

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penerapan pada faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* pada fitur *video conference* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mahasiswa ITTP angkatan 2018 hingga 2021, dapat menggunakan model TAM yang telah diintegrasikan dengan variabel *externa self-efficacy*. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa ketujuh hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap penerimaan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Ketujuh hipotesis tersebut mencakup variabel *self-efficacy, perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward using, dan actual system use*.

Mahasiswa ITTP dapat dinyatakan merasakan kemudahan dan kebermanfaatannya serta perasaan positif pada saat menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*. Aplikasi *Microsoft Teams* layak dijadikan rekomendasi untuk mahasiswa ITTP yang digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh baik antar pengajar dengan pelajar maupun antar mahasiswa apabila terjadi halangan dimana pengguna tidak dapat menghadiri pembelajaran secara luring, maka dapat memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai alternatif agar proses pembelajaran dapat tetap berjalan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan analisis mengenai faktor – faktor penerimaan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran. Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai pelengkap terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan diantaranya:

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, pihak ITTP perlu meningkatkan penyuluhan terhadap mahasiswa ITTP untuk menerapkan penggunaan

aplikasi *Microsoft Teams* sebagai alternatif media pembelajaran di lingkungan ITTP. Bagi mahasiswa ITTP perlu meningkatkan keinginan dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi tersebut karena Penggunaan *Microsoft Teams* dapat memberikan banyak kemudahan dan manfaat serta memberikan dampak positif bagi para mahasiswa ITTP pada proses pembelajaran secara *daring* baik bagi pengajar dan pelajar maupun antar mahasiswa. Pihak ITTP dapat memberikan pelatihan atau sosialisasi dalam mengoperasikan aplikasi *Microsoft Teams* pada seluruh mahasiswa ITTP agar sebelum memulai pembelajaran, pengguna tidak merasa kebingungan pada *icon* yang terdapat di fitur *video conference* agar mahasiswa dapat tetap fokus saat pembelajaran berlangsung.

2. Penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melakukan analisis penerimaan penggunaan pada fitur lain yang ada di aplikasi *Microsoft Teams* yang memungkinkan akan membantu proses pembelajaran diantaranya fitur berbagi *file*, kolaborasi langsung dengan *Microsoft office* lainnya, *live event* dan lain sebagainya.
3. Penelitian selanjutnya, dapat melakukan penelitian dengan lingkup yang lebih luas, tidak hanya di lingkungan ITTP saja, namun pada lingkup universitas di seluruh kota Purwokerto atau seluruh universitas di Jawa Tengah.