

PERAN INTERAKTIVITAS DALAM PENGGUNAAN E-LEARNING: PERLUASAN MODEL UTAUT

Yuni Marlina Saragih^{*1}, Erwin Setiawan Panjaitan², Roni Yunis³

^{1,2,3}Universitas Mikroskil, Medan

Email: ¹yuni.saragih@mikroskil.ac.id, ²erwin@mikroskil.ac.id, ³roni@mikroskil.ac.id

*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 27 November 2021, diterima untuk diterbitkan: 28 Februari 2023)

Abstrak

Perubahan proses belajar mengajar menjadi daring dilaksanakan oleh STMIK Mikroskil untuk mematuhi kebijakan yang dibuat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam masa darurat penyebaran covid-19 di Indonesia. Sebelum covid-19 terjadi, STMIK Mikroskil telah menerapkan *E-learning* yaitu *moodle*. Namun selama pandemi covid-19 penggunaan *E-learning* meningkat pesat dan tidak dapat mendukung besarnya transaksi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran online, sehingga STMIK Mikroskil memutuskan untuk menggunakan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran *online*. Dengan menggunakan *Microsoft Teams*, diharapkan interaksi antara dosen dan mahasiswa berlangsung secara rutin dan tepat waktu, mendukung serta bersifat membangun. Sehingga perlu dilakukan pengujian untuk memahami sejauh mana faktor penerimaan dan pemanfaatan teknologi *Microsoft Teams* di STMIK Mikroskil. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh interaktivitas pada penerimaan sistem *Microsoft Teams* dengan menggunakan Model UTAUT. Secara khusus, survei dilakukan pada mahasiswa aktif STMIK Mikroskil jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi, yang mencakup 348 responden. Dengan menggunakan model persamaan struktural (SEM) dan perangkat lunak *SmartPLS*. Kontribusi utama penelitian ini adalah pengenalan variabel interaktivitas pada model UTAUT yang memiliki pengaruh signifikan terhadap minat pemanfaatan sistem. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, ekspektasi usaha, interaktivitas berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan, dan minat pemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan sistem *Microsoft Teams*. Sedangkan kondisi fasilitas tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *Microsoft Teams*.

Kata kunci: *e-learning, UTAUT, interaktivitas, microsoft teams*

THE ROLE OF INTERACTIVITY IN E-LEARNING USAGE: AN EXTENSION OF UTAUT MODEL

Abstract

STMIK Mikroskil changed the teaching and learning process to online in order to comply with laws established by the Minister of Education and Culture during the COVID-19 outbreak in Indonesia. STMIK Mikroskil had introduced *E-learning*, specifically *Moodle*, prior to covid-19. However, during the COVID-19 epidemic, the usage of *E-learning* exploded, and because the enormous number of transactions carried out in online learning activities could not be supported, STMIK Mikroskil chose *Microsoft Teams* as an online learning medium. It is intended that by adopting *Microsoft Teams*, interactions between instructors and students would be more frequent, on time, supportive, and productive. As a result, testing is required to determine the extent to which *Microsoft Teams* technology adoption and use at STMIK Mikroskil is required. Using the UTAUT Model, this study will investigate the impact of interaction on *Microsoft Teams* system acceptability. The poll was performed on active STMIK Mikroskil students majoring in Informatics and Information Systems Engineering, with a total of 348 responses. The structural equation model (SEM) and the *SmartPLS* software were used. The most notable addition of this study is the inclusion of the interactivity variable in the UTAUT model, which has a considerable impact on system utilization interest. The study's findings suggest that performance expectations, social pressures, corporate expectations, and interaction all play a role.

Keywords: *e-learning, UTAUT, interactivity, microsoft teams*

1. PENDAHULUAN

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 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* yaitu *moodle* sejak tahun 2008. 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, sehingga tidak dapat mendukung besarnya transaksi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran online. Hal ini menyebabkan STMIK Mikroskil memutuskan mulai mengimplementasikan sebuah perangkat lunak kolaboratif yaitu *Microsoft Teams* untuk mendukung proses pembelajaran dalam jaringan (daring) (Amanda Putri & 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.

Sebuah teknologi dikatakan berhasil apabila bisa dimanfaatkan oleh *user* semaksimal mungkin dan diterima oleh *user* (Amalia & Brata, 2018). Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian untuk memahami sejauh mana faktor penerimaan dan pemanfaatan teknologi *Microsoft Teams* ini di STMIK Mikroskil dengan menggunakan model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*), serta menguji variabel interaktivitas untuk memahami pengaruhnya pada model UTAUT.

UTAUT yang merupakan singkatan dari *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, et al (2003) mengintegrasikan fitur-fitur yang dianggap paling berhasil dari delapan teori terkemuka penerimaan teknologi yang telah ada sebelumnya dan kemudian menggabungkannya menjadi satu teori (Legowo & Vitalli, 2020). Delapan teori dan model ditinjau, dipetakan dan konstruksi terintegrasi: teori tindakan beralsan (TRA), model penerimaan teknologi (TAM), model motivasi (MM), teori perilaku terencana (TPB), teori gabungan dari perilaku terencana/model penerimaan teknologi (C-TPB-TAM), model pemanfaatan PC (MPCU), teori difusi inovasi (IDT), dan teori kognitif sosial (SCT). Kombinasi tersebut komprehensif dengan menyatukan penerimaan dan perilaku penggunaan dengan menghilangkan pengulangan yang ditemukan pada teori-teori tersebut (Panjaitan & Budiarto, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan (Salloum & Shaalan, 2019) untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap sistem *E-learning* di perguruan tinggi menggunakan pendekatan UTAUT dan *Structural Equation Modeling* memberikan kesimpulan bahwa kondisi fasilitas, harapan kinerja, dan pengaruh sosial akan membantu meningkatkan niat perilaku untuk mengadaptasi sistem *E-learning*.

Penelitian lain yang dilakukan (Alshehri, Rutter & Smith, 2019) mengenai implementasi model UTAUT untuk memahami persepsi mahasiswa tentang sistem manajemen pembelajaran: studi dalam perguruan tinggi di Arab Saudi, memberikan beberapa kesimpulan yaitu ekspektasi kinerja, pengaruh sosial dan dukungan teknis merupakan contributor langsung terhadap niat perilaku individu untuk menggunakan LMS, parameter lain seperti ekspektasi usaha dan kondisi fasilitas tidak ditemukan sebagai prediktor yang signifikan. Kondisi fasilitas ditemukan memiliki efek yang lebih tinggi pada penggunaan LMS dalam konteks Saudi. Dukungan teknis sangat penting dalam menentukan penerimaan dan penggunaan papan tulis.

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 & Shen, 2017). Sebagai elemen kunci lain dari praktik *e-learning*, interaktivitas berarti interaksi antara peserta didik dan sumber sistem, komunikasi antara instuktur 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 & 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 pemaparan pada latar belakang tersebut, maka hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

- H1: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil.
 H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil.
 H3: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil.
 H4: Kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil.
 H5: Interaktivitas berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil.
 H6: Niat perilaku berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Penelitian dimulai dengan melakukan persiapan kuesioner, kemudian menyebarkan kuesioner, mengumpulkan data, melakukan pengujian dan analisis untuk mendapat hasil akhir. Tahapan ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

2.1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi mulai dari angkatan 2017 sampai dengan angkatan 2020 yang berjumlah 2.606 mahasiswa. Adapun penentuan untuk pengambilan besarnya sampel yang digunakan pada penelitian ini

menggunakan rumus Slovin (Wulandari & Kurniasih, 2019).

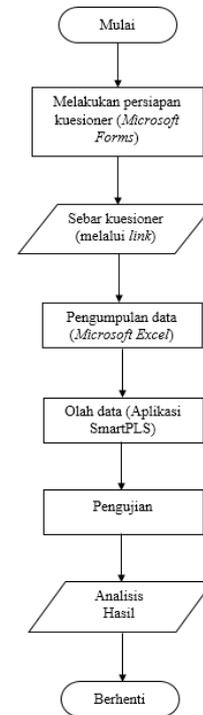
$$n = \frac{N}{(1+Ne^2)} \quad (1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = batas/toleransi kesalahan 5%



Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian

Berdasarkan rumus slovin di atas, maka dapat dihitung sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{2606}{(1+(2606*(5\%)^2))}$$

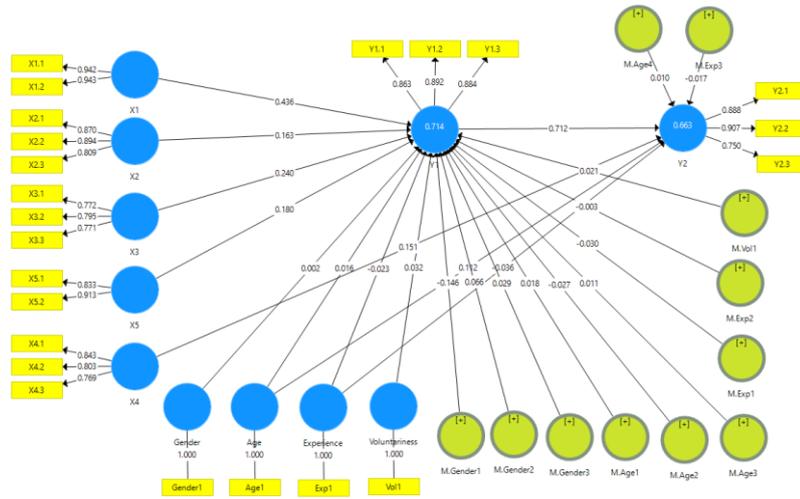
$$n = \frac{2606}{(7,515)}$$

$n = 346, 773$ dibulatkan menjadi 347.

Dari hasil perhitungan di atas, maka didapatkan jumlah sampel sebesar 347 mahasiswa dari jumlah populasi sebesar 2.606 mahasiswa.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer, dimana data primer yaitu data yang diambil langsung di lapangan dengan metode pengumpulan data observasi dan wawancara dengan menyebarkan kuesioner (Hermawan et al., 2019). Kuesioner digunakan sebagai instrumen evaluasi yang akan disebarkan kepada sampel penelitian. Selanjutnya pembobotan menggunakan skala likert dalam kuesioner yang menggunakan 5 (lima) pilihan jawaban yang dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 2. Diagram Jalur Uji Validitas Konvergen

Tabel 1. Bobot Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban	Bobot
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

2.3. Teknik Analisis

Metode statistik yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis yang diajukan adalah regresi berganda serta model persamaan struktural (SEM) dengan bantuan program *SmartPLS* 3.3.2. Metode ini digunakan untuk menguji tingkat pengaruh antara ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, interaktivitas, moderasi (jenis kelamin, usia, pengalaman, kesukarelaan penggunaan) terhadap minat pemanfaatan dan minat penggunaan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Berikut gambaran umum responden berdasarkan jurusan, angkatan, usia, jenis kelamin, pengalaman, dan kesukarelaan pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Responden

	Kategori	Jumlah
Jurusan	Sistem Informasi	252
	Teknik Informatika	96
Angkatan	2017	71
	2018	54
	2019	133
	2020	90
Usia	<=20 tahun	189
	>20 tahun	159
Jenis Kelamin	Laki-laki	216
	Perempuan	132
Pengalaman	1-2 semester	214
	3 semester	134
Kesukarelaan Penggunaan	Sukarela	292
	Tidak sukarela	56

3.1.1. Evaluasi Model Pengukuran

Dalam model pengukuran dilakukan pengujian dengan mengukur validitas dan reliabilitas data.

1. Uji Validitas Konvergen

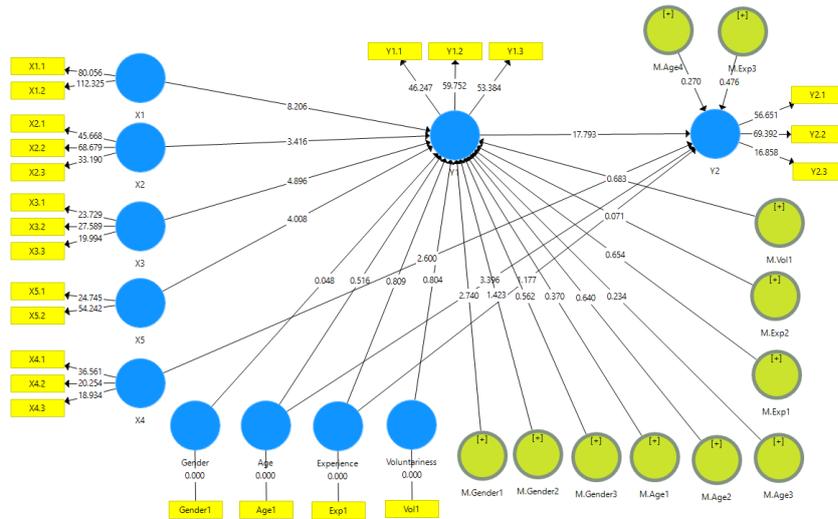
Berikut hasil *loading factor* setiap indikator yang ditampilkan pada Gambar 2 diagram jalur uji validitas konvergen.

Berikut nilai *loading factor* dari setiap indikator yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai *Loading Factor*

Variabel	Indikator	Nilai <i>Loading Factor</i>
Ekspektasi Kinerja	X1.1	0.942
	X1.2	0.943
Ekspektasi Usaha	X2.1	0.870
	X2.2	0.894
	X2.3	0.809
Pengaruh Sosial	X3.1	0.772
	X3.2	0.795
	X3.3	0.771
Kondisi Fasilitas	X4.1	0.843
	X4.2	0.803
	X4.3	0.769
Interaktivitas	X5.1	0.833
	X5.2	0.913
Niat Perilaku	Y1.1	0.863
	Y1.2	0.892
	Y1.3	0.884
Niat Penggunaan	Y2.1	0.888
	Y2.2	0.907
	Y2.3	0.750
Usia	Age1	1,000
	Age2	1,000
Pengalaman	Exp1	1,000
	Exp2	1,000
Jenis Kelamin	Gender1	1,000
	Gender2	1,000
Kesukarelaan Penggunaan	Vol1	1,000
	Vol2	1,000

Berdasarkan Gambar 2 dan Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil *loading factor* untuk semua indikator lebih besar dari 0,70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua indikator telah memenuhi persyaratan validitas konvergen.



Gambar 3. Path Diagram (Bootstrapping)

2. Uji Validitas Diskriminan

Pada level variabel, validitas diskriminan dinilai menggunakan nilai AVE (*Average Variance Extracted*). Dimana variabel harus memiliki nilai $AVE > 0,5$. Berikut tampilan hasil nilai AVE pada setiap indikator yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai AVE (*Average Variance Extracted*)

Variabel	Nilai AVE	Keterangan
Ekspektasi Kinerja (X1)	0.888	Valid
Ekspektasi Usaha (X2)	0.737	Valid
Pengaruh Sosial (X3)	0.607	Valid
Kondisi Fasilitas (X4)	0.649	Valid
Interaktivitas (X5)	0.764	Valid
Niat Perilaku (Y1)	0.774	Valid
Niat Penggunaan (Y2)	0.725	Valid
Age	1.000	Valid
Experience	1.000	Valid
Gender	1.000	Valid
Voluntariness	1.000	Valid
M.Age1	1.000	Valid
M.Age2	1.000	Valid
M.Age3	1.000	Valid
M.Age4	1.000	Valid
M.Exp1	1.000	Valid
M.Exp2	1.000	Valid
M.Exp3	1.000	Valid
M.Gender1	1.000	Valid
M.Gender2	1.000	Valid
M.Gender3	1.000	Valid
M.Vol1	1.000	Valid

Berdasarkan Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa nilai AVE pada masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah $> 0,5$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dinyatakan valid.

3. Uji Reliabilitas Komposit

Berikut hasil *Composite Reliability* pada setiap indikator yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai *Composite Reliability*

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
Ekspektasi Kinerja (X1)	0.941	Reliabel
Ekspektasi Usaha (X2)	0.893	Reliabel
Pengaruh Sosial (X3)	0.823	Reliabel
Kondisi Fasilitas (X4)	0.847	Reliabel

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
Interaktivitas (X5)	0.866	Reliabel
Niat Perilaku (Y1)	0.911	Reliabel
Niat Penggunaan (Y2)	0.887	Reliabel
Age	1.000	Reliabel
Experience	1.000	Reliabel
Gender	1.000	Reliabel
Voluntariness	1.000	Reliabel
M.Age1	1.000	Reliabel
M.Age2	1.000	Reliabel
M.Age3	1.000	Reliabel
M.Age4	1.000	Reliabel
M.Exp1	1.000	Reliabel
M.Exp2	1.000	Reliabel
M.Exp3	1.000	Reliabel
M.Gender1	1.000	Reliabel
M.Gender2	1.000	Reliabel
M.Gender3	1.000	Reliabel
M.Vol1	1.000	Reliabel

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai *Composite Reliability* pada masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah $> 0,7$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dinyatakan reliabel.

3.1.2. Evaluasi Model Struktural

Selanjutnya dilakukan pengujian model structural dengan menggunakan *R-Square* (R^2) untuk variabel dependen dengan menggunakan ukuran *Stone-Geisser Q-Square test* dan analisis terhadap nilai signifikansi dari koefisien jalur (*path coefficient*). Suatu hubungan variabel disebut berpengaruh signifikan jika nilai *T-Statistics* $> 1,96$ dan nilai *P-Value* $< 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima jika nilai *T-Statistics* $> 1,96$ dan nilai *P-Value* $< 0,05$, dan sebaliknya hipotesis ditolak jika nilai *T-Statistics* $< 1,96$ dan nilai *P-Value* $> 0,05$. Berikut gambar Path Diagram (*Bootstrapping*) yang dapat dilihat pada Gambar 3.

Berikut hasil *T-Statistics* dan koefisien jalur (*P-Value*) yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. *T-Statistics* dan Koefisien Jalur (*P-Value*)

Relasi Antar Variabel	Original Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics (O/STD EV)	P-Values	
X1 -> Y1	0.436	0.433	0.053	8.206	0.000
X2 -> Y1	0.163	0.162	0.048	3.416	0.001
X3 -> Y1	0.240	0.237	0.049	4.896	0.000
X4 -> Y2	0.151	0.156	0.058	2.600	0.010
X5 -> Y1	0.180	0.184	0.045	4.008	0.000
Y1 -> Y2	0.712	0.708	0.040	17.793	0.000
Age -> Y1	0.016	0.016	0.032	0.516	0.606
Age -> Y2	0.112	0.113	0.033	3.396	0.001
Experience -> Y1	-0.023	-	0.022	0.809	0.419
Experience -> Y2	-0.036	-	0.031	1.177	0.240
Gender -> Y1	0.002	0.001	0.033	0.048	0.962
M.Age1 -> Y1	0.018	0.016	0.048	0.370	0.711
M.Age2 -> Y1	-0.027	-	0.041	0.640	0.522
M.Age3 -> Y1	0.011	0.017	0.047	0.234	0.815
M.Age4 -> Y2	0.010	0.008	0.039	0.270	0.787
M.Exp1 -> Y1	-0.030	-	0.026	0.654	0.514
M.Exp2 -> Y1	-0.003	-	0.043	0.071	0.944
M.Exp3 -> Y2	-0.017	-	0.036	0.476	0.634
M.Gender1 -> Y1	-0.146	-	0.053	2.740	0.006
M.Gender2 -> Y1	0.066	0.141	0.046	1.423	0.155
M.Gender3 -> Y1	0.029	0.029	0.051	0.562	0.574
M.Vol1 -> Y1	0.021	0.023	0.031	0.683	0.495
Voluntariness -> Y1	0.032	0.038	0.040	0.804	0.422

Berdasarkan Gambar 3 dan Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa hipotesis H1, H2, H3, H5, dan H6 dapat diterima karena memenuhi kriteria.

3.2. Pembahasan

H1: Adanya pengaruh positif ekspektasi kinerja (X1) terhadap minat pemanfaatan (Y1)

Variabel ekspektasi kinerja (X1) pada penelitian ini berpengaruh positif paling kuat sebesar 0,053 terhadap minat pemanfaatan (Y1) *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil. Hal ini disebabkan karena mahasiswa memiliki kepercayaan dengan penggunaan *Microsoft Teams* dapat membantu mereka untuk mendapatkan manfaat yang dapat mempermudah pekerjaan seperti mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan hasil olah kuesioner diperoleh bahwa mahasiswa yang memberikan jawaban sangat setuju sebesar 83 dan setuju sebesar 216, sehingga total keseluruhan sebesar 299 mahasiswa yang memberikan respon

positif dan mahasiswa yang memberikan respon ragu-ragu sebanyak 35 orang.

H2: Adanya pengaruh positif ekspektasi usaha (X2) terhadap minat pemanfaatan (Y1)

Variabel ekspektasi usaha (X2) pada penelitian ini berpengaruh positif sebesar 0,048 terhadap minat pemanfaatan (Y1) *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil. Hal ini disebabkan karena mahasiswa merasa mudah untuk menggunakan *Microsoft Teams* sehingga menimbulkan minat yang baik. Berdasarkan hasil olah kuesioner diperoleh bahwa mahasiswa yang memberikan jawaban sangat setuju sebesar 137 dan setuju sebesar 186, sehingga total keseluruhan sebesar 323 mahasiswa yang memberikan respon positif dan mahasiswa yang memberikan respon ragu-ragu sebanyak 19 orang.

H3: Adanya pengaruh positif faktor sosial (X3) terhadap minat pemanfaatan (Y1)

Variabel pengaruh sosial (X3) pada penelitian ini berpengaruh positif sebesar 0,049 terhadap minat pemanfaatan (Y1) *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil. Hal ini disebabkan karena faktor sosial memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat pemanfaatan mahasiswa pada penggunaan sistem *Microsoft Teams*. Berdasarkan hasil olah kuesioner diperoleh bahwa mahasiswa yang memberikan jawaban sangat setuju sebesar 110 dan setuju sebesar 209, sehingga total keseluruhan sebesar 319 mahasiswa yang memberikan respon positif dan mahasiswa yang memberikan respon ragu-ragu sebanyak 24 orang.

H5: Adanya pengaruh positif interaktivitas (X5) terhadap minat pemanfaatan (Y1)

Variabel interaktivitas (X5) pada penelitian ini berpengaruh positif paling lemah sebesar 0,045 terhadap minat pemanfaatan (Y1) *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil. Hal ini disebabkan karena mahasiswa merasa melalui *Microsoft Teams* mereka dapat melakukan komunikasi secara *real time* dan *Microsoft Teams* memiliki fitur komunikasi yang bervariasi sehingga meningkatkan minat pemanfaatan sistem. Berdasarkan hasil olah kuesioner diperoleh bahwa mahasiswa yang memberikan jawaban sangat setuju sebesar 93 dan setuju sebesar 217, sehingga total keseluruhan sebesar 310 mahasiswa yang memberikan respon positif dan mahasiswa yang memberikan respon ragu-ragu sebanyak 30 orang.

H6: Adanya pengaruh positif minat pemanfaatan (Y1) terhadap minat penggunaan (Y2)

Variabel minat pemanfaatan (Y1) pada penelitian ini berpengaruh positif sebesar 0,040

terhadap minat penggunaan (Y2) *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil. Hal ini disebabkan karena mahasiswa mendapatkan manfaat dari penggunaan *Microsoft Teams* seperti dapat membantu kegiatan belajar mahasiswa dan menghemat waktu dan biaya yang digunakan. sehingga meningkatkan minat penggunaan sistem. Berdasarkan hasil olah kuesioner diperoleh bahwa mahasiswa yang memberikan jawaban sangat setuju sebesar 80 dan setuju sebesar 215, sehingga total keseluruhan sebesar 295 mahasiswa yang memberikan respon positif dan mahasiswa yang memberikan respon ragu-ragu sebanyak 45 orang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, dan interaktivitas memiliki pengaruh positif terhadap minat pemanfaatan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil. Variabel minat pemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Microsoft Teams* pada STMIK Mikroskil. Sedangkan variabel kondisi fasilitas tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan sistem.

Variabel interaktivitas penting untuk ditambahkan dalam model UTAUT, karena variabel interaktivitas memiliki pengaruh signifikan terhadap minat pemanfaatan. Dalam penelitian sebelumnya, variabel ini belum diuji langsung, masih sebagai *roadmap* yang diharapkan memiliki pengaruh positif pada ekspektasi kinerja.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi STMIK Mikroskil untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam penerapan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang lebih baik di kemudian hari. Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti menggunakan model lain seperti UTAUT 2 dengan menambahkan variabel-variabel lain dari berbagai teori yang ada untuk menganalisis kecenderungan penggunaan sistem, serta memperluas jumlah responden yang akan diteliti yang diharapkan dapat meningkatkan keakuratan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- ALSHEHRI, A., RUTTER, M. J. & SMITH, S. 2019. An implementation of the UTAUT model for understanding students' perceptions of Learning Management Systems: A Study within Tertiary Institutions in Saudi Arabia. *International Journal of Distance Education Technologies*, 17(3), pp. 1–24. doi: 10.4018/IJDET.2019070101.
- AMALIA, F. & BRATA, A. H. 2018. Analisis Tingkat Penerimaan Sistem E-Learning menggunakan Blog Gratis sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Guru. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), p. 335. doi: 10.25126/jtiik.201853640.
- AMANDA PUTRI, R. & BR SEMBIRING, S. 2021. Evaluasi Usability Microsoft Teams Menggunakan System Usability Scale Di Stmik Mikroskil Medan. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 5(1), pp. 1–8.
- ANNISA, R., NADILA, S.M., SALSABILA, S.A., PUTRI, S.A.E. & NURMAJESTI, H. 2020. E-learning as an Adaptation Strategy in Facing Covid-19 Pandemic: A Case study on the 2018 and 2019-generation students of Post Graduate Sociology Department, University of Indonesia', 510(March), pp. 40–44. doi: 10.2991/assehr.k.201219.007.
- CIGDEM, H. & OZTURK, M. 2016. Factors affecting students' behavioral intention to use LMS at a Turkish post-secondary vocational school. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 17(3), pp. 276–295. doi: 10.19173/irrodl.v17i3.2253.
- MENDIKBUD. 2020. Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), pp. 1–9.
- PANJAITAN, E. S. & BUDIARTO, R. 2019. The role of intelligence in e-learning usage: An extension of UTAUT model. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(6), pp. 3160–3165. doi: 10.30534/ijatcse/2019/79862019.
- REHAM ALI, M. R. 2016. Perspectives of Students' Behavior Towards Mobile Learning (M-learning) in Egypt: an Extension of the UTAUT Model. *Engineering, Technology & Applied Science Research*, 6(4), p. 6. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/132566634.pdf>.
- SALLOUM, S. A. & SHAALAN, K. 2019. Factors Affecting Students' Acceptance of E-Learning System in Higher Education Using UTAUT and Structural Equation Modeling Approaches. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 845, pp. 469–480. doi: 10.1007/978-3-319-99010-1_43.
- WULANDARI, C. & KURNIASIH, H. 2019. Community preferences for social forestry facilitation programming in lampung, Indonesia. *Forest and Society*, 3(1), pp. 114–132. doi: 10.24259/fs.v3i1.6026.

Halaman ini sengaja dikosongkan