

MELIBATKAN SISWA DALAM KONTEN PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS WEB FISIKA DI SMU: PERSPEKTIF *SOCIAL LEARNING THEORY* (SLT) DAN *TASK TECHNOLOGY FIT* (TTF)

Hera Susanti^{1*}, Paulus Insap Santosa¹, Rudy Hartanto²

^{1,2}Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada

Jl. Grafika No. 2, Yogyakarta, 55281.

*Email: hera_s2te_12@mail.ugm.ac.id

Abstrak

Fisika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa SMA. Pembelajaran fisika berbasis web merupakan salah satu media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran bagi siswa agar materi belajar dapat diperoleh siswa kapan saja dan dimana saja. Namun untuk menarik perhatian/atenasi siswa dan mengingat materi yang telah dipelajari memerlukan proses yang rumit. Dengan membiarkan siswa terlibat dalam konten pembelajaran fisika berbasis web, maka siswa akan dapat memahami tentang apa yang mereka inginkan dalam konten pembelajaran fisika berbasis web sehingga materi yang telah dipelajari dapat diendapkan dalam memori (retensi), sehingga diharapkan mampu meningkatkan performa belajar siswa. Metodologi yang diusulkan menyarankan berbagai kemungkinan baru untuk kerjasama yang kreatif dalam lingkungan pembelajaran fisika berbasis web untuk pendidikan yang lebih baik. *Social Learning Theory* (SLT) digunakan untuk mengevaluasi kecukupan pengembangan konten pembelajaran fisika berbasis web pada kebutuhan kognitif siswa. Proses pembelajaran berdasarkan SLT yang terdiri dari atensi dan retensi memiliki pengaruh terhadap konstruk *Task Technology Fit* (TTF), yaitu utilisasi pembelajaran fisika berbasis web, dan utilisasi memiliki pengaruh yang positif terhadap performa siswa. Hasil penelitian metode campuran ini akan berguna dalam menilai efek web based learning fisika pada kognitif siswa dan hasil afektif dalam pengaturan pendidikan.

Kata kunci: melibatkan siswa, teori pembelajaran sosial, kesesuaian tugas-teknologi, pembelajaran fisika berbasis web

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran fisika adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang seringkali dianggap sulit oleh siswa. Tidak hanya siswa, tetapi juga masyarakat umum memiliki interpretasi yang sama terhadap mata pelajaran fisika (Samudra et al., 2014). Pembelajaran awalnya dilakukan dengan metode pembelajaran langsung atau tradisional, yaitu pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan yang sama dan melakukan pembelajaran secara langsung. Namun sekarang dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, memunculkan pembelajaran secara *online* atau *web-school* atau *cyber-school* yang menggunakan fasilitas internet sebagai metode pembelajaran yang dianggap sebagai solusi untuk menekan kesulitan dalam pemahaman pembelajaran. Penggunaan internet telah banyak membantu dalam kehidupan manusia, mulai dari berita nasional/internasional, hiburan, jejaring sosial, bahkan dunia pendidikan. Pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan metode pembelajaran langsung atau tradisional, yaitu pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruangan yang sama dan melakukan pembelajaran secara langsung. Namun sekarang dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, memunculkan pembelajaran secara *online* atau *web-school* atau *cyber-school* yang menggunakan fasilitas internet sebagai metode pembelajaran yang dianggap sebagai solusi untuk menekan kesulitan dalam pemahaman pembelajaran. (Kamsin, 2005) menunjukkan bahwa pembelajaran *online* memungkinkan orang di seluruh dunia untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan dan memungkinkan untuk mendistribusikan pengetahuan secara luas. (Mork, 2014) menunjukkan bahwa *platform* berbasis web pada perangkat apapun yang dilengkapi dengan internet dan *web browser* bisa memotivasi dan melibatkan para siswa, meningkatkan atau bahkan menggantikan metode pengajaran yang lebih tradisional. (Shana & Abulibdehb, 2010) dalam penelitiannya tentang melibatkan siswa melalui blog dalam pembelajaran menunjukkan hasil bahwa blog dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Siswa yang menggunakan blog dalam pembelajarannya

memiliki potensi untuk memberdayakan dan meningkatkan performanya. Respon siswa untuk menggunakan blog dalam pembelajaran telah sangat positif.

Melibatkan siswa dalam konten pembelajaran membutuhkan strategi tertentu. Teori pembelajaran sosial (Bandura, 1969) meliputi beberapa aspek penting dalam proses pembelajaran. Fase dalam pembelajaran sosial adalah atensi, retensi, reproduksi motorik, dan motivasi. Dengan metode pembelajaran jarak jauh, maka siswa bisa mendapatkan materi pembelajaran dimanapun siswa berada. Dengan fitur-fitur yang menarik dan mudah dipahami siswa yang ada pada pembelajaran fisika berbasis web, maka akan membuat siswa memberikan perhatian lebih dan tentunya akan mendapat ingatan yang lebih kuat dibandingkan sistem pembelajaran tradisional.

Data kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi efek dari pembelajaran fisika berbasis web pada prestasi siswa, keterlibatan dan sikap. Data ini menunjukkan bahwa strategi intervensi yang menargetkan retensi dan atensi dalam pembelajaran fisika tidak hanya fokus pada peningkatan prestasi akademik siswa (pengetahuan dan keterampilan), tetapi juga harus membahas hasil afektif seperti keterlibatan siswa dan sikap terhadap belajar, lingkungan belajar, dukungan yang tersedia.

Penelitian yang masih dalam proses pengerjaan ini akan mengembangkan pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan juga untuk menunjang *face to face learning* yang berfokus pada kebutuhan siswa untuk mata pelajaran fisika di SMA. Teori pembelajaran sosial (*Social Learning Theory/SLT*) dan *Task Technology Fit* (TTF) diadopsi untuk mengetahui pengaruh pengembangan pembelajaran berbasis *web* dan tugas-tugas (*tasks*) terhadap performa belajar siswa. Model pembelajaran fisika yang akan dikembangkan terdiri dari atas 4 tahapan instruksional yakni *presenting information* (menyajikan informasi secara jelas dan logis, bervariasi), *guiding the learner* (menggunakan pembelajaran tatap muka atau *face to face learning*), *practicing* (memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari), dan *assesing learning* (menggunakan *web-based learning*).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran fisika berbasis web

Pembelajaran berbasis *web* merupakan model pembelajaran yang materinya disampaikan dalam *web browser*, termasuk ketika materi dikemas dalam CD-ROM atau media lain (Marfuatun, 2006). Sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) adalah metode pengajaran dimana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Sebagaimana sistem pembelajaran langsung atau konvensional, sistem pembelajaran jarak jauh juga membutuhkan sarana prasarana penunjang pendidikan, agar tujuan umum pendidikan bisa diwujudkan sesuai dengan jenjang pendidikannya.

Salah satu sarana yang penting dalam menunjang pembelajaran tersebut adalah pembelajaran yang berbasis ICT (*Information, Communication and Technology*). Tidak seperti sistem pembelajaran langsung, sistem pembelajaran jarak jauh membutuhkan pengelolaan dan manajemen pembelajaran yang “khusus,” baik dari sisi siswa maupun instruktur (guru) agar tujuan pendidikan bisa terwujud. Pendidikan harus fokus pada kebutuhan instruksional siswa.

2.2. Social Learning Theory (SLT)

Dua istilah yang relevan karena mereka juga konsep pendiri dalam skema keseluruhan ajaran Bandura. istilah pertama adalah “tekad timbal balik” yang mengacu pada konsep bahwa tidak hanya lingkungan menyebabkan perilaku tetapi perilaku menyebabkan lingkungan. istilah kedua adalah “diperoleh disposisi perilaku” yang digunakan untuk menggambarkan kecenderungan orang untuk datang ke dalam situasi tertentu cenderung untuk posisi berdasarkan pengalaman masa lalu mereka

Social Learning Theory (SLT) atau yang biasa disebut dengan *Observational Learning Theory* merupakan teori pembelajaran yang menjelaskan bagaimana cara seseorang dalam berpikir dan faktor-faktor yang menentukan perilaku mereka. Dua jenis perilaku yang diidentifikasi dalam pembelajaran, *respondent* dan *operant*. Perilaku *respondent* dipelajari melalui isyarat sebelumnya dan umumnya dianggap sebagai emosional. Perilaku yang mengubah lingkungan, sehingga menghasilkan imbalan atau hukuman untuk aktor disebut instrumental. Proses komponen yang mendasari pembelajaran observasional adalah (Bandura, 1969):

2.2.1. Attention

Fase pertama dalam pembelajaran observasional adalah memberikan perhatian pada orang. Pada umumnya, siswa akan memberikan perhatian pada panutan yang memikat, telah terbukti berhasil, menarik, dan populer. Sebagai pengamat, siswa tidak dapat belajar melalui observasi kecuali jika ia memperhatikan kegiatan-kegiatan yang diperagakan oleh model itu sendiri dan benar-benar memahaminya. Hal ini tergantung seberapa menarik dan memikatnya perilaku yang diperagakan model tersebut. Perilaku yang sederhana, menarik, dan memikat akan lebih mudah diperhatikan. Hal itu juga tergantung pada kesiapan pengamat untuk memperhatikan perilaku-perilaku yang diperagakan oleh model tersebut terutama ketika banyak hal lain yang bersaing untuk mendapatkan perhatian si pengamat.

2.2.2. Retention

Retensi (Dahar, 1989) merupakan penambahan materi yang dipelajari dalam memori (yang tidak dilupakan), berarti retensi menunjuk pada penyimpanan informasi yang diperoleh dalam memori. Retensi merupakan kebalikan dari lupa. Retensi adalah ingatan yang tertinggal dalam memori sehingga dapat diingat kembali setelah seseorang mempelajari sesuatu. Jika seseorang belajar, setelah beberapa waktu apa yang dipelajarinya akan banyak dilupakan, dan yang diingat berkurang jumlahnya. Penurunan jumlah materi yang diingat akan sangat cepat pada permulaan, selanjutnya tidak lagi cepat.

2.2.3. Motoric Reproduction

Komponen ketiga dalam proses peniruan adalah mengubah ide gambaran, atau ingatan menjadi tindakan. Umpan balik terhadap hasil belajar dalam bentuk perilaku yang diperlihatkan oleh pengamat dapat menjadi alat bantu yang penting dalam proses ini. Umpan balik ini dapat dilakukan lewat observasi diri dan masukan dari pelatih, guru, dan modelnya sendiri.

2.2.4. Motivation

Tahap terakhir dalam proses pembelajaran pengamatan ialah motivasi. Orang tidak akan memperagakan atau melaksanakan setiap hal yang dipelajarinya lewat proses pengamatan. Siswa akan meniru orang yang ditiru karena mereka percaya bahwa tindakan seperti itu akan meningkatkan peluang mereka sendiri dikuatkan. Umumnya seorang pengamat akan cenderung untuk memperagakan perilaku yang ditirunya jika hal tersebut menghasilkan hal yang berharga atau diinginkan oleh pengamat tersebut. Pengamat cenderung tidak memperagakan perilaku yang mengakibatkan munculnya hukuman atau bila ia tidak mendapat hadiah dari perbuatan tersebut.

2.3. Task Technology Fit (TTF)

Task Technology Fit (TTF) adalah teori dikembangkan (Goodhue & Thompson, 1995) menyatakan bahwa teknologi informasi lebih cenderung memiliki dampak positif pada kinerja individu dan digunakan jika kemampuan teknologi informasi sesuai dengan tugas-tugas yang pengguna harus kerjakan. Konstruksi utama TTF terdiri dari *task characteristics*, *technology characteristics*, *performance impacts*, dan *utilization*.

2.3.1. Task Characteristics (Karakteristik Tugas)

Task Characteristics merupakan definisi yang luas dari kegiatan yang dilakukan individu dalam pengubahan input ke output. Karakteristik tugas yang penting meliputi peningkatan penggunaan aspek-aspek tertentu dari teknologi informasi. Misalnya kebutuhan untuk dapat menjawab berbagai variasi dan pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat diprediksi mengenai operasional perusahaan atau entitas lain, yang akan meningkatkan ketergantungan terhadap kapasitas sistem informasi untuk memproses basisdata informasi operasional.

2.3.2. Technology Characteristics (Karakteristik Teknologi)

Technology Characteristics merupakan alat yang digunakan individu dalam penyelesaian tugas mereka. Dalam konteks sistem informasi, teknologi terkait dengan sistem komputer (perangkat keras, perangkat lunak, dan data) dan penggunaan jasa pendukung (training misalnya) yang memberikan panduan pengguna dalam penyelesaian tugas. Model terfokus pada pengaruh sistem secara spesifik atau pengaruh umum seperangkat sistem, kebijakan dan jasa yang diberikan oleh departemen sistem informasi.

2.3.3. Task-Technology Fit (Kesesuaian Tugas-Teknologi)

Task-Technology Fit adalah hubungan tugas dengan sistem teknologi informasi menunjukkan hubungan penggunaan STI dengan kebutuhan tugas menyelesaikan suatu pekerjaan. Tugas diartikan sebagai segala tindakan yang dilakukan oleh individu dalam memproses *input* menjadi *output*. Karakteristik tugas mencerminkan sifat dan jenis tugas yang memerlukan bantuan

teknologi.

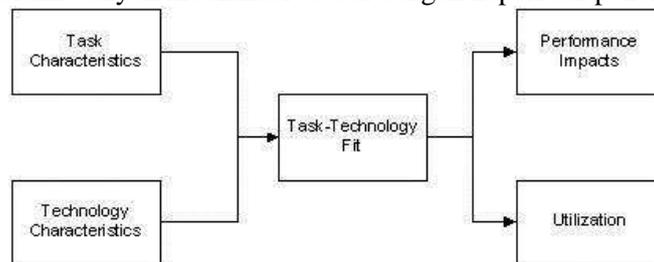
2.3.4. *Utilization (Pemanfaatan)*

Utilization merupakan perilaku pengguna dalam penyelesaian tugas dengan menggunakan teknologi. Utilisasi berkaitan erat dengan penggunaan teknologi oleh pengguna. Teknologi dituntut untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas yang dikerjakan oleh pengguna. Oleh karena itu, dalam konsep ini, utilisasi merupakan kondisi menggunakan atau tidak menggunakan teknologi komputer.

2.3.5. *Performance Impacts (Dampak Kinerja)*

Performance Impacts menunjukkan bahwa pencapaian pengaruh kinerja berhubungan dengan pencapaian serangkaian tugas-tugas yang dibebankan dengan dukungan sistem teknologi informasi yang ada. Dalam konteks ini terkait dengan portofolio tugas seorang individu. Kinerja yang tinggi merupakan implikasi dari *mix* antara peningkatan efisiensi, peningkatan efektivitas dan kualitas tinggi.

Model TTF yang dikembangkan oleh (Goodhue & Thompson, 1995) beroperasi pada tingkat individu analisis, namun (Zigurs & Buckland, 1998) menyajikan model analog yang beroperasi di tingkat kelompok. Karena pekerjaan awal, TTF telah diterapkan dalam konteks beragam sistem informasi termasuk sistem perdagangan elektronik dan dikombinasikan dengan atau digunakan sebagai perpanjangan model lain yang berkaitan dengan hasil sistem informasi seperti model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM). Ukuran TTF yang disajikan telah mengalami banyak modifikasi sesuai dengan keperluan penelitian tertentu.



Gambar 1. Diagram Task Technology Fit (TTF) Goodhue dan Thompson

Gambar 1 merupakan suatu teknologi yang memberikan *features* dan mendukung penyelesaian tugas. *Fit* disini menentukan kinerja (dan utilisasi). *Focus fit* merupakan bukti yang paling penting dalam riset terhadap pengaruh kinerja.

2.4. *Antarmuka pengguna*

(Lynch, 1960) dalam bukunya *The Image of the City* menciptakan istilah “*wayfinding*” untuk menggambarkan konsep lingkungan yang mudah dibaca/dikenali melalui tampilan visual. Unsur-unsur dari lingkungan yang dibangun, memungkinkan kita untuk menavigasi melalui ruang kompleks seperti di kota besar dan kota kecil. Prinsip untuk *wayfinding* dalam *websites* adalah:

- Paths, websites* dibuat konsisten, jalur navigasi ditandai dengan baik.
- Regions/daerah, websites* dibuatkan identitas yang unik namun terkait untuk masing-masing daerah lokasi.
- Nodes*, pengguna tidak dipusingkan dengan terlalu banyak pilihan pada *home* dan halaman menu utama
- Landmarks, websites* menggunakan *landmarks* konsisten dalam navigasi situs dan grafis untuk menjaga pengguna tetap terarah.

(Norman, 2002) memperkenalkan beberapa prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna. Dasar dan konsep yang sekarang dianggap penting untuk memahami mengapa beberapa desain yang lebih bermanfaat dan dapat dipelajari daripada yang lain, yaitu:

- Visibilitas, merupakan fungsi yang lebih terlihat, pengguna lebih mungkin akan dapat mengetahui apa yang harus dilakukan selanjutnya. *Incontrast*, ketika fungsi yang "tak terlihat" itu membuat pengguna lebih sulit untuk menemukan dan tahu bagaimana menggunakannya.
- Umpan balik, merupakan umpan balik adalah tentang mengirim kembali informasi tentang tindakan apa yang telah dilakukan dan apa yang telah dicapai, yang memungkinkan seseorang untuk melanjutkan kegiatan tersebut.

- c. Batasan, merupakan konsep desain yang menjadi kendala mengacu menentukan cara membatasi jenis interaksi pengguna yang dapat terjadi pada saat tertentu.
- d. Pemetaan, merupakan ini mengacu pada hubungan antara kontrol dan efek pengguna di dunia. Sebuah contoh dari pemetaan yang baik antara kontrol dan efek adalah panah atas dan bawah digunakan untuk mewakili atas dan ke bawah gerakan kursor, masing-masing, pada keyboard komputer.
- e. Konsistensi, merupakan ini mengacu pada merancang antarmuka untuk memiliki operasi yang sama dan menggunakan unsur-unsur yang sama untuk mencapai tugas-tugas serupa. Secara khusus, antarmuka yang konsisten adalah salah satu yang mengikuti aturan, seperti menggunakan operasi yang sama untuk memilih semua objek. Sebagai contoh, sebuah operasi yang konsisten menggunakan tindakan input yang sama untuk menyorot objek grafis pada antarmuka, seperti selalu mengklik tombol kiri mouse.
- f. *Affordance*, merupakan adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada atribut dari sebuah benda yang memungkinkan orang untuk tahu bagaimana menggunakannya. Misalnya, tombol mouse untuk "klik". Pada tingkat yang sangat sederhana, berarti "untuk memberikan petunjuk". Ketika *affordances* perseptual fisik benda jelas, mudah untuk mengetahui bagaimana berinteraksi dengan sesuatu.[9].

3. METODOLOGI

Pada penelitian ini akan dilakukan eksperimen dan survei. Skenario untuk penelitian ini sebagai berikut:

3.1. Studi Pustaka

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh (Samudra et al., 2014) diperoleh bahwa permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa SMA di Singaraja dalam belajar fisika ada dua yaitu sulitnya memahami pelajaran fisika dan tidak sukanya siswa terhadap pelajaran fisika. Kesulitan siswa dalam mempelajari fisika disebabkan oleh dua hal yaitu materi fisika yang padat, menghafal, dan menghitung, serta pembelajaran fisika di kelas yang tidak kontekstual. Tidak sukanya siswa terhadap pelajaran fisika disebabkan karena pada pembelajaran fisika di kelas guru tidak memperhatikan siswa. Oleh karena itu, hipotesis bahwa penggunaan pembelajaran fisika berbasis web akan meningkatkan kinerja siswa baik dari sisi kognitif dan afektif dalam pelajaran fisika.

3.2. Implementasi pembelajaran fisika berbasis *web*

Pada tahap ini, pembelajaran berbasis *web* diproduksi berdasarkan desain yang telah dibuat. Rancangan sistem direalisasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman atau alat bantu berupa *framework* aplikasi. Setelah sistem pembelajaran berbasis *web* dibuat, kemudian diimplementasikan ke peserta didik. Pembelajaran berbasis *web* dipasang pada *server* dan dapat diakses untuk peserta didik. Seluruh kegiatan peserta didik difasilitasi dan dipimpin instruktur. Penilaian akan mengukur sejauh mana keterlibatan siswa dalam konten pembelajaran berbasis *web* dalam meningkatkan kognitif siswa (performa belajar). Hasil yang diukur dengan data kuantitatif (nilai ujian siswa, hasil *post test*).

3.3. Survei Siswa, Pengamatan dan Wawancara

Hasil survei afektif (keterlibatan, sikap, motivasi) akan dinilai menggunakan data kuantitatif (survei) dan data kualitatif (observasi kelas, posting konten, dan wawancara siswa yang ditargetkan). Wawancara akan fokus pada siswa yang gagal atau menarik diri dari pembelajaran fisika berbasis web. Data kuantitatif dan kualitatif akan digunakan untuk mengembangkan model penggunaan untuk membantu pelaksanaan melibatkan siswa dalam *web based learning* fisika.

3.4. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian kami dan langkah-langkah penilaian terkait adalah:

1. Bagaimana performa belajar siswa sehubungan dengan partisipasi siswa dalam konten pembelajaran fisika berbasis web?
2. Bagaimana minat dan sikap siswa terhadap pembelajaran fisika sehubungan dengan partisipasi mereka dalam konten pembelajaran fisika berbasis web?
3. Bagaimana siswa melibatkan diri dalam pembelajaran fisika berbasis web?

4. KESIMPULAN

Penelitian ini sedang dalam proses pembuatan pembelajaran berbasis web. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan *website*, sebagai petunjuk untuk komputasi yang lebih lanjut dan penyajian materi yang lebih *user friendly*, dan melakukan penelitian dengan studi kasus berbeda untuk mata pelajaran yang lain. Penelitian metode campuran ini akan berguna dalam menilai efek pembelajaran fisika berbasis web pada kognitif siswa dan hasil afektif dalam pengaturan pendidikan. Penelitian ini mengusulkan model untuk mengukur keterlibatan siswa dengan pembelajaran berbasis *web*. Dalam model ini, perilaku penggunaan oleh siswa dimanifestasikan sebagai keterlibatan. Data kuantitatif dan kualitatif akan memandu pengembangan model penggunaan untuk memfasilitasi penggunaan *web based learning* bagi siswa. Data yang dikumpulkan akan memberikan wawasan luas dalam peran siswa untuk melibatkan dirinya pada konten pembelajaran berbasis web.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1969). *Handbook of Socialization Theory and Research*.
- Dahar, R. W. (1989). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Goodhue, D., & Thompson, R. (1995). Task-Technology Fit and Individual Performance. *Management Information Systems Quarterly*, 19(2).
- Kamsin, A. (2005). Is E-Learning the Solution and Substitute for Conventional Learning ? *International Journal of the Computer, the Internet and Management*, 13(3), 79–89.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City* (1st editio). Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Marfuatun. (2006). Variasi Proses Pembelajaran melalui Penerapan E-learning, 1–7.
- Mork, C. (2014). Benefits of using online student response systems in Japanese EFL classrooms, 10(2), 127–137.
- Norman, D. A. (2002). *The Design of Everyday Things* (Reprint ed). New York: Basic Books.
- Samudra, G. B., Suastra, I. W., & Suma, K. (2014). Permasalahan-Permasalahan yang Dihadapi Siswa SMA di Kota Singaraja dalam Mempelajari Fisika e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 4.
- Shana, Z. A., & Abulibdehb, E. S. (2010). Engaging Students through Blogs : Using Blogs to Boost a Course Experience, 30–38.
- Zigurs, I., & Buckland, B. K. (1998). A Theory of Task/Technology Fit and Group Support Systems Effectiveness. *MIS Q.*, 22(3), 313–334. <http://doi.org/10.2307/249668>