan tepat oleh Masrom (2007), adopsi teknologi pembelajaran elektronik tidak hanya bergantung pada apa yang dilakukan sistem, tetapi juga pada bagaimana perasaan penggunanya terhadap sistem tersebut—perasaan yang dibentuk oleh desain, konteks sosial, struktur pendukung, dan watak pribadi. Oleh karena itu, TAM menawarkan sudut pandang yang fleksibel namun kuat untuk mengevaluasi strategi implementasi teknologi, khususnya dalam pendidikan, di mana penerimaan pengguna lebih bersifat emosional dan kultural daripada fungsional.

2. E-learning

a. Definisi

E-learning, akronim dari *electronic learning*, secara umum merujuk pada penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan konten edukasi, memfasilitasi interaksi pembelajaran, dan mengelola lingkungan edukasi tanpa batasan waktu dan lokasi fisik. Menurut Clark dan Mayer (2016), e-learning dapat didefinisikan sebagai

"instruksi yang disampaikan pada perangkat digital yang dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran," yang menekankan penyampaian teknologi dan tujuan pedagogis. Intinya, e-learning bukan sekadar mentransfer konten ke layar—ini melibatkan desain instruksi yang cermat yang disesuaikan dengan lingkungan daring (Clark & Mayer, 2016).

Lebih lanjut, Garrison (2011) mendefinisikan e-learning sebagai "integrasi perangkat teknologi dan strategi pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dalam konteks digital." Pemahaman ini tidak hanya mencakup media tetapi juga dimensi kognitif dan sosial dari pembelajaran daring. Pembelajaran elektronik dapat dilakukan dalam bentuk sinkron (konferensi video waktu nyata, obrolan langsung) atau asinkron (kuliah yang direkam sebelumnya, forum, sistem manajemen pembelajaran), yang menawarkan fleksibilitas dan personalisasi dalam pengalaman belajar.

Dari konteks Asia Tenggara, Masrom (2007) menyoroti bahwa di kawasan seperti Malaysia, pembelajaran elektronik semakin menjadi sarana untuk mendemokratisasi pendidikan, mendobrak batasan geografis dan sosial-ekonomi. Penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran elektronik, jika diterapkan dengan memperhatikan kesiapan teknologi pengguna, berfungsi sebagai platform yang layak untuk pembelajaran yang inklusif dan interaktif, khususnya dalam pendidikan tinggi.

b. Perkembangan *E-learning*

Perkembangan e-learning telah dibentuk oleh kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK), evolusi pedagogis, dan meningkatnya permintaan global untuk pendidikan yang dapat diakses. E-learning mulai mendapatkan momentum pada akhir tahun 1990-an dengan penyebaran komputasi personal dan internet. Namun, percepatannya yang sebenarnya terjadi pada tahun 2000-an, ketika infrastruktur pita lebar meningkat dan lembaga-lembaga mulai mengintegrasikan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) seperti Moodle dan Blackboard ke dalam kerangka pengajaran mereka (Means et al., 2009).

Ally (2009) menunjukkan bahwa evolusi e-learning terjalin erat dengan evolusi teori-teori pembelajaran itu sendiri. Ketika behaviorisme memberi jalan kepada teori-teori konstruktivis dan konektivis, platform e-learning mulai lebih berfokus pada

otonomi, interaksi, dan kolaborasi pelajar. Platform-platform modern sekarang sering kali menyertakan integrasi media sosial, gamifikasi, dan sistem pembelajaran adaptif—yang dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan preferensi pelajar.

Pergeseran ini semakin diperkuat selama pandemi COVID-19, yang secara efektif memaksa lembaga di seluruh dunia untuk mengadopsi pembelajaran elektronik dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya. Hodges dkk. (2020) membedakan transisi cepat ini sebagai "pembelajaran jarak jauh darurat", tetapi mereka juga mengakuinya sebagai momen katalis untuk reformasi pendidikan digital jangka panjang. Ketika lembaga berebut untuk berinvestasi dalam infrastruktur digital, mereka juga dipaksa untuk memikirkan kembali desain kurikulum, keterlibatan siswa, dan kesetaraan digital.

Masrom (2007) mengakui transisi ini sebagai hal yang sangat penting di negara-negara berkembang. Ia menekankan bahwa di luar sekadar digitalisasi, pengembangan pembelajaran elektronik harus mengatasi tantangan lokal—mulai dari literasi digital dan aksesibilitas internet hingga desain konten yang relevan secara budaya. Dalam pandangannya, sistem pembelajaran elektronik yang berkelanjutan adalah sistem yang beradaptasi dengan tren teknologi dan kebutuhan manusia sebagai pelajar.

3. *Microsoft Teams*

a. *Definisi Microsoft Teams*

Microsoft Teams adalah platform kolaborasi dan komunikasi digital yang dikembangkan oleh Microsoft, yang utamanya dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan kerja sama tim dalam organisasi dan lembaga pendidikan. Platform ini mengintegrasikan obrolan, konferensi video, berbagi berkas, dan integrasi aplikasi dalam satu antarmuka. Menurut Rao (2020), Microsoft Teams adalah "platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan obrolan di tempat kerja, rapat, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi," yang berfungsi sebagai ruang kerja digital terpusat yang mendukung mode interaksi sinkron dan asinkron (Rao, 2020).

Dalam konteks pembelajaran digital, Microsoft Teams bertindak sebagai lingkungan kelas virtual tempat instruktur dan siswa dapat berinteraksi secara real time, mengakses materi pembelajaran, dan berkolaborasi dalam tugas. Seperti yang dicatat

Nordmark et al. (2021), Teams semakin banyak digunakan dalam pendidikan tinggi tidak hanya sebagai pengganti kelas fisik tetapi juga sebagai media yang mendefinisikan ulang strategi pengajaran, keterlibatan pembelajaran, dan alur kerja akademis.

b. Perkembangan

Microsoft Teams resmi diluncurkan pada Maret 2017 sebagai bagian dari rangkaian Microsoft Office 365, yang awalnya ditujukan bagi pengguna perusahaan yang menginginkan integrasi yang lebih baik di seluruh perangkat Microsoft seperti Word, Excel, OneDrive, dan SharePoint. Platform ini muncul pada saat kolaborasi jarak jauh menjadi semakin penting di seluruh industri global, dan dengan cepat mendapatkan daya tarik karena integrasinya yang mulus dan keamanan tingkat perusahaan.

Pertumbuhannya meningkat secara dramatis sebagai respons terhadap pandemi COVID-19. Pada bulan Maret 2020 saja, penggunaan Microsoft Teams melonjak dari 32 juta menjadi 75 juta pengguna aktif harian (Microsoft, 2020), yang mencerminkan peralihan mendesak ke pekerjaan jarak jauh dan pendidikan daring. Menanggapi lonjakan ini, Microsoft dengan cepat menambahkan fitur-fitur baru yang dirancang khusus untuk pendidikan—seperti dasbor tugas, ruang diskusi virtual, dan integrasi Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)—yang menjadikannya alternatif yang kompetitif untuk platform seperti Zoom atau Google Classroom.

Seperti yang diamati oleh Brodsky dan Henshall (2021), Microsoft Teams tidak hanya diadopsi sebagai solusi sementara selama pandemi—tetapi juga diubah menjadi pusat pembelajaran dan kolaborasi digital jangka panjang. Para penulis menyoroti bagaimana Teams berevolusi untuk mendukung pedagogi yang lebih interaktif, khususnya dengan diperkenalkannya berbagai alat seperti fitur “Together Mode,” “Insights,” dan “Reflect,” yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dan kesejahteraan mental.

c. Penggunaan Microsoft Teams dalam Pendidikan dan *E-Learning*

Microsoft Teams telah menjadi landasan dalam penyampaian pembelajaran elektronik, khususnya di lingkungan pendidikan tinggi yang sangat mementingkan pembelajaran kolaboratif dan akses fleksibel ke sumber daya. Melalui Channels,

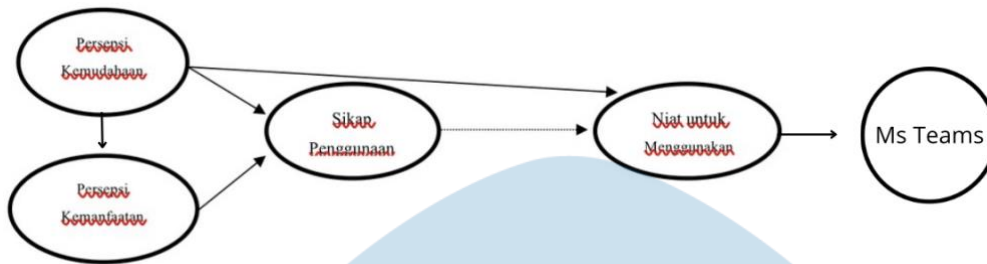
instruktur dapat mengatur konten berdasarkan topik atau proyek, sementara siswa dapat menggunakan obrolan waktu nyata, panggilan video, dan kolaborasi berkas untuk terlibat dalam pelajaran formal dan diskusi informal dengan rekan sejawat.

Seperti yang dicatat oleh Kohnke dan Moorhouse (2021), integrasi Teams ke dalam kurikulum universitas telah memungkinkan para pendidik untuk menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Mereka menekankan bagaimana alat seperti jajak pendapat langsung, papan tulis bersama, dan ruang diskusi kelompok memungkinkan instruktur untuk meniru—jika tidak meningkatkan—dinamika kolaboratif kelas fisik (Kohnke & Moorhouse, 2021). Lebih jauh lagi, integrasi platform dengan Office 365 berarti siswa dapat mengerjakan dokumen dan presentasi bersama tanpa harus meninggalkan lingkungan Teams.

Dari sudut pandang pedagogis, Teams mendukung pembelajaran aktif dan pembelajaran mandiri, dua kerangka kerja yang penting dalam pendidikan tinggi modern. Pendidik dapat memposting rekaman kuliah, bacaan tambahan, kuis, dan umpan balik dalam alur kerja yang efisien yang dapat diakses siswa sesuai permintaan. Fleksibilitas ini tidak hanya mengakomodasi kecepatan belajar yang bervariasi tetapi juga mendukung pendidikan yang lebih inklusif, khususnya bagi siswa dengan akses terbatas ke sesi sinkron.

Masrom (2007) menggarisbawahi bahwa platform seperti Teams menjadi lebih dari sekadar alat—platform tersebut menjadi ekosistem pembelajaran ketika diintegrasikan dengan *Technology Acceptance Model* (TAM). Ketika siswa menganggap platform tersebut berguna dan mudah dinavigasi, keinginan mereka untuk terlibat meningkat secara signifikan.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Setelah meninjau kajian teoritis dan temuan empiris terkait *Technology Acceptance Model (TAM)*, penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan merupakan dua faktor penentu mendasar dari niat seseorang untuk mengadopsi dan terus menggunakan suatu sistem teknologi—dalam hal ini, Microsoft Teams sebagai platform pembelajaran elektronik. Lebih jauh, penelitian ini juga memasukkan sikap penggunaan sebagai variabel intervening, yang bertindak sebagai mediator antara persepsi dan niat berperilaku.

Bagian ini menguraikan hipotesis berdasarkan kerangka teoritis dan studi empiris sebelumnya.

Dasar pemikiran untuk hipotesis ini didasarkan pada kerangka kerja TAM asli Davis (1989), yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan secara langsung memengaruhi kegunaan yang dirasakan, sikap, dan akhirnya, niat untuk menggunakan suatu sistem. Masrom (2007) memperluas konsep ini dengan menerapkannya dalam konteks pembelajaran elektronik, yang menunjukkan bahwa ketika siswa menganggap platform pembelajaran daring sebagai platform yang mudah digunakan dan bermanfaat bagi tujuan akademis mereka, mereka cenderung mengembangkan sikap dan niat positif untuk menggunakannya.

Banyak penelitian empiris yang mendukung hubungan ini. Misalnya, Pal dan Vanijja (2020) menemukan bahwa selama pandemi, siswa India menunjukkan keinginan

yang lebih tinggi untuk terus menggunakan Microsoft Teams ketika mereka merasakan platform tersebut bermanfaat dan mudah dinavigasi. Demikian pula, Ismail et al. (2023) mengonfirmasi bahwa penerimaan siswa pra-universitas Malaysia terhadap Microsoft Teams secara signifikan dipengaruhi oleh kemudahan dan kegunaan yang dirasakan, yang dimediasi oleh sikap pengguna.

Dengan mempertimbangkan integrasi teori dan temuan tersebut ke dalam konteks mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Atma Jaya Yogyakarta, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1: Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap Niat Penggunaan Microsoft Teams pada mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta.

H2: Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif signifikan terhadap Niat Penggunaan Microsoft Teams pada mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta.

H3: Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap Sikap Penggunaan terhadap Microsoft Teams pada mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta.

H4: Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif signifikan terhadap Sikap Penggunaan terhadap Microsoft Teams pada mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta.

H5: Sikap Penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap Niat Penggunaan Microsoft Teams pada mahasiswa FBE Atma Jaya Yogyakarta.