

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Di awal tahun 2020 ini, penduduk dunia digemparkan dengan kemunculan sebuah pandemik yang disebabkan oleh sebuah virus yaitu *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)*. Virus ini pertama kali muncul di kota Wuhan, Cina pada bulan Desember 2019. Coronavirus Disease 2019 atau COVID-19 adalah penyakit baru yang dapat menyebabkan gangguan pernapasan dan radang. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru (pneumonia) dan yang lebih parahnya menyebabkan kematian.

Dalam waktu hanya beberapa bulan, virus corona menular dan menyebar dengan sangat cepat ke hampir semua negara di dunia termasuk Indonesia. Dilansir dari tirto.id negara dengan jumlah kasus terinfeksi terbesar adalah Amerika Serikat lalu negara Spanyol, Italia, Perancis, Jerman, Inggris dan Turki. Berdasarkan data yang di keluarkan oleh worldometer per tanggal 30 April 2020, jumlah kasus Corona di seluruh dunia mencapai 3.229.814 kasus, dengan korban meninggal sebanyak 228,376 kasus. Sedangkan Indonesia sendiri

menempati posisi ke tiga puluh enam dengan jumlah kasus positif Corona mencapai 9771 kasus dan 784 korban meninggal.

Cepatnya penyebaran virus Covid-19 membuat beberapa negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan social distancing dan lockdown dalam rangka memutus penyebaran virus Corona. Pemerintah Indonesia sendiri telah mengeluarkan berbagai kebijakan mulai dari isolasi, sosial and physical distancing hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Adanya keharusan untuk menerapkan social distancing tersebut memberikan dampak yang luar biasa bagi kehidupan manusia, tidak hanya dari segi kesehatan namun juga perekonomian dan jalannya program pendidikan.

Pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah (*Work from Home*) mulai pertengahan Maret 2020 yaitu melalui Surat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor:36932/MPK.A/HKI2020 Tanggal 17 Maret 2020 Tentang Pembelajaran Secara Daring Dan Bekerja Di Rumah. Dengan keluarnya surat tersebut, lembaga pendidikan di seluruh jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi meliburkan semua aktivitas sekolah maupun perkuliahan dengan tatap muka dan menggantikan kegiatan belajar mengajar secara online atau dalam jaringan.

Sistem pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet atau daring bukan hal baru lagi didunia pendidikan terlebih dizaman serba online saat ini. Model pembelajaran jarak jauh telah dilaksanakan jauh sebelum adanya pandemic Covid-19. Telah banyak sekali aplikasi, website, maupun program yang menyediakan fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baik itu gratis atau berbayar seperti moodle, Zenius, HarukaEdu, Kelase, KelasKita,

PesonaEdu, MejaKita, SemuaGuru, Squaline, AsDos, 7Pagi (Muslik, 2019), lalu yang saat ini sedang hangat dibicarakan seperti aplikasi berbasis android “RuangGuru” yang merupakan platform pembelajaran berbasis kurikulum sekolah melalui videotutorial interaktif oleh guru dan animasi diaplikasi ponsel. Serta masih banyak platform lain dengan konsep serupa.

Dimasa ini kemajuan teknologi komunikasi di era globalisasi telah berkembang dengan pesat diseluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Data Statista 2019 menunjukkan pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 juta pengguna. Pada tahun selanjutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023 (Katadata, 2019).

Dari tingginya jumlah pengguna internet di Indonesia tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan internet telah masuk dan memberikan banyak kemudahan diberbagai bidang. Internet memberikan banyak perubahan dalam kehidupan manusia. Salah satunya yaitu cara dalam belajar mengajar.

Data APJII 2019 menyatakan bahwa pengguna internet Indonesia tertinggi didominasi oleh generasi milenial, atau kelompok usia lima belas hingga dua puluh empat tahun. Hal ini memberikan peluang yang sangat besar bagi mereka untuk lebih memahami fungsi internet dan berbagai media berbasis teknologi informasi. Sehingga diharapkan mereka dapat memanfaatkan fungsinya untuk hal yang bermanfaat seperti media pembelajaran.

Sistem pembelajaran dalam jaringan memiliki manfaat yang tinggi dalam bidang perkembangan teknologi terutama pada media pembelajaran dan sarana teknologi informasi (IT). Kebutuhan dalam perluasan pendidikan di dunia

mendorong perkembangan pendidikan jarak jauh (distance learning) yang mampu untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu bagi penggunaannya.

Setiap perguruan tinggi dapat dipastikan memiliki system tersendiri yang memanfaatkan teknologi informasi dan internet sebagai media penunjang dalam proses belajar mengajarnya. Dikampus UPN "Veteran" Jawa Timur sendiri telah disediakan website e-learning untuk menunjang proses belajar mengajar yaitu dengan mengakses ilmu.upnjatim.ac.id. Dengan website ini mahasiswa dapat mengupload tugas dan mendownload materi yang diberikan dosen secara langsung.

Dalam situasi darurat covid-19 ini lembaga pendidikan disemua jenjang dituntut untuk berinovasi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara online atau daring. Berbagai media komunikasi dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran daring, diantaranya aplikasi whatsapp, google classroom, hingga website berbasis video converence seperti zoom dan google meet. Dijurusan akuntansi UPN sendiri pelaksanaan pembelajaran secara daring baru dilaksanakan pertama kali saat pandemic ini terjadi. Hal ini menjadi tantangan sendiri bagi para mahasiswa untuk belajar dan memahami materi perkuliahan karena pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara face to face dan menggunakan website e-learning kampus kini hanya dilaksanakan secara online.

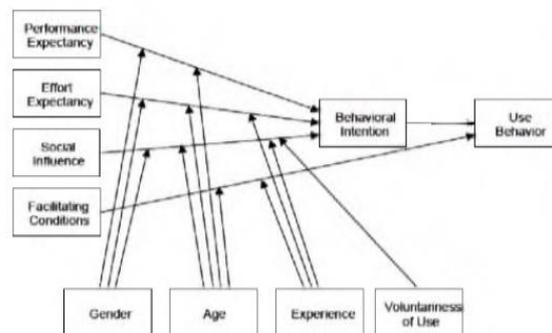
Meski internet telah menjadi kebutuhan dan gaya hidup, namun pelaksanaan perkuliahan secara daring dalam pembelajaran Akuntansi adalah hal yang baru bagi mahasiswa. Pembelajaran secara online bukanlah sistem yang tanpa kendala, terlebih pelaksanaannya dilakukan secara mendadak karena wabah covid-19 ini. Menurut penelitian (Jamaluddin et al., 2020) dua gangguan

terbesar dalam pembelajaran daring pada masa pandemi corona ini adalah jaringan internet yang tidak stabil dan kuota yang terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa meski data menunjukkan bahwa pengguna internet sangat tinggi namun keberadaannya masih belum merata. Menurut (Fortune et al., 2011) dan (Fortune et al., 2010) ada beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran online yaitu materi ajar, interaksi belajar, dan lingkungan belajar. Hal serupa juga disebutkan dalam penelitian (Adijaya & Santosa, 2018), ia menyebutkan bahwa mahasiswa tidak setuju bahwa interaksi dalam kuliah online mendukung mereka dalam belajar. Karena dalam kuliah online, mereka merasa kesulitan dalam berkomunikasi baik sesama mahasiswa maupun kepada dosen. Ia juga menyebutkan bahwa lingkungan belajar di perkuliahan online kurang mendukung suasana belajar. Hal ini karena mereka mengalami kesulitan mencari solusi bila mereka menghadapi masalah, misalnya dalam perkuliahan tatap muka, bila mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi, maka mahasiswa tersebut dapat bertanya secara langsung kepada dosen atau mahasiswa lainnya. Namun hal ini sulit terjadi di perkuliahan online.

Adanya hambatan pada proses pembelajaran dapat menurunkan minat belajar mahasiswa (Suryani, 2010). Faktor lain yang menjadi kunci kesuksesan pembelajaran daring menurut Pangondian et al., (2019) adalah ketersediaan sarana dan prasarana. Lalu Rusdiana dan Nugroho (2020) menyebutkan bahwa dukungan perguruan tinggi dan dosen menjadi aspek penting yang mendukung pembelajaran daring. Namun demikian dengan digunakannya berbagai teknologi dan media komunikasi dalam kuliah daring ini diharapkan kepada semua pengguna dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran layaknya didalam

kelas, sehingga mereka dapat memahami materi dan memiliki semangat belajar layaknya kelas tatap muka.

Dalam penelitian ini akan digunakan model UTAUT yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003). Tujuan utama penelitian menggunakan UTAUT adalah membantu organisasi untuk memahami bagaimana penggunaan bereaksi terhadap pengenalan teknologi baru (Wang, 2005). Teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (UTAUT) memiliki tiga konstruk utama yaitu ekspektansi kinerja (*performance expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*), dan pengaruh sosial (*social influence*). Di samping itu, juga ditemukan dua penentu ke perilaku pemakaian (*usage behavior*), yaitu minat (*intention*) dan kondisi-kondisi pemfasilitasi (*facilitating conditions*) yang memiliki pengaruh terhadap niat perilaku untuk menggunakan teknologi. Model *Unified Theory of Acceptance* ditunjukkan pada gambar:



Gambar 1. Model UTAUT
(sumber: Venkatesh, dkk, 2003)

Dalam penelitian Venkatesh, model UTAUT hanya menekankan pengaruh konstruk-konstruk ke minat (*behavioral intention*) dan ke perilaku pemakaian (*usage behavior*), tetapi belum menghubungkan ke hasil-hasil pemakaian.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah selain untuk mengetahui penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring adalah ingin mengetahui dampak pelaksanaannya terhadap mahasiswa. Sehingga dalam penelitian ini akan mengacu pada penelitian (Hormati, 2012) yang memodifikasi model UTAUT dengan menambahkan variabel kepuasan pengguna.

Dalam penelitiannya terhadap sistem informasi keuangan daerah (Hormati, 2012) ia menemukan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan faktor sosial berpengaruh terhadap minat pemanfaatan SIKD. Minat pemanfaatan SIKD dan Kondisi-kondisi pemfasilitasi berpengaruh terhadap penggunaan SIKD. Dan penggunaan SIKD berpengaruh terhadap kepuasan pemakai SIKD. Disini menurut Theory of Reasoned Action minat perilaku (behavioral intention) dan perilaku (behavior) adalah dua hal yang berbeda. Minat perilaku masih merupakan suatu minat dan belum berupa perilaku, sementara perilaku adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan.

Penelitian terdahulu terkait penggunaan Teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (UTAUT) telah banyak dilakukan sebelumnya dengan hasil yang berbeda-beda diantaranya dilakukan oleh (Afrianti, 2018) dan (Erita et al., 2019) yang menggunakan UTAUT untuk mengetahui penerapan google classroom dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari kemudahan Google Classroom dan harapan mahasiswa terhadap penggunaan Google Classroom dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk performa Google Classroom dan pengaruh sosial terhadap penggunaan Google Classroom terdapat pengaruh yang signifikan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh (Rivai, 2014) yang meneliti tentang penerapan UTAUT untuk memahami tingkat penerimaan dan penggunaan E-learning be smart. Hasilnya menunjukkan bahwa keempat konstruk yaitu harapan kinerja, harapan usaha, *facilitating condition*, dan pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention to Use the System (BIUS). Dan *facilitating condition* memiliki pengaruh terbesar terhadap BIUS. Hasil yang sama juga ditemukan dalam penelitian (Nyoman & Wisnu, n.d.)

Lalu penelitian (Nuari et al., 2019) dan (Sikumbang, 2014) yang menggunakan *behavioral intention* sebagai mediasi terhadap use behavioral. Dalam (Nuari et al., 2019) *behavioral intention* terbukti berpengaruh signifikan terhadap use behavioral. *Performance expectancy* dan *facilitating condition* memiliki pengaruh langsung dan tidak langsung terhadap use behavior melalui *behavioral intention*. Dan *effort expectancy* terbukti memiliki pengaruh langsung terhadap use behavior. Sedangkan (Sikumbang, 2014) menemukan bahwa harapan kinerja memiliki pengaruh signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention*) dan *facilitating condition* mempengaruhi perilaku penggunaan (*use behavior*). Variabel harapan usaha (*effort expectation*) dan pengaruh sosial (*social influence*) tidak memiliki hubungan dengan niat perilaku (*behaviour intention*). Mahasiswa menggunakan e-learning dalam proses belajar memang karena adanya fasilitas kondisi yang ada dan teknis di dalam pembelajaran e-learning.

UTAUT juga digunakan untuk penelitian diluar konteks pendidikan, seperti penelitian asli dari venkatesh, lalu penelitian lain seperti (Handayani & Sudiana, n.d.), (Jati & Laksito, 2012), (Fiska, 2018). (Jati & Laksito, 2012) yang menemukan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan kondisi yang memfasilitasi

mempengaruhi minat pemanfaatan dan penggunaan layanan e-ticket. (Handayani & Sudiana, n.d.) yang meneliti UTAUT terhadap perilaku pengguna Sistem Informasi Akademik menunjukkan bahwa *performance expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*. Sedangkan variabel *effort expectancy* tidak berpengaruh.

Dari tinjauan literatur diatas penelitian dengan UTAUT telah dilaksanakan di berbagai bidang dan menemukan hasil yang berbeda-beda pula. Sesuai dengan pendapat (Wang, 2005) bahwa tujuan utama penggunaan UTAUT adalah membantu organisasi untuk memahami bagaimana pengguna bereaksi terhadap pengenalan teknologi baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui niat mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam perkuliahan secara daring, serta untuk mengetahui dampaknya terhadap mahasiswa Akuntansi yang pelaksanaannya baru saja diterapkan selama pembelajaran daring akibat covid-19. Dengan demikian walaupun penelitian tentang UTAUT telah banyak dilakukan, namun penelitian yang meneliti tentang pelaksanaan pembelajaran secara daring serta dampaknya terhadap kepuasan mahasiswa masih belum banyak mendapat perhatian.

Berdasarkan penjelasan dan adanya *research gap* dari penelitian terdahulu diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "**PENGUJIAN MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DI JURUSAN AKUNTANSI (Studi Kasus di Akuntansi UPN Jawa Timur angkatan 2017)**"

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) mempengaruhi behavioral intention dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi?
2. Apakah ekspektasi usaha (*effort expectancy*) mempengaruhi behavioral intention dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi?
3. Apakah pengaruh sosial (*social influence*) mempengaruhi behavioral intention dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi?
4. Apakah kondisi fasilitas (*facilitating condition*) mempengaruhi perilaku penggunaan (*use behavior*) dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi?
5. Apakah minat pemanfaatan (*behavioral intention*) mempengaruhi perilaku penggunaan (*use behavior*) dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi?
6. Apakah perilaku penggunaan (*use behavior*) mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap behavioral intention dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi

2. Untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap behavioral intention dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi
3. Untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh *social influence* terhadap behavioral intention dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi
4. Untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh kondisi fasilitas (*facilitating condition*) terhadap perilaku penggunaan (*use behavior*) dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi
5. Untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh minat penggunaan (*behavioral intention*) terhadap perilaku penggunaan (*use behavior*) dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi
6. Untuk mengetahui dan membuktikan pengaruh perilaku penggunaan (*use behavior*) terhadap kepuasan mahasiswa dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi

1.3. MANFAAT PENELITIAN

Adanya penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu manfaat penelitian dilihat dari aspek teoritis. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian Teori Penerimaan dan Penggunaan Teknologi (UTAUT). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian serta perbandingan bagi penelitian-penelitian lain yang dilakukan dengan teori UTAUT dan dalam konteks penerapan pembelajaran daring.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu keberfungsian secara langsung dari hasil penelitian sehingga dapat digunakan oleh orang lain untuk memecahkan masalah praktis dalam suatu program yang telah dijalankan.

a. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menjadi media untuk berfikir lebih kritis terhadap fenomena yang terjadi di sekitar kita, dan melatih penulis dalam memaknai fenomena tersebut secara ilmiah.

b. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca tentang penerimaan mahasiswa dan dampaknya terhadap kepuasan mahasiswa dalam penerapan pembelajaran daring di jurusan Akuntansi.

c. Bagi lembaga

Penelitian ini dapat menjadi tambahan koleksi kepustakaan yang dapat digunakan untuk kepentingan ilmiah. Serta memberikan gambaran terhadap pelaksanaan pembelajaran daring terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi niat penerapan dan dampaknya terhadap mahasiswa.

