

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Semenjak pemerintah mengumumkan terdapat kasus positif terinfeksi Covid-19, pemerintah berusaha untuk mencegah penyebaran virus ini dengan cara menerbitkan beberapa peraturan, seperti halnya dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan suatu aturan baru berupa Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020, surat edaran ini berisikan mengenai beberapa ketentuan dan salah satunya adalah melakukan kegiatan pembelajaran secara daring guna memerangi keadaan pandemi yang dirasakan saat ini (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Pemaksaan perubahan kondisi ini, menyebabkan sekarang hampir semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring (*e-learning*), tetapi tetap *output* yang diharapkan adalah generasi yang unggul (Indiani, 2020).

Menurut (Mbarek & Zaddem, 2013) *e-learning* dapat didefinisikan sebagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan menggunakan ICT (*Information and Communication Technologies*). Sedangkan proses pembelajaran *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi informasi dan jaringan internet (Zuraini & Nurhayati, 2021). Efektivitas proses pembelajaran *e-learning* dapat diukur dengan cara melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur sejauh mana tingkat ketercapaian dari proses pembelajaran *e-learning* yang dapat dirasakan oleh penerima materi.

Faktor-faktor yang memberi pengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran *e-learning* menurut (McIsaac & Gunawardena, 2019) dibagi menjadi tiga kategori. Ketiga kategori ini adalah teknologi, karakteristik

pengajar dan juga karakteristik dari siswa, dari ketiga kategori ini, peneliti merangkum secara garis besar dan sebagai tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui apakah keefektivitasan dari proses pembelajaran *e-learning* ini dipengaruhi dari kemampuan mahasiswa atau oleh karena teknologi dengan mengabaikan karakteristik dari pengajar. Kemampuan mahasiswa yang berkaitan diukur dengan menggunakan variabel *computer self-efficacy* dan proses teknis/teknologinya akan diukur dengan menggunakan variabel karakteristik sistem.

Kondisi pembelajaran yang serba daring dan menggunakan media *e-learning* tentunya mengakibatkan adanya peningkatan intensitas penggunaan komputer. Hal ini dikarenakan semua aktivitas kegiatan belajar mengajar berbasis daring, oleh karena itu, dengan adanya peningkatan intensitas komputer, dapat mempengaruhi *computer self efficacy* dari setiap individu. *Computer self-efficacy* sendiri sebenarnya merupakan suatu kondisi dimana individu yang mempercayai kemampuannya ketika menggunakan komputer secara kompeten (Compeau & Higgins, 1995). Menurut (Salkind, 2008) dalam *Encyclopedia of Educational Psychology*, *self-efficacy* pada pelajar dapat menjadi hal yang menarik untuk dipelajari, pertama, pelajar dapat memperoleh *self-efficacy* dengan cara merasakan secara langsung tugas yang dikerjakan jika pelajar tersebut berhasil menyelesaikan tugasnya, maka dapat meningkatkan *self-efficacy*. Kedua, ketika pelajar menyaksikan adanya demonstrasi orang lain yang berhasil dalam suatu pekerjaan/tugas, melalui proses observasi/pembelajaran yang ada, pelajar dapat menambah persepsi bahwa mereka juga dapat menyelesaikan tugas tersebut, *self-efficacy* terbangun secara tidak langsung dalam hal ini. Ketiga, *self-efficacy* juga dapat diperoleh dari komentar persuasif secara verbal dari orang-orang lain. Ketika pelajar sering mendengarkan kalimat persuasif yang membangun baik dari teman/guru maka dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri akan kemampuan pelajar. Keempat, *self-efficacy* juga dapat dipengaruhi oleh keadaan psikologis,

contohnya ketika pelajar sedang mengerjakan ujian, kemudian merasa gelisah, maka dapat menunjukkan bahwa *self-efficacy*nya rendah.

Hal lain yang berhubungan dengan proses pembelajaran *e-learning* tentunya adalah sistem/media itu sendiri. Seringkali, sistem dalam sebuah proses pembelajaran daring menjadi kriteria pengukuran, apakah sebuah sistem/media tersebut efektif atau tidak. Menurut (Pituch & Lee, 2006) terdapat tiga karakteristik yang diperkirakan sangat berhubungan dengan proses pembelajaran *e-learning*, pertama, kegunaan, yaitu kemampuan sistem untuk menyediakan akses yang fleksibel. Kedua, interaktivitas, karena kunci dari proses pembelajaran adalah interaksi antara pelajar sendiri, antara fakultas dan pelajar dan kolaborasi dalam pembelajaran adalah hasil dari interaksi ini. Ketiga, *response time*, karena jika suatu sistem memiliki karakteristik waktu respon yang buruk, sehingga mengindikasikan bahwa sistem sulit digunakan/tingkat kegunaannya kecil.

Oleh karena hal-hal yang sudah disebutkan diatas, peneliti tertarik untuk membuktikan, pertama, apakah dengan adanya peningkatan intensitas penggunaan komputer karena adanya proses pembelajaran secara daring dapat mempengaruhi *computer self-efficacy* individu dan berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran *e-learning*. Kedua, peneliti juga ingin membuktikan, apakah dengan adanya karakteristik sistem yang diukur berdasarkan peneliti terdahulu (Pituch & Lee, 2006) dalam jurnalnya yang berjudul *The Influence of System Characteristics on E-learning Use* juga dapat memberi pengaruh secara positif terhadap efektivitas proses pembelajaran *e-learning*. Untuk partisipan hanya akan dibatasi pada mahasiswa aktif jurusan Akuntansi Unika Soegijapranata pada periode semester ganjil 2021/2022 selain yang hanya mengambil mata kuliah skripsi, penelitian ini berfokus kepada mahasiswa yang merasakan kuliah *full* daring, karena mahasiswa akuntansi Unika Soegijapranata merasakan mata kuliah yang sama, dengan dosen pengajar yang sama dan menggunakan *platform* sistem/media yang sama yaitu, *Super Cyber*. Karena itu peneliti berniat

melakukan riset dengan judul “Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan Karakteristik Sistem terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran *E-Learning* Mahasiswa Akuntansi Unika Soegijapranata”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berikut merupakan beberapa rumusan masalah yang timbul pada riset ini:

1. Apakah *computer self-efficacy* mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran *e-learning* mahasiswa Akuntansi Unika Soegijapranata?
2. Apakah karakteristik sistem berpengaruh secara positif terhadap efektivitas proses pembelajaran *e-learning* mahasiswa Akuntansi Unika Soegijapranata?

1.3 TUJUAN RISET

Tujuan dari pembuatan riset ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *computer self-efficacy* mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran *e-learning* mahasiswa Akuntansi Unika Soegijapranata.
2. Untuk mengetahui karakteristik sistem berpengaruh secara positif terhadap efektivitas proses pembelajaran *e-learning* mahasiswa Akuntansi Unika Soegijapranata.

1.4 MANFAAT/ KONTRIBUSI RISET

1.4.1 Manfaat Bagi Tenaga Pendidik

1. Tenaga pendidik dapat lebih fokus membangun dan memperbaharui proses pembelajaran dengan metode *e-learning* agar segala aktivitas kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Selain itu, tenaga pengajar juga harus memberikan sosialisasi mengenai sistem proses pembelajaran *e-learning*.

2. Tenaga pendidik dapat menjadikan pentingnya kemampuan mahasiswa dalam memiliki kepercayaan diri untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan sistem yang ada sebagai bahan evaluasi. Misalnya, tenaga pendidik dapat memberi motivasi persuasif ketika melakukan proses pembelajaran daring, dan lainnya.

1.4.2 Manfaat Bagi Kualitas Pendidikan

Penulis mengharapkan jika riset ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan kualitas pembelajaran daring yang sudah mulai terlaksana, agar kualitas pelajar yang dihasilkan semakin baik dari periode ke periode.

