

ABSTRAK

Pada era covid-19 ini, pemerintah terpaksa memberlakukan aturan yang membatasi mobilitas masyarakatnya di berbagai negara. Sehingga, sebagian perusahaan beralih ke budaya kerja dirumah atau *work from home* dan kolaborasi daring. Banyak perusahaan mengeluarkan kebijakan bagi para karyawannya untuk bekerja dirumah atau *work from home*, selain itu hal ini pun berdampak pada bidang pendidikan dengan melakukan kegiatan belajar mengajar jarak jauh secara online menggunakan sebuah *platform*. Sehingga, segala kegiatan sekolah pun dilakukan secara *online*, mulai dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi tatap muka jarak jauh seperti Microsoft Teams. Microsoft Teams merupakan salah satu platform *e-learning* yang memiliki fitur – fitur yang dapat terintegrasi dengan Office 365 serta memudahkan para penggunanya, namun jumlah pengguna dari Microsoft Teams masih lebih rendah dibandingkan dengan *platform e-learning* tatap muka jarak jauh seperti Zoom dan Google Meets. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei yang menunjukkan bahwa aplikasi yang paling banyak digunakan adalah Zoom yang memperoleh presentase sebesar 57,2% disusul oleh Google Meets dengan presentase sebesar 18,5% dan yang terakhir Microsoft Teams hanya memperoleh jumlah presentase paling sedikit yaitu 2%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan teknologi *e-learning* menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) berdasarkan konstruk *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Behavioral Intention to Use*, *Attitude Toward Use* dan *Actual Use* pada pengguna Microsoft Teams di Indonesia pada era Covid-19.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan menggunakan *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS – SEM). Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert dari satu sampai dengan lima. Teknik dalam pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner melalui media elektronik atau media sosial yang disebar ke seluruh pengguna Microsoft Teams di Indonesia.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Computer Playfulness* dan *Enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use* pengguna Microsoft Teams di Indonesia. Selain itu, variabel *Enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Attitude Toward Using* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention to Use* dan variabel *Behavioral Intention to Use* berpengaruh secara positif terhadap variabel *Actual Use* pengguna Microsoft Teams di Indonesia.

Peneliti memberikan saran bagi Microsoft Teams sebagai penyedia layanan *e-learning* sebaiknya meningkatkan kualitas sistem dan juga kualitas informasi yang ada pada Microsoft Teams dengan membentuk fungsi dan interaksi yang lebih menarik dari sistem Microsoft Teams.

Kata kunci: PLS-SEM, *E-learning*, *Technology Acceptance Model*, Microsoft Teams, Covid-19.