

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mahasiswa Akuntansi pada saat ini telah menghadapi perubahan sejak terjadinya transformasi 4.0 ke era *society* 5.0. Pada saat ini Mahasiswa Akuntansi sedang mengalami perkembangan dan menghadapi tantangan untuk mempertahankan keberadaannya. Profesi akuntan ini semakin bertransformasi menjadi bisnis yang menciptakan kepercayaan publik dan diharapkan menjadi profesi yang menjanjikan. (Dani Karismawan Prakosa, 2022) Teknologi dan kebutuhan manusia berkembang dengan kecepatan yang semakin meningkat. Lebih dari dua setengah abad yang lalu, dunia mengalami revolusi industri pertama, ditandai dengan perubahan besar dalam manufaktur. Kegiatan manufaktur yang awalnya sangat bergantung pada tenaga manusia, berubah menjadi mengandalkan mesin uap dan batu bara. Butuh waktu hampir satu abad untuk bertransisi dari revolusi industri pertama pada 1784 ke revolusi industri kedua pada 1870. Revolusi industri kedua terjadi saat teknologi listrik yang lebih maju memfasilitasi produksi dalam skala yang lebih besar dan mesin yang lebih modern untuk mendukung proses produksi massal dengan efisiensi yang lebih tinggi (George, n.d.) Membutuhkan waktu satu abad untuk terciptanya dan menyambut revolusi industri ketiga yang terjadi pada tahun 1969.

Pada era revolusi ketiga ini manusia sudah mulai diperkenalkan teknologi berupa otomasi yang diperkenalkan berupa komputer pertama yang memiliki kontribusi dalam membentuk dunia seperti yang kita kenali pada saat ini. Setelah terjadinya revolusi industri ketiga tanpa terasa segala sesuatu bergerak lebih cepat dan dalam waktu yang lebih cepat dari transisi revolusi industri sebelumnya hanya dalam kurung waktu lima puluh tahun kemudian,

sudah memasuki era revolusi industri keempat yang terjadi pada tahun 2011, pada revolusi keempat ini ditandai dengan terjadinya penerapan digitalisasi dimana perkembangan teknologi memungkinkan sebagian besar mesin sudah ditanamkan sistem otomasi yang dapat mengatur dirinya sendiri dengan memanfaatkan teknologi yang terhubung pada jaringan internet (*internet of things*) (Dani Karismawan Prakosa, 2022).

Setelah terjadinya era revolusi industri keempat dunia telah bersiap-siap melakukan revolusi industri selanjutnya yang sebelumnya pada berjalan pada era revolusi keempat atau bisa disebut revolusi industri 4.0 yaitu era revolusi industri yang beberapa menyebutnya era *society* 5.0 yang pertama kali diinisiasi oleh negara Jepang pada tahun 2016 (Dani Karismawan Prakosa, 2022). Revolusi teknologi telah merubah semua aspek kehidupan kita, yang terlihat dalam rutinitas sehari-hari seperti bekerja dari rumah, belajar dari rumah, mendapatkan layanan dari rumah, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan di rumah. Ini menghasilkan ketergantungan kita yang besar terhadap teknologi Yosefin (2021).

Menurut (Fitriani, 2022) pada saat ini sedang menghadapi era yang dikenal sebagai era VUCA, singkatan dari *volatility* (ketidakstabilan), *uncertainty* (ketidakpastian), *complexity* (kompleksitas), dan *ambiguitas* (keambiguan), pada era ini ditandai dengan banyaknya ketidakpastian, kompleksitas, dan hal-hal yang bersifat ambigu, pandemi Covid-19 telah memperjelas keadaan VUCA ini, pada era VUCA ini, banyak industri demi industri mengalami kerugian satu per satu, fase peralihan dari yang sebelumnya menggunakan media cetak berubah menjadi menggunakan media *online*, dan juga pada dunia otomotif yang awalnya kendaraan menggunakan bahan bakar minyak beralih menjadi era kendaraan yang menggunakan tenaga listrik, dan juga terjadi pada dunia sistem keuangan yang sebelumnya menggunakan sistem tradisional sekarang telah datang juga sistem keuangan baru yaitu berupa *financial technology* atau yang disebut dengan *fintech*, begitu pula yang terjadi pada profesi akuntan pada saat ini.

*Interpersonal skill* adalah salah satu *skill* yang perlu dipelajari oleh mahasiswa akuntansi dalam menghadapi era VUCA yang terjadi pada saat ini. Komunikasi *interpersonal* adalah sebuah ilmu atau kemampuan yang dapat menghubungkan manusia dalam berkomunikasi secara verbal. *Interpersonal skill* bisa diartikan juga sebagai kemampuan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif dan harmonis. *Interpersonal skill* sangat penting dalam dunia pekerjaan, dikarenakan sangat membantu seseorang dalam melakukan kerja sama atau kerja dalam kelompok, menjalin hubungan baik dengan klien, menyampaikan ide, dan memecahkan masalah. Menurut (Badawi & Rahadi, 2021) dalam mencapai komunikasi *interpersonal* yang saling menguntungkan, orang yang terlibat harus saling mengenal dan mengetahui satu sama lain, saling menghormati, memiliki afeksi atau rasa memiliki, merasa nyaman dan senang. Dalam komunikasi *interpersonal*, kita harus memperhatikan perkataan yang akan diucapkan agar terjalin hubungan yang baik dan pesan atau informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Menjalinkan komunikasi *interpersonal* yang baik akan menciptakan komunikasi *interpersonal* yang efektif. Komunikasi *interpersonal* yang efektif dapat menciptakan kebersamaan dan keharmonisan dalam hubungan antar manusia. Dengan begitu, akan timbul rasa saling percaya, saling mendukung, berempati, serta terciptanya aura positif antara pengirim dan penerima pesan.

Selain mempelajari *interpersonal skill* mahasiswa juga perlu mempelajari dan menguasai *digital skill* pada era VUCA yang telah berjalan pada saat ini agar mahasiswa lebih mudah untuk mempelajari dan dapat lebih mudah untuk mengembangkan diri mereka menurut (Hidayat & Khotimah, 2019) teknologi *digital* mencakup teknologi informasi dan komunikasi. (Setyaningsih, Rila, Abdullah, Edy Prihantoro, 2021) perkembangan teknologi informasi pada saat ini menjadi munculnya era revolusi industri ke arah era *digital* pada Indonesia pertumbuhan yang sangat pesat dan mampu memiliki pengaruh yang besar dan dapat mendominasi pada setiap sektor Masyarakat, termasuk juga dalam dunia Pendidikan.

Dalam dunia Pendidikan khususnya pada perguruan tinggi (mahasiswa) pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *digital* sebagai sarana meningkatkan ilmu pengetahuan mahasiswa. (Setyaningsih, Rila, Abdullah, Edy Prihantoro, 2021) dalam media *digital* banyak menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun secara visual yang menarik dan interaktif.

Agar mahasiswa siap dalam menghadapi era VUCA dengan mempelajari ilmu pengetahuan yang harus dipelajari seperti *interpersonal skill* dan *digital skill*, lingkungan belajar juga perlu diperhatikan dalam meningkatkan *creative performance* pada mahasiswa, Suardi dan Syofrianisda (2018:46) menyatakan selain faktor individu terdapat juga faktor lingkungan sekitar, yaitu lingkungan belajar, lingkungan belajar juga terdapat beberapa kategori di dalamnya adalah lingkungan sosial dan lingkungan fisik, lingkungan fisik artinya lokasi di mana mahasiswa belajar sedangkan lingkungan sosial adalah lingkungan sekitarnya seperti melakukan belajar dengan individu, kelompok belajar.

Kreativitas atau *creative performance* merupakan salah satu keterampilan penting yang dibutuhkan di berbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan. *Creative performance* merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan *original* yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk atau layanan baru. Untuk bertahan dan berkembang dalam dunia bisnis kontemporer yang kompetitif, mahasiswa bergantung pada kreativitas dan inovasi mahasiswa dan sebagai hasilnya, baik psikolog organisasi memberikan banyak perhatian pada faktor kontekstual yang dapat memfasilitasi atau menghambat kreativitas di tempat kerja (Shaw & Choi, 2023). Temuan ini juga menunjukkan bahwa kreativitas di tempat kerja dipengaruhi oleh faktor-faktor personal dan faktor-faktor lingkungan, seperti pertukaran ide, kolaborasi, dan keamanan psikologis. temuan ini memiliki implikasi bagi mahasiswa dalam memahami dan mendorong kreativitas mahasiswa, yang sangat penting untuk kesuksesan

dalam perkembangan pada era VUCA yang pesat dan tidak menentu pada saat ini (Shaw & Choi, 2023).

Seberapa pengaruh *interpersonal skill*, *digital skill*, lingkungan belajar, pada *creative performance* yang Menurut penelitian dari (Husni Syahrudin, 2022) yang melakukan penelitian pada mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP UNTAN, menyimpulkan bahwa *interpersonal skill* memiliki pengaruh positif kemampuan berpikir dalam menyelesaikan tugas.

Menurut penelitian dari (Makiyah et al., 2020) yang melakukan penelitian pada mahasiswa pendidikan fisika menyatakan bahwa mahasiswa mempunyai kompetensi dalam *digital skill* yang baik karena mahasiswa mampu menggunakan berbagai aplikasi yang berbasis *digital*. Peneliti juga menyatakan yang setelah dilakukannya pengujian menunjukkan bahwa korelasi antara kompetensi kemampuan *digital* dengan *creative performance* (*creative performance*). Berdasarkan hasil uji korelasional menyatakan bahwa kemampuan *digital* (*digital skill*) yang dimiliki atau dipelajari para mahasiswa memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja kreatif yang dimiliki para mahasiswa.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian (Makiyah et al., 2020), dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif pada tingkat yang sangat tinggi antara kemampuan *digital* dan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, kemampuan *digital* memberikan kontribusi signifikan sebesar 71% terhadap kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, melatih kemampuan *digital* pada mahasiswa Pendidikan Fisika dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, pembuatan media, evaluasi pembelajaran, serta mempermudah tugas administratif sekolah melalui penerapan model *Project-Based Learning*. Penelitian mendatang dapat mengeksplorasi cara-cara lain untuk melatih kemampuan *digital* dan kemampuan berpikir kreatif dengan menerapkan model pembelajaran atau strategi yang berbeda namun relevan.

Menurut penelitian dari (Sesilya Kempa & Stephen Eric, 2020) yang melakukan penelitian menggunakan sampel pada PT. Putra Mojo Maju Jaya Abadi menyatakan bahwa lingkungan kerja atau pada penelitian ini lingkungan belajar memiliki pengaruh tinggi pada efikasi diri kreatif yang selanjutnya akan mempengaruhi kreativitas seseorang dalam bekerja. Namun kualitas lingkungan kerja atau lingkungan belajar tidak mempengaruhi secara langsung pada *creative performance* seseorang.

Pada penelitian ini juga menjelaskan bahwa Lingkungan kerja (*Work Environment*) tidak memiliki pengaruh terhadap *creative performance*. Kualitas WE yang tinggi atau rendah tidak akan memberikan pengaruh terhadap *Creative performance* pada karyawan pada PT. Putra Mojo Maju Jaya Abadi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan juga sebagai salah satu sumber informasi bagi penulis dan mahasiswa akuntansi untuk mempersiapkan apa saja yang perlu disiapkan dalam menghadapi era VUCA ini dan *skill* apa saja yang penting dipelajari

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apakah *interpersonal skill* mempengaruhi *creative performance* pada Mahasiswa Akuntansi.
2. Apakah *digital skill* memiliki dampak pada *creative performance* pada Mahasiswa Akuntansi.
3. Apakah lingkungan belajar pada Mahasiswa Akuntansi mempengaruhi pada *creative performance*.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Menguji pengaruh *interpersonal skill* terhadap *creative performance* pada Mahasiswa Akuntansi.
2. Menguji pengaruh *digital skill* terhadap *creative performance* pada Mahasiswa Akuntansi.

3. Menguji pengaruh lingkungan belajar terhadap *creative performance* pada Mahasiswa Akuntansi.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penulisan ini adalah memberikan informasi dan wawasan bagaimana pengaruh *interpersonal skill*, *digital skill*, lingkungan belajar pada *creative performance* yang dimiliki mahasiswa akuntansi

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penulisan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang seberapa pengaruh *interpersonal skill*, *digital skill*, lingkungan belajar pada *creative performance* yang dimiliki oleh mahasiswa akuntansi