

**PENGARUH FAKTOR INDIVIDU DAN TEKNOLOGI TERHADAP
PENERIMAAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN TEKNOLOGI
WEB PADA MAHASISWA AKUNTANSI
DI UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA**

Rahmawati dan Subekti Djamaluddin

Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine: (1) influence of individual factor to acceptance learning based on technology web at accountancy student in Sebelas Maret University Surakarta, (2) influence of technological factor to acceptance learning based on technology web at accountancy student in Sebelas Maret University Surakarta. Respondents of this research are accountancy student Sebelas Maret University Surakarta which have accessed internet. Examination data conducted with validity test, reliability, and classic assumption. Data analysis use analysis of multiple regressions.

The results of this research are: (1) there is influence of individual factor for self efficacy to acceptance learning based on technology of web at accountancy student Sebelas Maret University Surakarta. This Result consistence with Brown (2002), Tse et al. (2007), and Basile and of D Aquila (2002). Many student which like with and computer of internet and give attitude which are positive. Tse et al. (2007) concluding efectivity of usage of approach based on web to student taking pharmacology science, (2) there is no influence of individual factor for anxiety computer to acceptance learning based on technology of web at accountancy student Sebelas Maret University Surakarta. This Result consistence with Mc Elroy (2007), (3) there is influence of technological factor to acceptance learning based on technology of web at accountancy student Sebelas Maret University Surakarta. Sampel which is used the next research broader, not only accountancy student in UNS. Independent variable which used in the next research suggested to be added. Because possible there are many other factor which have an effect on to acceptance learning based on web technology.

Keywords: learning based on Web Ct, self efficacy, computer anxiety,

1. PENDAHULUAN

Internet dan *World Wide Web* (WWW) menawarkan kepada pendidik suatu kesempatan untuk menyediakan para siswa tentang lingkungan baru yang inovatif dan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran. Mioduser dkk. (2000) dalam Brown (2002)

mengidentifikasi teknologi *web* sebagai suatu proses pendidikan yang penting hasil dari : a). Dukungan untuk memproses informasi yang canggih berada di pusat pendidikan, b). Fasilitas komunikasi dalam bentuk *email* atau *chatting* memungkinkan komunikasi di bidang pendidikan dengan mengabaikan batasan waktu dan tempat, c) Perangkat yang mudah dioperasikan dan mendukung kreatifitas siswa, d). Kemampuan *web* yang bertindak sebagai perantara.

Ada beberapa perangkat pembelajaran yang berdasar *web* yang biasa digunakan oleh pengajar salah satunya adalah WebCT yang mempertimbangkan beberapa hal dalam pembelajaran seperti isi mata kuliah (misalnya, silabi dan handout), perangkat komunikasi (bahan diskusi), perangkat evaluasi (kuis), dan perangkat studi (*home page* siswa dan presentasi siswa). Manfaat dari penggunaan berbagai perangkat bagi para pengajar adalah tidak diperlukan kemampuan untuk menciptakan situs yang interaktif karena di antaranya sudah terdapat fitur yang interaktif seperti *chat rooms* dan bagian diskusi. Jika pembelajaran dianggap penting bagi para siswa maka dilihat dari pandangan siswa nampak kompleks terutama tentang teknologi. Di Negara berkembang ketika para siswa masuk ke sebuah Universitas sangat minim untuk mendapatkan pembelajaran teknologi komputer dan internet. Tujuan utama dari studi ini adalah menguji faktor individu dan teknologi terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi *web* di Negara berkembang.

Self efficacy didefinisikan sebagai kepercayaan atau keyakinan seseorang, menyangkut kemampuan dia dalam melakukan aktivitas atau tindakan (Bandura 1986: 20). Hacket dan Betz (1981) menyamakan *self efficacy* sebagai sebuah variabel yang dapat mempengaruhi pencapaian suatu tindakan, keputusan akademik atau karier, dan perubahan karier. Seseorang yang memiliki *self efficacy* yang tinggi, lebih giat dan gigih usahanya untuk meraih tujuan yang diinginkannya, bahkan ketika menemui halangan atau permasalahan. Adapun seseorang yang memiliki *self efficacy* yang rendah akan mudah menyerah ketika menghadapi permasalahan (Bandura 1986: 25). Ini akan mempengaruhi potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Apabila dia merasa terkekang dan tidak dapat berkembang, maka kecenderungan untuk berpindah pada dirinya akan meningkat.

Perkembangan dunia usaha (bisnis) dewasa ini ditengarai oleh kompetisi usaha yang semakin ketat dalam skala global. Kondisi tersebut didorong oleh perkembangan teknologi yang cukup pesat. Ada empat macam teknologi yang perkembangannya relatif menonjol saat ini, yaitu: teknologi informasi, teknologi pemanufakturan, teknologi transportasi dan teknologi komunikasi. Di antara berbagai jenis teknologi yang berkembang pesat, teknologi informasi mempunyai dampak yang dominan terhadap perubahan lingkungan bisnis. Isilah teknologi informasi yang sekarang lazim digunakan banyak orang, sebenarnya merupakan perpaduan antara teknologi komputer, komunikasi dan otomasi kantor yang telah bercampur menjadi satu sehingga sulit untuk memisahkannya (Indriantoro, 1996).

Penerapan teknologi menimbulkan sejumlah problematik yang berasal dari berbagai faktor, antara lain: ekonomi, teknologi, konsep sistem dan aspek perilaku. Dari berbagai faktor

penyebab problematik dalam pengembangan teknologi komputer, aspek perilaku merupakan faktor yang dominan (Igbaria, 1989). Thompson dkk. (1991) mengemukakan pentingnya aspek perilaku dalam penerapan teknologi komputer. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian empiris yang menguji pengaruh perilaku individual pemakai terhadap penggunaan personal komputer (PC) dengan landasan teori yang diusulkan oleh Triandis (1980). Sikap seseorang terdiri atas komponen kognisi, afeksi dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku.

Menurut Triandis (1980) dalam Thompson dkk. (1991), kognisi berkaitan dengan konsekuensi yang diperoleh pada masa depan yang diyakini seseorang sehingga mendorong untuk bersikap. Afektif berkaitan dengan perasaan atau emosi seseorang yang mempunyai konotasi suka atau tidak suka. Keinginan merupakan komponen sikap lain, yang mempengaruhi sikap seseorang. Sikap positif seseorang terhadap komputer karena didorong oleh keinginan yang kuat untuk mempelajarinya. Ketiga komponen sikap di muka: kognisi, afeksi dan keinginan, pada dasarnya saling terkait antara satu dengan yang lain. Keinginan seseorang dipengaruhi oleh keyakinan akan konsekuensi masa yang akan datang, sehingga menimbulkan afeksi seseorang yang dinyatakan dengan sikap suka atau tidak suka terhadap teknologi komputer. Ketidaksukaan seseorang terhadap komputer dapat disebabkan oleh ketakutan terhadap pengguna teknologi komputer atau disebut juga *computer anxiety* (Igbaria dan Pasuraman, 1989).

Penelitian Heinssen dkk. (1987) menyatakan bahwa mahasiswa dengan *computer anxiety* yang lebih tinggi mempunyai kepercayaan pada kemampuan diri sendiri dan kinerja yang lebih rendah dibanding mereka yang memiliki *computer anxiety* yang lebih rendah. Dalam kaitannya dengan pelaksanaan tugas dengan menggunakan komputer, subyek dengan *computer anxiety* yang lebih tinggi memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas tersebut dibandingkan subyek yang memiliki *computer anxiety* yang lebih rendah.

Hasil penelitian Sudaryono (2004) yang menguji pengaruh *computer anxiety* dari 254 dosen akuntansi Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta di wilayah Jakarta, Semarang, Solo, Malang dan Surabaya terhadap keahliannya dalam menggunakan komputer mendapatkan hasil bahwa *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.

Penelitian tentang hubungan antara *self efficacy*, *anxiety*, pengalaman, dukungan dan penggunaan komputer telah dilakukan oleh Fagan dkk. (2004). Hasil penelitian tersebut menggambarkan bahwa pengalaman dan dukungan berhubungan positif dengan *computer self efficacy*, dan *computer self efficacy* berhubungan negatif dengan *anxiety* dan positif dengan penggunaan komputer. *Computer anxiety* berhubungan negatif dengan pengalaman, yang menunjukkan bahwa pentingnya faktor individu dalam membantu penerimaan dan penggunaan teknologi informasi.

Penelitian ini merupakan pengembangan penelitian Sudaryono (2004) tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen akuntansi dalam menggunakan komputer. Penelitian sebelumnya mengambil sampel dosen akuntansi, sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel mahasiswa akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta serta model penelitian yang lebih kompleks dan berbeda.

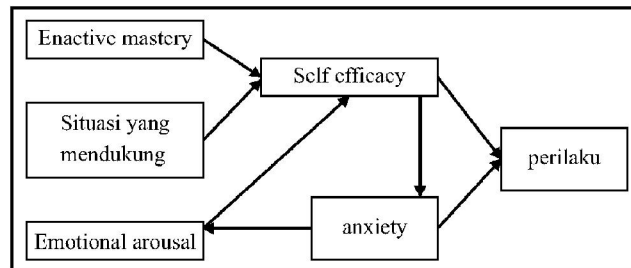
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembuatan keputusan mengenai sumber daya manusia khususnya, mahasiswa akuntansi dalam menerima teknologi informasi (web). Teknologi berdasar web dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran. Pengetahuan teknologi tersebut diterapkan pada siswa yang baru saja diperkenalkan tentang komputer dan teknologi internet. Bagi para akademisi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris dan konfirmasi konsistensi dengan hasil penelitian tentang sistem informasi sebelumnya.

2. KERANGKA TEORITIS

Anxiety

Definisi *anxiety* menurut *Macquarie Dictionary* adalah kesukaran atau kesulitan berfikir yang disebabkan oleh ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas bahaya atau kemalangan. Definisi *anxiety* menurut May (1997) dalam (Yunita, 2004) adalah sebagai suatu ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas adanya ancaman terhadap beberapa nilai yang dianggap penting oleh individu atas keberadaannya sebagai seorang pribadi. Adapun Levitt (1967) dalam Sudaryono dan Astuti (2005) menggambarkan *anxiety* sebagai suatu ketakutan yang berlebihan yang memotivasi keragaman perilaku pertahanan diri, termasuk gerak-gerik jasmani, ketakutan batiniah atau kekacauan. Kumpulan definisi dan interpretasi terhadap *anxiety* mengesankan bahwa tidak ada kesepakatan yang pasti mengenai definisi *anxiety*. Seperti yang diungkapkan Levitt (1967) dalam Sudaryono dan Astuti (2005), bahwa ruang lingkup definisi *anxiety* yang tepat itu tidak terbatas dan sangat luas.

Teori *self efficacy* menggambarkan hubungan antara *emotional arousal*, *self efficacy*, *anxiety* dan perilaku (diadopsi oleh Marakas dkk. dalam Fagan dkk. 2004). Model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Model *self efficacy*

Computer Anxiety

Definisi *computer anxiety* menurut Igbaria dan Parasuraman (1989) adalah sebagai suatu kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi informasi (komputer) pada masa sekarang atau pada masa yang akan datang. Menurut Rifa dan Gudono (1999) definisi *computer anxiety* adalah suatu tipe *stress* tertentu *computer anxiety* itu berasosiasi dengan kepercayaan yang negatif mengenai komputer, masalah-masalah dalam menggunakan komputer dan penolakan terhadap mesin.

Menurut Linda V. Orr (2000: 22), *computer anxiety* merupakan salah satu *technophobia*, di mana komputer merupakan salah satu teknologi yang berkembang dalam kehidupan manusia. *Technophobia* sendiri dapat digolongkan menjadi 3 tingkatan, yaitu:

a. *Anxious Technophobe*

Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini akan menunjukkan tanda-tanda klasik yang merupakan reaksi kekhawatiran (*anxiety reaction*) ketika menggunakan suatu teknologi, tanda-tanda tersebut dapat berupa munculnya keringat di telapak tangan, detak jantung yang keras atau sakit kepala.

b. *Cognitive Technophobe*

Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini pada mulanya merasa tenang dan relaks, mereka sebenarnya menerima suatu teknologi baru tetapi muncul beberapa pesan negatif seperti "Saya akan menekan tombol yang salah dan mengacaukan mesin ini".

c. *Uncomfortable User*

Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini dapat dikatakan sedikit khawatir dan masih muncul pernyataan negatif, tetapi secara umum tidak membutuhkan *one-on-one-counselling*.

Kegelisahan terhadap komputer dapat memunculkan dua hal, yaitu:

a. Fear (takut)

Seseorang yang merasa takut dengan adanya komputer karena mereka belum banyak menguasai teknologi komputer, sehingga mereka belum bisa mendapatkan manfaat dengan kehadiran komputer.

b. *Anticipation* (antisipasi)

Seseorang merasa perlu melakukan antisipasi terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer. Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan (*anticipation*) terhadap komputer.

Self Efficacy

Self efficacy didefinisikan sebagai kepercayaan atau keyakinan seseorang, menyangkut kemampuan dia dalam melakukan aktivitas atau tindakan (Bandura 1986: 60). *Self efficacy* merupakan konsep penting dalam ilmu psikologi sosial yang diturunkan dari teori pembelajaran (sosial kognitive). Hacket dan Betz (1981) menyamakan *self efficacy* sebagai sebuah variabel yang dapat mempengaruhi pencapaian suatu tindakan, keputusan akademik atau karier, dan perubahan karier. Seseorang yang memiliki *self efficacy* yang tinggi, lebih giat dan gigih usahanya untuk meraih tujuan yang diinginkannya, bahkan ketika menemui halangan atau permasalahan. Adapun seseorang yang memiliki *self efficacy* yang rendah akan mudah menyerah ketika menghadapi permasalahan (Bandura 1986: 61).

Hacket dan Betz (1981) menyimpulkan bahwa akuntan wanita memiliki *self efficacy* yang berhubungan dengan karir lebih rendah daripada akuntan pria. Mereka menyajikan sejumlah argumen untuk menjelaskan perbedaan ini, termasuk di antaranya a). Pekerjaan tertentu membutuhkan kemampuan tertentu dan adanya penilaian *self-efficacy* yang berbeda untuk kompetensi karir pria dan wanita, b). Wanita cenderung menghubungkan kesuksesan dengan faktor keberuntungan daripada faktor kemampuan diri yang dapat menimbulkan *self-efficacy* yang lebih rendah daripada pria, c). Terlalu sedikitnya model/ contoh wanita yang berada pada karir yang non tradisional sehingga kesempatan untuk memperoleh pengalaman menjadi terbatas, d). Umpan balik/saran terhadap tujuan karir wanita terkadang tidak terlalu mendukung/mendorong semangat namun cenderung ambivalen, menjatuhkan, atau bahkan menjerumuskan.

Penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa *self-efficacy* yang berhubungan dengan karir adalah sebuah variabel yang dapat mempengaruhi keinginan berpindah (Saks 1992). Wood dan Bandura (1989) dalam Troutman dkk. (2000) menyarankan bahwa individu yang memiliki *self-efficacy* yang lebih tinggi memiliki keraguan yang sedikit dan berusaha memperoleh aktivitas yang menantang atau pekerjaan baru.

Penelitian Troutman dkk. (2000) menguji efek dari *self efficacy*, *assertiveness*, *stress* dan jenis kelamin pada keinginan pindah akuntan publik. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa *self efficacy*, *assertiveness*, *stress* berkontribusi secara signifikan terhadap keinginan untuk pindah. Bagaimanapun juga, jenis kelamin mempunyai peran yang signifikan dalam menentukan karakteristik mana yang mempengaruhi keinginan berpindah.

Hasil penelitian tersebut mengindikasikan hubungan positif antara *self efficacy* dan keinginan berpindah untuk pria, tidak ada hubungan langsung antara *assertiveness* dan keinginan berpindah untuk pria, dan ada hubungan antara *assertiveness* dan keinginan berpindah untuk akuntan wanita. Hubungan yang signifikan dan positif antara *stress* dan keinginan pindah untuk kedua jenis kelamin, dan *stress* lebih tinggi pada akuntan publik wanita.

Penelitian tersebut mempunyai implikasi bagi para akuntan dan juga untuk penelitian di masa yang akan datang. Stress merupakan masalah yang pasti ada pada akuntan publik yang bekerja di kantor akuntan publik. Kantor akuntan publik dan peneliti harus mencari cara untuk mengurangi efek dari *self efficacy* dan *assertiveness* pada keinginan untuk berpindah.

Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian menggunakan komputer antara lain telah dilakukan oleh Heinssen et al. (1987), Igarria dan Parasuraman (1989), Sabherwal dan Elam (1995), Rifa dan Gudono (1999), Indriantoro (2000), Sudaryono (2004) dan Yunita (2004). Heinssen et al. (1987) melakukan penelitian terhadap mahasiswa-mahasiswa perguruan tinggi dalam penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa-mahasiswa dengan *computer anxiety* yang lebih tinggi mempunyai kepercayaan terhadap kemampuan diri dan hasil kinerja yang lebih rendah daripada mahasiswa yang mempunyai *computer anxiety* lebih rendah. Apabila semua tugas dilaksanakan, subyek dengan tingkat *computer anxiety* yang lebih tinggi memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas.

Igarria dan Parasuraman (1989) menemukan dalam penelitiannya bahwa kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan terhadap komputer (*computer anxiety*) di masa sekarang dan masa yang akan datang mempunyai pengaruh terhadap sikap pemakai terhadap teknologi komputer. Oleh karena itu sikap negatif pemakai mengakibatkan rendahnya tingkat keahlian dalam penggunaan komputer, tingginya *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian yang bersangkutan dalam menggunakan komputer.

Harrison dan Rainer (1992) dalam Sudaryono dan Astuti (2005) menguji pengaruh perbedaan individual terhadap keahlian *End-User Computing*. Penelitian dilakukan terhadap 776 karyawan suatu universitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh faktor demografi (umur, jenis kelamin, dan pengalaman), *personality* (*computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*, kecuali sikap optimis terhadap komputer) dan *coignitive style* (hanya *originality of cognitive style*) terhadap keahlian dalam *End-User Computing*. Sabherwal dan Elam (1995) mengemukakan bahwa sikap pemakai komputer merupakan faktor yang mempengaruhi kinerja (keahlian) individual dalam penggunaan komputer. Keahlian seseorang dalam penggunaan komputer pada gilirannya mempengaruhi kesuksesan penerapan suatu teknologi informasi.

Rifa dan Gudono (1999) melakukan penelitian terhadap 164 karyawan perusahaan perbankan mengenai pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam *End-User Computing (EUC)*. Faktor *personality* dalam penelitian tersebut adalah *computer anxiety*, *math anxiety*, dan *computer attitudes*. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa dua variabel independen yaitu *fear* dan *anticipation* mempunyai

hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam *End-User Computing*. Adapun dalam analisis terhadap *computer attitudes*, hanya variabel optimis saja yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keahlian *End-User Computing*, sedangkan variabel pesimis dan intimidasi tidak memiliki pengaruh yang signifikan.

Indriantoro (2000) juga melakukan penelitian tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Yang menjadi sampel dalam penelitian tersebut adalah 54 dosen perguruan tinggi negeri dan swasta di Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemakai komputer yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang tinggi akan menunjukkan tingkat keahlian yang lebih rendah daripada pemakai komputer yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang rendah.

Hasil penelitian Sudaryono (2004) yang menguji pengaruh *computer anxiety* dari 254 dosen akuntansi Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta di wilayah Jakarta, Semarang, Solo, Malang dan Surabaya terhadap keahliannya dalam menggunakan komputer mendapatkan hasil bahwa *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.

Yunita (2004) melakukan penelitian yang sama dengan 133 dosen perguruan tinggi negeri dan swasta di Solo dan Semarang sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dosen akuntansi memiliki tingkat *computer anxiety* yang lebih rendah akan memperlihatkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi daripada dosen akuntansi yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi. Penelitian tersebut memberikan perhatian pada aspek perilaku pemakai secara individual yang diprosikan dengan tingkat *computer anxiety*-nya dan pengaruhnya terhadap kinerja individual yang diprosikan dengan keahlian pemakai dalam menggunakan komputer.

Penelitian yang menguji pengaruh tingkat *computer anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi dalam menggunakan komputer telah dilakukan oleh (Sudaryono dan Astuti 2005). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian tersebut diuji dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil dari analisis data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana menghasilkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,263. berarti ada pengaruh yang signifikan antara *computer anxiety* (variabel independen) terhadap keahlian komputer (variabel dependen) dengan variasi perubahan tingkat keahlian komputer dijelaskan oleh variabel *computer anxiety* sebesar 26,3%. Semakin rendah *computer anxiety* pemakai komputer mempunyai pengaruh terhadap keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Atau sebaliknya, semakin tinggi *computer anxiety* pemakai berhubungan dengan semakin rendah keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Dengan demikian hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.

Pengembangan hipotesis

Teori kognitif sosial mengharapkan *self efficacy* individu mempunyai pengaruh langsung pada tugas mereka dan persistensi dalam pencapaian tugas. Dalam literatur penerimaan computer, sejumlah studi menemukan bahwa *self efficacy* yang tinggi berhubungan dengan berbagai macam produk teknologi.

Self efficacy adalah suatu ukuran kepercayaan dalam kemampuan menggunakan suatu teknologi. Faktor ini juga berdampak pada keyakinan atas diri mereka mengembangkan persepsi positif *self efficacy* secara umum terhadap penggunaan komputer dan teknologi internet yang merupakan tantangan utama. Seseorang yang memiliki *self efficacy* yang tinggi, lebih giat dan gigih usahanya untuk meraih tujuan yang diinginkannya, bahkan ketika menemui halangan atau permasalahan. Adapun seseorang yang memiliki *self efficacy* yang rendah akan mudah menyerah ketika menghadapi permasalahan (Bandura 1986: 22). Ini akan mempengaruhi potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Apabila dia merasa terkekang dan tidak dapat berkembang, maka kecenderungan untuk berpindah pada dirinya akan meningkat.

Hipotesis yang diajukan sehubungan dengan *self efficacy* adalah:

H1a: Ada pengaruh positif *self efficacy* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web.

Beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa *computer anxiety* berhubungan negatif dengan penggunaan komputer. Ketertarikan secara positif terhadap komputer berdampak pada persepsi pemakai. Siswa yang memiliki ketertarikan akan mengakses internet mempunyai pengalaman terhadap teknologi komputer (khususnya internet). Dalam kaitannya dengan pelaksanaan tugas dengan menggunakan komputer, subyek dengan *computer anxiety* yang lebih tinggi memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas tersebut dibandingkan subyek yang memiliki *computer anxiety* yang lebih rendah. Pemakai komputer dengan *computer anxiety* yang lebih rendah menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi daripada pemakai komputer yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi. Hipotesis 1b dalam penelitian ini adalah:

H1b: Ada pengaruh negatif *computer anxiety* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web.

Penelitian sebelumnya menetapkan bahwa kemudahan penggunaan sebagai salah satu faktor penting yang mempengaruhi penerimaan pemakai dan perilaku pemakai dari teknologi informasi.

Dalam beberapa studi teknologi yang berdasar web menunjukkan faktor yang berkenaan dengan bagaimana informasi ditemukan pada suatu lokasi web serta bagaimana informasi dapat dipahami. Kemudahan seseorang terutama para siswa untuk mendapatkan suatu informasi yang mereka cari dalam situs web akan menjadi sesuatu hal yang tidak

menakutkan para siswa dalam mencari situs web. Hipotesis dua yang berhubungan dengan faktor teknologi yaitu:

H2a: Ada pengaruh positif kemudahan untuk mendapatkan informasi terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web.

Grafik serta visual yang menarik akan memudahkan pemahaman dalam mempelajari web. Desain *template* yang menyediakan hubungan ke berbagai informasi yang lebih terperinci dari pokok materi yang ada. Penggunaan bahasa yang mudah juga mempengaruhi pemahaman isi situs. Hipotesis 2b yang diajukan adalah:

H2b: Ada pengaruh positif kemudahan pemahaman terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web.

3. METODE PENELITIAN

Pemilihan Sampel dan Pengumpulan Data

Responden penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Universitas Sebelas Maret di Surakarta yang pernah mengakses internet. Pemilihan sampel yang dibatasi pada mahasiswa akuntansi jenjang Diploma, PPAK, PPA, S1, dan MAKSI Universitas Sebelas Maret di Surakarta, semata-mata karena pertimbangan waktu dan biaya. Pembatasan lingkup mahasiswa akuntansi Universitas Sebelas Maret Surakarta yang menjadi sampel penelitian ini, meskipun dapat menghasilkan data yang relatif homogen, akan mengurangi kemampuan generalisasi dari temuan penelitian.

Variabel Penelitian dan Pengukurannya

Variabel dependen:

Penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi *web* diukur dengan menggunakan instrumen penelitian terdahulu (Teo dkk. 1999) sebagai suatu kebermanfaatan yang diinginkan oleh pengguna komputer.

Variabel Independen:

1. faktor individu: meliputi dua dimensi yaitu *self efficacy* (instrumen dari Taylor dan Todd 1995) dan *computer anxiety* (instrumen dari Venkatesh 2000),
2. faktor teknologi: meliputi dua dimensi yaitu kemudahan untuk mendapatkan informasi (instrumen dari Lederer dkk. 2000) dan kemudahan pemahaman juga dari Lederer dkk. (2000).

Pengujian Spesifikasi Model

Uji F dan atau uji t untuk menguji hipotesis yang diusulkan. Uji F digunakan untuk menguji layaknya model regresi yang diusulkan. Asumsi yang mendasari uji F adalah tolak model regresi jika hasil uji F lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} . Untuk menguji koefisien masing-masing variabel independen digunakan uji t. Jika t_{hitung} masing-masing komponen

lebih besar atau sama dengan t_{tabel} , maka hipotesis penelitian diterima dengan tingkat signifikansi 5%.

Koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan variabel independen dalam menjelaskan perubahan variabel dependen secara bersama-sama. Nilai koefisien yang diperoleh akan berkisar $0 < R^2 \leq 1$. Artinya jika nilai R^2 semakin mendekati 1, maka semakin kuat kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Analisis Pengujian Data

Sebelum dianalisis dengan analisis regresi linier berganda, maka data perlu diuji lebih dahulu. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji validitas serta reliabilitas instrumen penelitian. Pengujian diagnostik tes diperlukan karena memakai analisis regresi.

4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner secara langsung kepada responden. Kuesioner langsung dijawab dan dikembalikan oleh responden. Jumlah kuesioner yang disebar adalah 200 eksemplar kuesioner. Kuesioner yang kembali adalah 170 (85%) dari jumlah yang disebar tersebut. Dari jumlah kuesioner yang kembali itu, ada kuesioner yang dibatalkan karena ketidaklengkapan data yang ada di dalamnya. Jumlah kuesioner yang digunakan untuk dianalisis adalah sejumlah 168 eksemplar.

Statistik Deskriptif

Berdasarkan dari hasil tabulasi data yang telah diperoleh dan dikumpulkan, kemudian disusun untuk dijadikan data yang lebih terstruktur yang membentuk profil responden yang mengikuti penelitian ini. Penghitungan statistik deskriptif akan memberikan gambaran mengenai kondisi responden dalam penelitian ini.

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa responden yang mengikuti penelitian ini sebagian besar adalah mahasiswa S1 reguler, kemudian diikuti mahasiswa S1 nonreguler. Responden kebanyakan menggunakan internet untuk diskusi dan mereka lebih dari 5 kali mengakses internet (86,5%). Ini menandakan bahwa responden sudah banyak yang mengenal internet untuk pembelajaran.

Tabel 1
Profil Responden

Keterangan	Jumlah	Prosentase (%)
Jenjang:		
1. S1 reguler	70	39,4
2. S1 nonreguler	67	41,2
3. D3	13	7,6
4. Maksi	13	7,6
Penggunaan internet:		
1. web browsing untuk melihat informasi	7	4,1
2. mendownload informasi	3	1,8
3. email	7	4,1
4. chat rooms	3	1,8
5. diskusi	150	88,2
Jumlah melakukan akses internet:		
Kurang dari 1 kali	0	
1-2	10	5,9
3-4	6	3,5
4-5	7	4,1
lebih dari 5 kali	147	86,5
Keterangan:		
Kode 1: S1 non reg akuntansi		
Kode 2: S1 reguler akuntansi		
Kode 3: D3 akuntansi		
Kode 4: MAKSI		

Tabel 2
Statistik Deskriptif Variabel

	Mean	Std. Deviation	N
MUDAH	14.7560	2.2145	168
PHM	18.2560	5.1620	168
INF	10.5000	1.6305	168
SE	10.9286	1.5537	168
CA	7.5238	2.3496	168

Keterangan:

MUDAH: penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web.

PHM: kemudahan pemahaman

INF: kemudahan untuk mendapatkan informasi

SE: *self efficacy*

CA: *computer anxiety*

Statistik deskriptif masing-masing variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel

2. Tabel tersebut menunjukkan rata-rata untuk variabel dependen yaitu 14,7.

Pengujian Data

Sebelum dianalisis data diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan instrumen penelitian reliabel dengan *alpha cronbrach* sebesar lebih dari 0,5. Sedangkan untuk validitas semua item berkorelasi signifikan dengan total item masing-masing variabel. Ini menggambarkan instrumen penelitian yang dipakai semua valid. Jadi semua item dipakai untuk analisis data (hasil lihat lampiran).

Pengujian asumsi klasik menunjukkan tidak ada masalah dengan normalitas, heterokedastisitas, multikolinieritas, dan autokorelasi. Hasil dapat dilihat di tabel di bawah ini.

Tabel 3
Pengujian asumsi klasik

	Hasil Pengujian	Simpulan
Normalitas residual	Nilai probabilitas (0,85)	Normal
Autokorelasi	Nilai DW hitung (1,7)	Tidak terjadi autokorelasi
Multikolinieritas	Nilai Tolerance diatas 0,1 Nilai VIF dibawah 10	Tidak terjadi multikolinieritas
Heterokedastisitas	Nilai probabilitas (0,09)	Tidak terjadi heterokedastisitas

Pengujian Hipotesis

Hasil analisis regresi dapat digambarkan dalam tabel berikut ini. Hasil menunjukkan bahwa hanya hipotesis 1b yang tidak didukung. Artinya tidak ada pengaruh negatif *computer anxiety* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web. Hasil ini tidak konsisten dengan beberapa penelitian terdahulu tetapi konsisten dengan hasil penelitian . Ini dikarenakan pada jaman teknologi maju sekarang ini di negara Indonesia sudah tidak ada ketakutan atau kekhawatiran menggunakan komputer lagi. Banyak anak-anak TK yang sudah mulai dikenalkan dengan komputer dan mereka justru malah senang dengan komputer. Mahasiswa yang dapat mengakses internet dan menggunakan keahlian dengan bantuan komputer akan menjadi maju dan pintar pada masa sekarang ini (White dan Myers 2001).

Hipotesis 1a didukung yaitu ada pengaruh positif signifikan *self efficacy* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web. Artinya keyakinan atas diri individu mengembangkan persepsi positif *self efficacy* secara umum terhadap penggunaan komputer dan teknologi internet yang merupakan tantangan utama. Seseorang yang memiliki *self efficacy* tinggi, lebih giat dan gigih usahanya untuk meraih tujuan yang diinginkannya, bahkan ketika menemui halangan atau permasalahan. Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu.

Hipotesis 2a dan 2 b didukung. Faktor teknologi mempengaruhi penerimaan pembelajaran berdasar web. Kemudahan untuk mendapatkan informasi yang mereka cari dalam situs web akan menjadi sesuatu hal yang tidak menakutkan para siswa dalam mencari situs web. Grafik serta visual yang menarik akan memudahkan pemahaman dalam mempelajari web. Koefisien yang diperoleh dari analisis positif dan konsisten dengan hasil penelitian terdahulu.

Tabel 4
Hasil Analisis Regresi

Dependent Variable: MUDAH
Method: Least Squares
Date: 10/08/08 Time: 12:19
Sample: 1 170
Included observations: 168
Excluded observations: 2

	Coefficient	Std. Error	t-Statistic
C		1.455693	
	5.987159		0.0001***
PHM		0.030232	
	0.088219		0.0040***
INF		0.107751	
	0.340399		0.0019***
SE		0.113194	
	0.299419		0.0090***
CA		0.066334	
	0.041450		0.5329
R-squared		Mean dependent var	14.75595
	0.224593		
Adjusted R-squared		S.D. dependent var	2.214533
	0.205565		
S.E. of regression		Akaike info criterion	4.227146
	1.973837		
Sum squared resid		Schwarz criterion	4.320121
	635.0535		
Log likelihood		F-statistic	11.80307
	-350.0803		
Durbin-Watson stat		Prob(F-statistic)	0.000000
	1.717073		

***: signifikan pada tingkat signifikansi 1%.

Keterangan:

MUDAH: Variabel dependen (penerimaan pembelajaran berdasar teknologi web)

PHM: kemudahan pemahaman

INF: kemudahan untuk mendapatkan informasi

SE: *self efficacy*

CA: *computer anxiety*

Dari tabel di atas juga dapat diketahui bahwa nilai dari R^2 dan *Adjusted (R²)* adalah 22% dan 20%. Berdasarkan nilai *Adjusted (R²)* tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 20% variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen dan sisanya sebanyak 80% dijelaskan oleh faktor lain. Nilai probabilitas F-statistik $(0.000) < \alpha (0,1)$, berarti bahwa secara bersama-sama variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

5. SIMPULAN, KETERBATASAN, SARAN, DAN IMPLIKASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka dapat disimpulkan:

1. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel.
2. Penelitian ini telah memenuhi semua uji asumsi klasik, meliputi normalitas, multikolinieritas, heteroskedastisitas dan autokorelasi.
3. Ada pengaruh faktor individu untuk variabel *self efficacy* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web pada mahasiswa akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Hasil ini konsisten dengan penelitian Brown (2002), Tse dkk. (2007), dan Basile dan D'Aquila (2002). Banyak mahasiswa yang senang dengan komputer dan internet dan memberikan sikap yang positif. Penelitian Tse dkk. (2007) menyimpulkan keefektifan penggunaan pendekatan berdasar web bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah pharmacology.
4. Tidak ada pengaruh faktor individu untuk variabel *computer anxiety* terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi web pada mahasiswa akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Hasil ini konsisten dengan penelitian Mc Elroy (2007).
5. Ada pengaruh faktor teknologi terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran berdasar teknologi *web* pada mahasiswa akuntansi di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Keterbatasan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan seperti berikut ini.

1. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini hanya mahasiswa akuntansi UNS saja, yang hasilnya tidak dapat digeneralisasi.
2. Konstruk yang digunakan dalam penelitian ini hanya ada dua yaitu faktor teknologi dan individu.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Sampel yang digunakan dalam penelitian selanjutnya lebih luas. Tidak hanya mahasiswa akuntansi di UNS saja, supaya hasilnya dapat digeneralisasi untuk seluruh Indonesia sebagai negara berkembang.
2. Variabel independen yang digunakan dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk ditambah. Karena mungkin ada banyak faktor lain yang berpengaruh terhadap penerimaan kemudahan pembelajaran teknologi *web*. Sebagai contoh, penelitian Mc Elroy dkk. (2007) yang meneliti pengaruh *personality* dan gaya kognitif dalam penggunaan internet. Hasil menunjukkan peran kedua konstruk tersebut dalam mengadopsi teknologi dan penggunaannya. Penelitian Chang dan Smith (2008) menguji keefektifan web Ct dan menghubungkannya dengan kepuasan mahasiswa dapat direplikasi dengan asumsi di Fakultas tersebut sudah menerapkan instrumen tersebut dalam pembelajaran mata kuliahnya.

Implikasi

Implikasi penelitian ini adalah:

1. Pihak Universitas atau Fakultas hendaknya mengembangkan lebih profesional pelatihan-pelatihan bagi para dosennya agar dapat mengetahui teknologi pembelajaran *web*, karena mahasiswanya sudah tidak merasa ketakutan dengan adanya teknologi komputer.
2. Fakultas harus dapat mengadopsi praktik pembelajaran baru agar tidak ketinggalan dengan Universitas yang lain. Web CT menjadi metoda yang efektif dalam berkomunikasi dan diseminasi bahan-bahan kuliah (White dan Myers 2001).

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Bandura. 1986. *Social Foundations of Thought and Action: a Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs. NJ. Prentice-Hall. Inc.
- Brown. T.J. Irwin. 2002. Individual and Technological Factors Affecting Perceived ease of Use of Web-Based Learning Technologies in a Developing Country. *Electronic journal on information systems in developing countries* 9,5: 1-15.
- Chang, Shu-Hui H. dan R. A. Smith. 2008. Effectiveness of Personal Interaction in a Learner-Centered Paradigm Distance Education Class Based on Student Satisfaction. *Journal of research on technology in Education* Vol 40 No. 4: 407-426..
- Fagan, M. H, S. Nell dan B. R. Wooldridge. 2004. An Empirical Investigation into the Relationship Between Computer Self Efficacy, Anxiety, Experience, Support and Usage. *Journal of computer information systems* Winter: 95-104.

- Hacket dan Betz. 1981. A Self Efficacy Approach to the Career Development of Women. *Journal of Vocational Behavior* 18: 326-339.
- Heissen, R.K., Glass, C.R. & Knight, L.A., 1987. "Assesing Computer Anxiety: Development and Validation of Computer Anxiety Rating Scale", *Computer in Human Behavior*, 3, 49-59.
- Hofstede. 1980. *Culture's Consequences* , Sage: London.
- Igbaria, M and Parasuraman, S., 1989. "A Path Analytic Study of Individual Characteristics, Computer Anxiety, and Attitudes Toward Microcomputer", *Jurnal of Management*, Vol. 15, No. 3: 373-388.
- Indriantoro, Nur, 1996. "Sistem Informasi Strategik: Dampak Teknologi Informasi terhadap Organisasi dan Keunggulan Kompetitif", *Jurnal KOMPAK*, No. 9, Februari: 50-65.
- Indriantoro, Nur, 2000. "Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Dosen dalam Penggunaan Komputer", *Jurnal Akuntansi & Auditing Indonesia*, Vol. 4, No. 2, Desember: 191- 210.
- Lederer. 2000. The Technology Acceptance Model and the Word Wide Web, *Decision Support Systems*, 29, 3, 269-282.
- Linda, V, Orr, 2000. *Computer Anxiety*. University of Southern Maine.
- Mc Elroy. J. C. A.R. Hendrickson. A. M. Townsend dan S. M. DeMarie. 2007. Dispositional Factors in Internet use: Personality Versus Cognitive Style. *MIS Quarterly* vol. 31 no.4: 809-820. December.
- Rifa, Dandes & Gudono, 1999. "Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap Keahlian dalam End-User Computing", *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*. Vol. 2, No. 1 Januari. 20-36.
- Sabherwal, Rajiv dan Elam, Joice., 1995. "Overcoming the Problems in Information Systems Development by Building and Sustaining commitment", *Journal of Accounting, Management & Information Technology*, Vol. V, No. ¾: 500-520 .
- Sudaryono, Eko Arief, 2004. "Pengaruh Tingkat Komputer Anxiety terhadap Keahlian Dosen Akuntansi dalam Menggunakan komputer", *Laporan Penelitian UNS (tidak dipublikasikan)*. Fakultas Ekonomi UNS.
- _____. dan Istiati D. Astuti. 2005. Pengaruh Komputer Anxiety terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi dalam Menggunakan Komputer (Survey pada perusahaan tekstil di Surakarta). *SNA 8 Solo*.
- Tse. M.M.Y dan S.P.Y. Pun dan M. Falchan. 2007. Pedagogy for Teaching and Learning Cooperatively on the Web: a Web-Based Pharmacology course. *Cyber Pschology & Behavior* vol 10 no. 1.

- Teo.T, Lim V dan lai R. 1999. Intrinsic and Extrinsic Motivation in Internet Usage, *Omega, International Journal of management science*. 27, 1: 25-37.
- Taylor dan Todd. 1995. Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models, *Information Systems Research*, 6, 2, 144-176.
- Troutman C.S, Kimberly Gladden Burke, dan Jesse D. Beeler. 2000. The Effects of Self Efficacy, Assertiveness, Stress, and Gender on Intention to Turnover in Public Accounting. *The journal of applied business research vol. 16 no. 3:200-214*.
- Thompson, Ronald L., Christopher A. Higgins, dan Jane M. Howell., 1991. "Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization", *MIS Quarterly*", *Maret: 125-143*.
- Yunita, Dian 2004. "Pengaruh Tingkat Computer Anxiety terhadap Keahlian Dosen Akuntansi dalam Menggunakan Komputer", *Skripsi S-1 UNS (tidak dipublikasikan)*. Fakultas Ekonomi UNS.
- Venkatesh, V. 2000. Determinants of Perceived Ease of use: Integrating Control, Intrinsic Motivation and Emotion into the Technology Acceptance Model. *Information systems research*, 11, 4: 342-365.
- White, J. T dan S.D. Myers. 2001. You Can Teach an Old Dog New Tricks: The Faculty's Role in Technology Implementation. *Business Communication Quarterly* 64 september: 95-101.