



**HUBUNGAN PENGGUNAAN MICROSOFT TEAMS DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA PRODI S1
MANAJEMEN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS KRISTEN
INDONESIA PADA MASA PANDEMI COVID-19**

***THE RELATIONSHIP BETWEEN THE USE OF MICROSOFT TEAMS AND
LEARNING MOTIVATION TO THE LEARNING EFFECTIVENESS OF STUDENTS
IN S1 MANAGEMENT PROGRAM FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
INDONESIAN CHRISTIAN UNIVERSITY DURING THE COVID-19 PANDEMIC***

Verawaty Rosauli Manurung

verarmanurung@gmail.com

Suzanna Josephine Tobing

tobing_josephine@yahoo.com

Lenny Panggabean

lenny.panggabean@uki.ac.id

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Kristen Indonesia
Jakarta, Indonesia

Abstract

This study aims to find out and prove whether the use of Microsoft Teams and learning motivation have a relationship with learning effectiveness. Using a quantitative descriptive approach, this study collected data from students of Management Study Program, Faculty of Economics and Business, Indonesian Christian University through a questionnaire. The population in this study were students of Management Study Program, Faculty of Economics and Business, Indonesian Christian University. The sample used was 75 respondents. Sampling was carried out using the Likert scale technique. Data analysis used correlation analysis techniques, Rank Spearman correlation analysis. The test results using SPSS show that there is a significant relationship between the use of Microsoft Teams and learning motivation on learning effectiveness. The test results show that (1) There is a significant relationship between the use of Microsoft Teams and the learning effectiveness of students of Management Study Program, FEB, Indonesian Christian University, with the Rank Spearman correlation coefficient (0.587), which indicates a fairly strong correlation. (2) There is a significant relationship between learning motivation and learning effectiveness of S1 Management study program students at the FEB Indonesian Christian University with the Rank Spearman correlation coefficient (0.594) which shows a fairly strong correlation.

Keywords: Use of Microsoft Teams, Learning Motivation, and Learning Effectiveness.

1. Pendahuluan

Dunia saat ini sedang dikejutkan dengan adanya Pandemi Covid-19 yang mulai mewabah pada tahun 2019. Virus ini pertama kali dideteksi di Wuhan, China, Hubei, Tiongkok. Banyak warga di Wuhan yang menjadi korban akibat virus ini, tidak hanya di Wuhan saja virus ini telah menyebar di seluruh pelosok dunia termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 melemahkan berbagai sektor kehidupan terutama sektor pendidikan, krisis pendidikan benar-benar terjadi di Indonesia. Hingga pemerintah membuat keputusan untuk menutup sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, keputusan ini dibuat untuk menghentikan rantai penularan virus corona (Mu'ti, 2020).

Virus Pandemi Covid-19 melanda dunia dan memberikan dampak terhadap sector ekonomi, sosial, pariwisata, dan pendidikan. Bahkan masih melanda berbagai wilayah di Indonesia. Pada saat ini pemerintah Indonesia terus berusaha untuk menahan laju penularan Covid-19, salah satunya dengan mendatangkan vaksin (Lumbantoruan, 2021).

Dengan berkembangnya Pandemi Covid-19 maka pemerintah Indonesia memberi kebijakan kepada seluruh masyarakat untuk menerapkan *physical distancing* atau menjaga jarak antar individu. Kebijakan tersebut menyebabkan sejumlah sekolah dan perguruan tinggi untuk menghentikan kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam kelas guna mencegah penyebaran virus Covid-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mewajibkan agar lembaga pendidikan tersebut memberlakukan pembelajaran secara *online*. Arahan Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersebut dituangkan dalam Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara *online* dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19.

“Pembelajaran *online* merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan secara elektronik dengan mempergunakan media teknologi yang terhubung dengan jaringan, sehingga seluruh materi dalam pembelajaran *online* dapat diakses oleh seluruh peserta melalui jaringan *internet*, *website* atau lainnya baik daring sinkron maupun daring asinkron” (Slavin, 2014). Untuk saat ini berbagai macam aplikasi *e-learning* dapat digunakan dengan *Microsoft Teams*, *Google Meet*, *Zoom*, *Google Classroom*, Ruang guru, *Zenius Education*, *Quipper*, dan lain sebagainya (Lucyanda, 2010).

Sesuai dengan himbauan pemerintah untuk mematuhi protokol kesehatan dan penerapan *physical distancing* untuk menekan angka penyebaran virus Covid-19 yang sudah banyak menyebar di berbagai negara, maka dari itu kampus Universitas Kristen Indonesia menerapkan pembelajaran *online* atau biasa disebut dengan *e-learning* sejak awal bulan Maret tahun 2020. Universitas Kristen Indonesia memiliki fasilitas *Microsoft Teams* sejak tahun 2010, tetapi pada saat itu penggunaan *microsoft teams* belum dimaksimalkan. Pada saat pandemi covid-19 muncul, maka pihak kampus Universitas Kristen Indonesia mencoba mulai memanfaatkan media *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran online bagi mahasiswa dan dosen. Pembelajaran secara *online* tersebut dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam menjalankan perkuliahannya tanpa harus datang ke kampus dan bertatap muka dengan dosen secara langsung (Sardiman, 2020).

Microsoft Teams sebagai salah satu media penerapan sistem pembelajaran *e-learning* yang dilakukan oleh Universitas Kristen Indonesia untuk para dosen dan mahasiswa nya. Dengan diberlakukan media pembelajaran *online* di seluruh fakultas Universitas Kristen Indonesia tidak terkecuali pada prodi S1 Manajemen melalui *Microsoft Teams*, maka perlu adanya motivasi belajar yang dimiliki oleh para mahasiswa diprodi S1 Manajemen agar terciptanya efektivitas pembelajaran mahasiswa. Faktor motivasi belajar juga berkaitan dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa, karena motivasi mempunyai peranan penting yang berhubungan dengan dorongan atau semangat mahasiswa untuk mengikuti proses pembelajaran online dan mengerti setiap materi yang disampaikan dalam perkuliahan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikaji, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “Hubungan Penggunaan *Microsoft Teams* Dan Motivasi Belajar Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Prodi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Kristen Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19”.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *microsoft teams* terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.
2. Untuk mengetahui hubungan motivasi belajar terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

2. Landasan Teori

a Pengertian *E-Learning*

Menurut (Yamalia and Martyani, 2021), *e-learning* adalah perangkat pendidikan berbasis komputer atau sistem yang memungkinkan untuk belajar di mana saja dan kapan saja. *E-learning* juga merupakan model pembelajaran yang mencakup beragam media penyampaian bahan ajar atau konten melalui situs di internet dengan menggunakan multimedia (ragam media yang dapat menyampaikan pesan teks, grafik, audio, video, animasi secara terintegrasi), televisi interaktif, kelas virtual (pembelajaran yang dimediasi komputer dan internet secara *synchronous/real time* dengan guru/pengajar dan pembelajar tidak berada dalam sebuah tempat/ruangan yang sama), tele atau video konferensi (konferensi yang dimediasi komputer, LCD/proyektor, dan internet secara *synchronous/real time* dengan pembicara tidak berada dalam sebuah tempat yang sama dengan peserta, tetapi sesama peserta bisa berada dalam sebuah tempat yang sama atau berbeda).

Sedangkan, (Michael, 2013) menjelaskan *E-learning* merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan suatu sistem komputer atau juga elektronik sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran.

b *Microsoft Teams*

“*Microsoft Teams* adalah hub *digital* yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar

yang dinamis. *Microsoft teams* bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. *Microsoft Teams* memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan Tugas. Dan sama seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik” (Tim Dosen, 2020).

1. Keunggulan Microsoft Teams

Ada beberapa keunggulan dari *Microsoft Teams* :

a. Sangat Mudah Mengelola Kelompok

Mengelola kelompok dengan mudah di *microsoft teams*, seharusnya ada pada setiap aplikasi grup kerja dengan itu maka setiap pengguna bisa dengan leluasa mengelola kegiatan yang dilakukan

b. Menyediakan mengedit dan berbagai *file* kemana saja

Fitur yang tak dapat dimiliki aplikasi *video call* adalah adanya layanan pengeditan *file*, dengan begitu maka semakin mudah kita dalam membuat *file* dimana saja dan kapan saja tanpa harus repot membuka aplikasi yang lainnya itu keunggulan dalam bidang pengeditan *file*.

c. Menyediakan Kualitas video HD dan audio yang baik.

Microsoft Teams mempunyai keunggulan dalam kualitas video yang HD, tentunya sangat membuat orang menjadi nyaman saat melihatnya serta kualitas audio yang jernih serta jelas membuat lebih nyaman pada saat kita menggunakannya

d. Berinteraksi secara pribadi maupun grub dengan saluran khusus.

Berinteraksi di grub adalah hal yang menjadi prioritas membuat grub supaya terjalin hubungan sosial serta mempermudah kita dalam bertukar pikiran dan pendapat.

e. Hanya menyimpan percakapan penting.

Setiap obrolan atau percakapan di grub disimpan di *Microsoft Teams* hal ini memudahkan kita dalam hal mengetahui apa saja percakapan yang pernah kita buat dan kita sharing kepada setiap orang yang berada di grub tersebut.

c Motivasi Belajar

Motivasi merupakan masalah kompleks dalam organisasi, karena kebutuhan dan keinginan setiap anggota organisasi berbeda. Hal ini berbeda karena setiap anggota suatu organisasi adalah unit secara biologis maupun psikologis dan berkembang atas dasar proses belajar yang berbeda pula (Pandapotan, Tampubolon and Hutapea, 2016).

Motivasi berasal dari kata dalam bahasa latin yakni *movere* yang berarti dorongan atau menggerakkan. Semua perilaku manusia biasanya didasari akan motivasi atau dorongan

dalam banyak hal yang menyebabkan mereka berperilaku demikian (Santoso, Anggraini and Tarigan, 2016).

Motivasi sebagai suatu kecenderungan untuk beraktivitas, mulai dari dorongan dalam diri (drive) dan diakhiri dengan penyesuaian diri. Motivasi merupakan kondisi yang menggerakkan diri karyawan melakukan suatu perbuatan atau kegiatan yang terarah untuk mencapai tujuan organisasi (Haryanti, Djati and Tobing, 2014).

Menurut Mc. Donald dalam (Badaruddin, 2015), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

Menurut Neviyarni dalam (Badaruddin, 2015), bahwa belajar adalah upaya menguasai sesuatu yang baru dengan prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasarana belajar, keadaan diri, dan lingkungan belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan belajar yang dimiliki mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan proses belajar.

d Efektivitas Pembelajaran

Menurut Moore D.Kenneth dalam (Ngalim Purwanto, 2002) bahwa pengertian efektivitas yaitu suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya

Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi "*doing the right things*", Miarso dalam (Afifatu, 2015). Sesuai dengan pernyataan (Sinambela, 2006), bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa.

3. Metodologi Penelitian

A. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Penelitian ini terdiri dari tiga buah variabel, yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat.

a Variabel Independen

Variabel independen/bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen penelitian ini adalah penggunaan *Microsoft teams* dan motivasi belajar.

1. Penggunaan *Microsoft Teams* (X1)

Penggunaan *Microsoft Teams* adalah *hub digital* melalui media *online* yang menyatukan percakapan, konten, penugasan mahasiswa dalam pembelajaran *online*. Dan memungkinkan dosen serta mahasiswa manajemen di Universitas Kristen Indonesia agar tetap berkomunikasi saat berlangsungnya pembelajaran *online*, sehingga mereka dapat merasa seperti bertemu langsung.

A. Persepsi Kemudahan

Persepsi ini menggambarkan *Microsoft Teams* yang dapat memudahkan mahasiswa dalam melakukan beberapa hal berkaitan dengan pembelajaran.

Adapun indikator untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan *microsoft teams* yaitu:

- a. Mudah dipelajari (*easy to learn*)
- b. Dapat dikontrol (*controllable*)
- c. Mudah untuk menjadi terampil/mahir (*easy to become skillful*)
- d. Mudah digunakan (*easy to use*)

B. Persepsi Kemanfaatan

Persepsi kemanfaatan menggambarkan suatu kepercayaan untuk mengambil keputusan akan menggunakan *microsoft teams* jika dirasa meningkatkan kinerjanya secara berkelanjutan atau sebaliknya.

Adapun indikator untuk mengukur persepsi kemanfaatan penggunaan *microsoft teams* yaitu:

- a. Mempercepat pekerjaan (*work more quickly*)
- b. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*)
- c. Efektivitas
- d. Mempermudah pekerjaan (*make job easier*)
- e. Bermanfaat (*useful*)

2. Penggunaan *Microsoft Teams* (X1)

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu dorongan pada diri mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia yang meliputi ketekunan dalam mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, keinginan memahami materi, ingin menjadi yang terbaik, bersemangat dalam belajar, mampu mempertahankan pendapatnya dan senang memecahkan soal-soal yang menimbulkan kegiatan belajar untuk menciptakan efektivitas pembelajaran.

Adapun indikator yang digunakan dalam variabel ini yaitu sebagai berikut :

- a. Persiapan belajar
- b. Mengikuti proses belajar mengajar
- c. Menindaklanjuti proses belajar mengajar

b Variabel Dependen

Variabel dependen/terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai variabel dependen adalah efektivitas pembelajaran (Arikunto, 2013).

1. Efektivitas Pembelajaran (Y)

Efektivitas Pembelajaran sebagai variabel dependen. Dari Variabel-variabel independen diatas akan dicari tahu hubungannya dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa yang disini merupakan variabel dependen.

Adapun indikator yang digunakan dalam variabel ini yaitu sebagai berikut :

- a. Kualitas pembelajaran
- b. Kesesuaian tingkat pembelajaran
- c. Intensif
- d. Waktu

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengenai “Hubungan penggunaan *microsoft teams* dan motivasi belajar terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19” yang dilakukan dikampus Universitas Kristen Indonesia Jl. Mayjen Sutoyo No.2, RT.9/RW.6, Cawang, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13630 sebagai objek penelitian

C. Populasi dan sampel

a) Populasi

Menurut (Sekaran and Bougie, 2017)“populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan.” Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa prodi S1 Manajemen di Universitas Kristen Indonesia Jl. Mayjen Sutoyo No.2, RT.9/RW.6, Cawang, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13630 yang masih berstatus aktif angkatan tahun 2017-2020 yang berjumlah 300 mahasiswa dikarenakan mahasiswa pada angkatan-angkatan tersebut merupakan mahasiswa yang masih aktif menggunakan *microsoft teams*.

b) Sampel

Menurut (Sekaran and Bougie, 2017) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar *representatif* (mewakili). Metode yang dilakukan untuk menentukan sample pada penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Kristen Indonesia Jl. Mayjen Sutoyo No.2, RT.9/RW.6, Cawang, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Dan waktu yang dibutuhkan peneliti kurang lebih selama 2 bulan.

E. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari tanggapan responden mengenai “Hubungan penggunaan *microsoft teams* dan motivasi belajar terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19”. Data sekunder didapatkan dari teknik kaji pustaka. Adapun sumber data tersebut adalah:

1. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari responden penelitian dan tidak melalui media perantara. Data ini diambil berdasarkan kuesioner dan dibagikan kepada responden secara acak. Adapun yang termasuk dalam data primer adalah identitas responden, tanggapan responden terhadap variabel penelitian.
2. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas, jurnal, dan sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini. Dan data sekunder dalam penelitian ini adalah jumlah populasi mahasiswa prodi S1 manajemen yang diperoleh dari TU FEB Universitas Kristen Indonesia.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

a. Kuesioner/angket

Menurut (Riduwan, 2014) “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam mendapatkan data yaitu teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada responden dengan tujuan untuk mengetahui persepsi para responden. Pemilihan teknik kuesioner dalam penelitian ini agar memperoleh data yang akurat secara langsung dari orang-orang yang akan dimintai data kuesioner dalam penelitian ini, terdiri dari butir-butir pernyataan secara tertulis yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel penggunaan *microsoft teams*, motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran.

Penyebaran kuesioner yaitu dengan cara menyebarkan angket kuesioner kepada responden secara online menggunakan *Google Form*.

b. Studi kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dengan menggunakan daftar kepustakaan yang bisa berupa buku-buku, jurnal-jurnal dan referensi yang berkaitan dengan topik penelitian guna untuk membantu melengkapi penelitian ini.

G. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif, yaitu analisis yang dapat diklasifikasikan ke dalam kategori - kategori yang berwujud angka yang dapat dihitung untuk menghasilkan penafsiran kuantitatif yang kokoh dan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data. Dalam hal ini hasil kuesioner akan diolah secara

kuantitatif. Tingkat pengukuran yang digunakan dalam pengukuran variabel adalah Skala *Likert*.

1. Metode Pengolahan Data

Terdapat beberapa metode atau teknik pengolahan data, yaitu:

a. *Editing*

Editing data merupakan proses pengecekan atau pemeriksaan kembali seluruh angket atau data yang telah dikumpulkan untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

b. *Coding*

Coding merupakan kegiatan penentuan skor atau nilai berupa angka pada jawaban dari kuesioner yang kemudian dikelompokkan dalam kategori yang sama dengan menggunakan skala *Likert*.

c. *Tabulating*

Menyajikan data-data yang diperoleh diubah menjadi bentuk angka dan dimasukkan dalam tabel untuk memudahkan pembaca melihat hasil penelitian dengan lebih jelas.

d. *Scoring*

Proses *scoring* adalah kegiatan mengubah data yang bersifat kualitatif menjadi kuantitatif, dalam penentuan skor digunakan skala *Likert*. Menurut (Arikunto, 2013) “skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.” Skala *Likert* merupakan skala yang akan digunakan oleh peneliti dalam kuesioner.

Rentang skor skala *likert* dalam penelitian ini dimulai dari satu sampai lima yakni:

Tabel III-3.
Skala *Likert*

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Netral	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

H. Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas

“Sebuah kuesioner (instrumen) dikatakan *valid* (sah) jika pertanyaan/ pernyataan pada suatu kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.” (Sugiyono, 2013) Uji validitas data hasil jawaban responden pada kuesioner uji coba dilakukan dengan menganalisis hubungan antara skor butir dengan skor total dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson* sebagai berikut menurut (Sugiyono, 2013) :

$$r_{xy} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\}\{n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Korelasi (r_{hitung})

n : Jumlah Subjek

X : Skor Setiap *Item*

Y : Skor Total

$(\sum X_i)^2$: Kuadrat Jumlah Skor *Item*

$\sum X_i^2$: Jumlah Kuadrat Skor *Item*

$\sum Y_i^2$: Jumlah Kuadrat Skor Total

$(\sum Y_i)^2$: Kuadrat Jumlah Skor Total

Penentuan r tabel dengan menggunakan tabel harga titik dari *Pearson Product Moment* dengan jumlah sampel (n) 75 orang dan taraf signifikan 0,05 adalah sebesar 0,227 (Lampiran 1). Jumlah sampel (n) = 75 dan besarnya $df = n - 2 = 73$ dengan $df = 73$ dan $\alpha = 0,05$, maka diperoleh r tabel = 0,227

Kriteria yang digunakan untuk menentukan *valid* atau tidak butir pernyataan kuesioner (instrument) diketahui :

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap *valid*
2. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak *valid*, kemudian dibuang atau tidak digunakan.

2. Uji Reliabilitas

Kuesioner dikatakan *reliabel* jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan/pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Perhitungan reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut menurut (Sugiyono, 2013):

$$r_{it} \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[\frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{it} : Koefisien reliabilitas

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_i^2$: Jumlah varians butir

$\sum S_t^2$: Varians total

Pengujian reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dimana koefisien *Alpha Cronbach* dapat diartikan sebagai hubungan positif antara butir pernyataan atau pertanyaan satu dengan yang lainnya. Menurut (Sugiyono, 2013), dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas sebagai berikut :

- a. Jika α positif dan α lebih besar dari r tabel maka instrumen *reliabel*.
- b. Jika α positif dan α lebih kecil dari r tabel maka instrumen tidak *reliabel*.
- c. Jika α negatif dan α lebih besar dari r tabel maka instrumen tidak *reliabel*.
- d. Jika α negatif dan α lebih kecil dari r tabel maka instrumen tidak *reliabel*.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan yaitu statistika nonparametrik dengan menggunakan software SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) yang biasa digunakan dalam penelitian sosial. Pengujian hipotesis menggunakan teknik statistik Analisis Korelasi *Rank Spearman* sebagai berikut :

a. Analisis Korelasi

Korelasi *rank spearman* digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan hipotesis 2. Adapun rumus korelasi *rank spearman* sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

$$r_s = 1 - \frac{6\sum b_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Nilai koefisien *rank* adalah antara -1 dan +1 ($-1 < r_s < +1$)

- Jika r_s positif, maka penggunaan *Microsoft teams* dan motivasi belajar berkorelasi positif dengan efektivitas pembelajaran, semakin dekat r_s +1 maka semakin kuat korelasinya.
- Jika r_s negatif, maka penggunaan *Microsoft teams* dan motivasi belajar berkorelasi negatif dengan efektivitas pembelajaran, semakin dekat r_s dengan -1 maka korelasinya semakin kuat.
- Apabila r_s bernilai nol, maka penggunaan *Microsoft teams* dan motivasi belajar tidak menunjukkan korelasi terhadap efektivitas pembelajaran.
- Jika r_s +1 atau -1, maka penggunaan *Microsoft teams* dan motivasi belajar menunjukkan korelasi positif dan negatif sempurna terhadap efektivitas pembelajaran

Sedangkan arti harga r akan dijelaskan pada tabel III-3, interpretasi nilai r sebagai berikut :

TABEL III-4
INTERPRETASI KOEFISIEN KORELASI NILAI r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Lemah
0,20 - 0,399	Lemah
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Untuk menguji hipotesis tersebut serta mengetahui korelasi kedua variabel signifikan atau tidak dengan menggunakan Uji T.

Pengambilan keputusan :

- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya hubungan tidak signifikan.

- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya hubungan signifikan.

Diketahui t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05, jumlah sampel (n) 75, dan derajat bebas (db) = $n-2 = 73$ untuk pengujian dua arah adalah 1,99300

Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan yaitu statistika nonparametrik dengan menggunakan software SPSS versi 25 (*Statistical Package for Social Sciences*) yang biasa digunakan dalam penelitian sosial. Hipotesis yang akan diujikan dalam penelitian ini meliputi :

Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19

Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

4. Analisis dan Pembahasan

A. Gambaran Umum UKI, FEB dan Prodi S1 Manajemen

- a. Sejarah Singkat Universitas Kristen Indonesia (UKI)

Universitas Kristen Indonesia berdiri tanggal 15 Oktober 1953, dan pendirinya adalah Yayasan Universitas Kristen Indonesia (YUKI). Hingga saat ini UKI telah memiliki 8 fakultas yang terdiri dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Sastra (FS), Ekonomi dan Bisnis (FEB), Hukum (FH), Kedokteran (FK), Teknik (FT), Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIPOL), Fakultas Vokasi yang memiliki 4 program studi terdiri dari Fisioterapi, Keperawatan, Perbankan dan Keuangan, dan Manajemen Perpajakan serta Program Pascasarjana.

- b. Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB)

Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia adalah merupakan fakultas pertama di UKI yang berdiri sejak tanggal 15 Oktober 1953 dan menempati kampus di Jalan Mayjen Sutoyo Cawang, Jakarta Timur. Perubahan nama Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Indonesia menjadi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kristen Indonesia di penghujung tahun 2017 adalah untuk memenuhi tujuan *go-international* dan memudahkan fakultas untuk

beradaptasi dalam komunitas internasional adalah untuk memenuhi tujuan *go-international* dan memudahkan fakultas untuk beradaptasi dalam komunitas internasional.

Prodi S1 Manajemen

a Visi

“Menjadi Program Studi Sarjana Manajemen yang unggul dalam Tridarma Perguruan Tinggi dan bereputasi internasional pada tahun 2034.”

b Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan sarjana Manajemen yang berkualitas untuk melahirkan pemimpin bisnis masa depan yang berjiwa wirausaha, berintegritas, dan beretika.
2. Menyelenggarakan penelitian di bidang ekonomi dan manajemen untuk berkontribusi pada pengembangan ilmu manajemen.
3. Berperan aktif pada peningkatan kesejahteraan sosial, ekonomi masyarakat dan pembangunan nasional.
4. Membina hubungan kerja sama dengan institusi nasional dan internasional.

Tujuan

1. Mengembangkan program pendidikan manajemen bisnis bereputasi internasional berbasis *entrepreneurship*.
2. Menghasilkan pemimpin bisnis yang berjiwa wirausaha, berintegritas dan beretika.
3. Menghasilkan penelitian yang berkontribusi pada pengembangan ilmu manajemen serta terpublikasi secara nasional & internasional
4. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat yang berkelanjutan, melalui karya yang kreatif di bidang ekonomi dan manajemen dan terpublikasi secara nasional dan internasional serta berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat dan pembangunan nasional.
5. Menghasilkan kerja sama dengan perguruan tinggi, pemerintah, pelaku bisnis, dan lembaga-lembaga gerejawi dalam semangat ekumenis.

1. Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini jumlah yang telah mengisi kuesioner sebanyak 75 responden, dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin ditunjukkan pada tabel IV-4.

TABEL IV-4

KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

JENIS KELAMIN	JUMLAH	PRESENTASE %
---------------	--------	--------------

Laki-laki	24	32%
Perempuan	51	68%
JUMLAH	75	100%

Sumber : data diolah penulis.

Berdasarkan keterangan pada tabel IV-4 menunjukkan bahwa dari seluruh jumlah responden sebanyak 75, maka dapat diketahui tentang jenis kelamin responden mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia yaitu Laki-laki sebanyak 24 orang (32%), sedangkan sisanya responden Perempuan sebanyak 51 orang (68%).

2. Pengujian Instrumen

Uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui apakah butir pertanyaan yang digunakan sudah memenuhi syarat keabsahan (*validity*) dan keterandalan (*reliability*). Oleh karena itu uji coba instrumen meliputi uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Pengujian kuesioner dilakukan dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Pengujian validitas bertujuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya agar data yang diperoleh bisa *relevan*/sesuai dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* untuk menguji kevalidan butir pertanyaan setiap variabel. Pengambilan keputusan uji validitas yaitu:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap *valid*
- Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak *valid*, kemudian dibuang atau tidak digunakan (*drop*).

Diketahui bahwa r_{tabel} untuk sampel uji coba (n) 75 orang pada taraf signifikan (α) 0,05 adalah 0,227. Hasil pengujian validitas butir pertanyaan/pernyataan instrumen penggunaan *microsoft teams*, motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran ditunjukkan pada tabel IV-27.

Tabel IV-27
Pengujian Validitas Variabel Penggunaan *Microsoft Teams*

Butir Pernyataan	r hitung	r table	Syarat	Keterangan
1	0,621	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
2	0,509	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
3	0,538	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
4	0,576	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
5	0,698	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
6	0,648	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>

7	0,724	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
8	0,788	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
9	0,674	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>

Sumber: Data primer yang telah diolah SPSS 25

Berdasarkan tabel IV-27 dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan pada kuesioner motivasi adalah *valid* karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,227). Hal ini berarti 9 butir pertanyaan yang digunakan sebagai butir pertanyaan pada kuesioner penelitian variabel penggunaan *Microsoft teams* dapat digunakan.

Tabel IV-28
Pengujian Validitas Variabel Motivasi Belajar

Butir Pernyataan	r hitung	r table	Syarat	Keterangan
1	0,756	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
2	0,766	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
3	0,746	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
4	0,682	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
5	0,507	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
6	0,626	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>

Sumber: Data primer yang telah diolah SPSS 25

Berdasarkan tabel IV-28 dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan pada kuesioner motivasi belajar adalah *valid* karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,227). Hal ini berarti semua butir pertanyaan dapat digunakan sebagai butir pertanyaan pada kuesioner penelitian variabel motivasi belajar.

Tabel IV-29
Pengujian Validitas Variabel Efektivitas Pembelajaran

Butir Pernyataan	r hitung	r table	Syarat	Keterangan
1	0,746	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
2	0,821	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
3	0,737	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>
4	0,652	0,227	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>Valid</i>

Sumber: Data primer yang telah diolah SPSS 25

Berdasarkan tabel IV-29 dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan pada kuesioner efektivitas pembelajaran memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,227). Hal ini berarti semua pernyataan tersebut adalah *valid* dan dapat digunakan sebagai butir pertanyaan pada kuesioner penelitian variabel efektivitas pembelajaran.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Sejahter mana hasil pengukuran dapat dipercaya bila dilakukan pengukuran pada waktu yang berbeda pada kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, asalkan aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan pengambilan keputusan yaitu:

- Jika α positif dan α lebih besar dari r_{tabel} maka instrumen *reliabel*.
- Jika α positif dan α lebih kecil dari r_{tabel} maka instrumen tidak *reliabel*.
- Jika α negatif dan α lebih besar dari r_{tabel} maka instrumen tidak *reliabel*.
- Jika α negatif dan α lebih kecil dari r_{tabel} maka instrumen tidak *reliabel*.

Hasil pengujian reliabilitas ditunjukkan pada tabel IV-30

Tabel IV-30
Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel	Butir Pernyataan Valid	Alpha Cronbach	Keterangan
Penggunaan <i>Microsoft Teams</i> (X1)	9	0,823	<i>Reliabel</i>
Motivasi Belajar (X2)	6	0,766	<i>Reliabel</i>
Efektivitas Pembelajaran (Y)	4	0,720	<i>Reliabel</i>

Sumber: Data primer yang telah diolah SPSS 25

Berdasarkan tabel IV-30 dapat disimpulkan bahwa semua variabel memiliki nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari r_{tabel} (0,227). Hal ini berarti semua variabel memiliki instrumen yang *reliabel*. Dengan demikian butir pertanyaan setiap variabel dapat dijadikan butir pertanyaan pada kuesioner penelitian yang akan digunakan untuk pengambilan data pada sampel penelitian.

3. Pengujian Hipotesis

a. Analisis Korelasi

Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi *rank spearman* yang bertujuan mengetahui hubungan signifikan atau tidaknya variabel penggunaan *microsoft teams* (X₁), variabel motivasi belajar (X₂) masing-masing dengan variabel efektivitas pembelajaran (Y) yang digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan hipotesis 2. Hasil pengujian korelasi *Rank Spearman* ditunjukkan pada tabel IV-31.

TABEL IV-31
UJI KORELASI RANK SPEARMAN
Correlations

		Penggunaan Microsoft Teams	Motivasi Belajar	Efektivitas Pembelajaran
Spearman's rho	Penggunaan Microsoft Teams	Correlation Coefficient	1.000	.654**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	75	75

Motivasi Belajar	Correlation Coefficient	.654**	1.000	.594**
	Sig. (2-tailed)	.000	.	.000
	N	75	75	75
Efektivitas Pembelajaran	Correlation Coefficient	.587**	.594**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.
	N	75	75	75

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

: Data primer yang telah diolah SPSS 25

1. Pengujian Hipotesis I

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis pertama dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19. Hipotesis dirumuskan sebagai berikut :

- Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19
- Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemic covid-19

Pengujian hipotesis menggunakan uji t sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka Ho diterima, artinya hubungan penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa tidak signifikan.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak atau Ha diterima, artinya hubungan penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa signifikan.

Berdasarkan hasil tabel IV-31 diperoleh koefisien korelasi *Rank Spearman* variabel penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa sebesar 0,587 (tabel IV-31), berarti hubungan penggunaan *microsoft teams* dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa bersifat “CUKUP KUAT” karena berada di interval koefisien 0,40 - 0,599 dan bernilai positif.

2. Pengujian Hipotesis II

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis kedua dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia. Hipotesis dirumuskan sebagai berikut :

- Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemic covid-19.
- Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemic covid-19.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya hubungan motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa tidak signifikan.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima, artinya hubungan motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa signifikan.

Berdasarkan hasil tabel IV-31 diperoleh koefisien korelasi *Rank Spearman* variabel motivasi belajar dengan efektivitas pembelajaran mahasiswa sebesar 0,594 (tabel IV-31), berarti hubungan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran mahasiswa bersifat “CUKUP KUAT” karena berada di interval koefisien 0,40 - 0,599 dan bernilai positif.

b. Uji Hipotesis Parsial (t)

Uji parsial atau uji t dilakukan untuk menguji satu per satu variabel bebas yaitu penggunaan *microsoft teams*, motivasi belajar terhadap efektivitas pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya variabel bebas satu per satu terhadap variabel terikat.

TABEL IV-32
UJI HIPOTESIS PARSIAL (T)
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	1.897	1.674		1.133	.261
	Penggunaan Microsoft Teams	.152	.060	.298	2.534	.013
	Motivasi Belajar	.348	.089	.459	3.912	.000

a. Dependent Variable: Efektivitas Pembelajaran

Diketahui t tabel pada taraf signifikan 0,05 jumlah sampel (n) = 75, dan derajat bebas (db) = n-2 = 73 untuk pengujian dua arah adalah 1,993.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis parsial diatas dapat dilihat bahwa hipotesis pertama yaitu penggunaan *microsoft teams* (X1) memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,013 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $0,013 < 0,05$ dan T hitung (2,534) > T tabel (1,993), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa secara parsial variabel penggunaan *microsoft teams* memiliki hubungan atau korelasi secara signifikan kearah yang positif terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil perhitungan untuk hipotesis kedua yaitu variabel motivasi belajar (X2) memiliki tingkat signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ dan T hitung (3,912) > T table (1,993) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa secara parsial variabel motivasi belajar memiliki hubungan atau korelasi secara signifikan kearah

yang positif terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia pada masa pandemi covid-19.

5. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari bab sebelumnya diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- a Variabel penggunaan *microsoft teams* (X1) memiliki hubungan atau korelasi cukup kuat dan bernilai positif terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa (Y) sebesar 0,587. Hal tersebut terdapat pada tingkat signifikansi *microsoft teams* sebesar 0,013 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $0,013 < 0,05$. Hubungan penggunaan *microsoft teams* yang paling signifikan terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa yaitu, cara mengakses *microsoft teams* mudah dipelajari, penggunaan *microsoft teams* dapat dikontrol pemakaiannya sesuai dengan keinginan dan keperluan mahasiswa, *microsoft teams* dapat mempercepat pekerjaan / menyelesaikan tugas lebih cepat, dan *microsoft teams* dapat mempermudah mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah.
- b Variabel motivasi belajar (X2) memiliki hubungan atau korelasi cukup kuat dan bernilai positif terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa (Y) sebesar 0,594. Hal tersebut terdapat pada tingkat signifikansi motivasi belajar (X2) sebesar 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Hubungan motivasi belajar yang paling signifikan terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa yaitu, kesiapan psikis dan materi belajar, menanyakan materi yang tidak dimengerti kepada teman, keaktifan dalam belajar, dan mencari materi tambahan/referensi pelajaran.

B. Saran

Berdasarkan apa yang telah disimpulkan dari hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan saran yang kiranya dapat memberikan manfaat atas hasil penelitian ini.

Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya pihak kaprodi S1 Manajemen FEB UKI dapat memberikan pelatihan khusus guna meningkatkan penggunaan *Microsoft Teams* sebagai alat penunjang kegiatan belajar dan mengajar (*e-learning*) di prodi S1 Manajemen FEB Universitas Kristen Indonesia. Dan lebih memperhatikan cara untuk mengakses *microsoft teams*, memahami cara menggunakan *Microsoft Teams* sesuai dengan keinginan dan keperluan mahasiswa. Seperti cara menggunakan *Microsoft Teams* dalam mempercepat pekerjaan/menyelesaikan tugas-tugas kuliah untuk mempertahankan kemampuan penggunaan *microsoft teams* bagi setiap mahasiswa S1 Manajemen FEB UKI dalam pembelajaran *online*, sehingga efektivitas mahasiswa dapat meningkat.
2. Sebaiknya agar tercipta motivasi belajar perlu dipertahankan dan lebih ditingkatkan cara belajar dan mengerjakan tugas dengan benar. Serta melakukan diskusi untuk memecahkan masalah dalam tugas kuliah yang sulit dipahami, dan mencari referensi untuk mendalami materi mata kuliah yang mahasiswa ikuti.

3. Kepada Dosen prodi S1 Manajemen FEB UKI, agar terus memanfaatkan *microsoft teams* sebagai media pembelajaran online yang bisa meningkatkan efisiensi waktu dengan selalu memperbarui dan menambah materi belajar untuk mahasiswa sesuai mata kuliah masing-masing agar mahasiswa dapat memperoleh bahan belajar yang lebih beragam setiap saat dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dimasa pandemi covid-19.

Daftar Pustaka

- Afifatu, R. (2015) 'Efektivitas pembelajaran', *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), pp. 15–32.
- Arikunto, S. (2013) 'Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik'.
- Badaruddin, A. (2015) *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo.
- Haryanti, R. E., Djati, P. and Tobing, S. J. (2014) 'Analisis Hubungan Motivasi Dan Disiplin Kerja Dengan Organizational Citizenship Behavior (OCB) Pt . Toshiba Consumer Products Indonesia', *jurnal Ilmiah*, 18(2), pp. 6–22.
- Lucyanda, J. (2010) 'Pengujian Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory Planned Behavior (TPB)', *JRAK: Jurnal Riset Akuntansi Dan Komputerisasi Akuntansi*, 1(2), pp. 1–14.
- Lumbantoruan, R. (2021) 'Sistem Informasi Terpadu Berbasis Web Monitoring Laporan Data Pelaksanaan Vaksinasi COVID-19 DKI Jakarta', *Sistem Informasi Terpadu Berbasis Web Monitoring LaporanDataPelaksanaan Vaksinasi COVID-19 DKI Jakarta*, 9816(2), pp. 125–140.
- Michael, A. (2013) 'Michael Allen's Guide to E-learning', *Canada: John Wiley & Sons*.
- Mu'ti, Y. A. (2020) 'Efektivitas pembelajaran online dengan Microsoft Teams pada pelajaran Matematika Materi Program Linear', *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), pp. 347–358.
- Ngalim Purwanto, M. (2002) 'Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran', *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Pandapotan, F. D., Tampubolon, E. and Hutapea, G. T. (2016) 'Hubungan kepemimpinan, motivasi kerja terhadap kinerja karyawan', 9220(1), p. 1.
- Riduwan, D. (2014) 'Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian (Untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3)', *Yogyakarta: Alfabeta*.
- Santoso, R., Anggraini, N. and Tarigan, L. (2016) 'Hubungan Kepemimpinan Dan Motivasi

- Dengan Kinerja Karyawan Pada Pt. Cardoxindo Interbuana', 9220(1), pp. 51–62.
- Sardiman, A. M. (2020) 'Interaksi & motivasi belajar mengajar'.
- Sekaran, U. and Bougie, R. (2017) 'Metode Penelitian untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan Keahlian Edisi 6 Buku 2'.
- Sinambela, N. (2006) 'Pengertian Efektivitas Pembelajaran'.
- Slavin, R. E. (2014) *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson Higher Ed.
- Sugiyono, D. (2013) 'Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D'.
- Tim Dosen, T. S. M. (2020) 'Panduan Penggunaan Microsoft Office 365', *Trisakti School of Management*.
- Yamalia, I. and Martyani, E. (2021) 'Pemanfaatan Aplikasi Camtasia Dan Youtube Dalam Pembuatan Video E-Learning', *JOURNAL VISION TECHNOLOGY (V-TECH) ISSN: 2622-9315 (Online-Elektronik)*, 3(2), pp. 120–129.