

Determinan Minat Mahasiswa Menggunakan Game Simulator sebagai Alat Pembelajaran

Adinda Edita Putri Prabowo, Isti Rahayu*

Program Studi Sarjana Akuntansi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

Alamat Email koresponden: isti_rahayu@uii.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran yang menarik sesuai generasi yang lahir pada era teknologi menjadi hal yang sangat penting saat ini, dan salah satu media pembelajaran yang dapat dipergunakan adalah game simulator MonsoonSIM. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, norma subyektif, dan sikap terhadap minat menggunakan game simulator MonsoonSIM sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa aktif pada program studi S1 Akuntansi Universitas Islam Indonesia. Pengambilan sampel dilakukan secara convenience sampling untuk mahasiswa yang sudah pernah menggunakan game simulator MonsoonSIM. Dengan menggunakan alat analisis regresi berganda, hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, norma subyektif, dan sikap berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan game simulator MonsoonSIM sebagai alat pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini tidak berhasil membuktikan pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan game simulator MonsoonSIM sebagai alat pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi kepada program studi untuk menggunakan alat pembelajaran yang atraktif sesuai perkembangan teknologi terkini dan juga untuk memotivasi mahasiswa menggunakan alat pembelajaran berbasis game.

Keywords: persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, game simulator, MonsoonSIM.

PENDAHULUAN

Saat ini mayoritas siswa program sarjana adalah generasi Z, suatu generasi yang terlahir pada era teknologi yang berkembang pesat. Generasi Z merupakan generasi yang sangat terbiasa dengan akses internet dan teknologi digital, sehingga diperlukan alat pembelajaran berbasis teknologi sesuai kebiasaan generasi Z. Salah satu alat pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *game simulator* yang telah banyak dipergunakan pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. *Game simulator* ini dirancang sesuai dengan kondisi dunia nyata sehingga memudahkan penggunaannya untuk memahami permasalahan dunia nyata dengan memainkan game. Bermain game berbasis teknologi merupakan suatu hal yang lumrah dilakukan oleh generasi yang lahir pada era teknologi.

Salah satu *game simulator* berbasis web yang saat ini banyak dipergunakan untuk pembelajaran bisnis adalah MonsoonSIM. MonsoonSIM merupakan *game simulator* berbasis *Enterprise Resource Planning* (ERP) yang berfungsi untuk menjalankan perusahaan secara virtual. ERP merupakan sistem informasi yang banyak digunakan untuk mendukung proses bisnis perusahaan dengan efisien dan efektif. MonsoonSIM menjadi salah satu alat pembelajaran berbasis teknologi yang memperkenalkan konsep bisnis dan ERP kepada mahasiswa. MonsoonSIM merupakan sebuah platform simulasi bisnis berbasis game untuk meningkatkan literasi bisnis dan keterampilan manajemen. MonsoonSIM merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif, berbasis pengalaman, yang bertujuan untuk mengajarkan berbagai konsep bisnis pada perusahaan yang menggunakan ERP. Platform MonsoonSIM ini memadukan elemen permainan dengan simulasi bisnis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif. MonsoonSIM dirancang untuk membantu peserta memahami operasi bisnis secara menyeluruh, termasuk akuntansi, keuangan, manajemen sumber daya manusia, manajemen rantai pasokan, dan pemasaran, melalui pengalaman simulasi yang mendalam dan realistis. MonsoonSIM menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendalam

sehingga mahasiswa dapat memahami berbagai aspek operasional dan strategis melalui simulasi bisnis yang realistis (MonsoonSIM, 2023). Dengan seringkali menjalankan perusahaan virtual melalui *game simulator* MonsoonSIM, mahasiswa memiliki pengalaman dalam bisnis sehingga diharapkan mampu menentukan strategi untuk memenangkan persaingan bisnis.

Menyadari pentingnya penguasaan teknologi, sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi terkemuka di Indonesia, Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia mengambil langkah proaktif dengan memasukkan teknologi dan metode pembelajaran inovatif, antara lain dengan menggunakan *game simulator* MonsoonSIM untuk mempelajari proses bisnis dan ERP. Mahasiswa dapat menggunakan *game simulator* MonsoonSIM melalui kegiatan ekstra kurikuler dengan mengikuti pelatihan serta kompetisi internal MonsoonSIM yang diselenggarakan Program Studi Akuntansi UII, maupun mengikuti kompetisi yang diselenggarakan universitas lain.

Meskipun MonsoonSIM memiliki banyak manfaat, namun tidak semua mahasiswa akuntansi tertarik atau berminat untuk menggunakannya. Untuk memahami mengapa siswa tertarik menggunakan perangkat pembelajaran ini, maka kerangka teori Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory of Planned Behavior (TPB) digunakan dalam penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu tentang minat penggunaan teknologi ditinjau dari persepsi kegunaan sudah cukup banyak dijumpai dengan hasil beragam. Beberapa peneliti menemukan bahwa minat menggunakan teknologi tidak dipengaruhi persepsi kegunaan (Ernawati & Noersanti, 2020). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Fatmawati, 2015; Joan & Sitinjak, 2019; Loekamto, 2012; Rahayu et al., 2022; Wibowo, 2008) menyatakan bahwa minat menggunakan system informasi dipengaruhi secara signifikan oleh persepsi kegunaan. Selanjutnya (Fatmawati, 2015; Joan & Sitinjak, 2019; Loekamto, 2012; Wibowo, 2008) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan sistem informasi. Sedangkan (Setiawan, 2017) menyatakan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan teknologi. (Awaluddin & Rizki, 2023; Ikbal et al., 2018) menemukan sikap berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan sistem aplikasi. Sedangkan (Juli et al., 2020) menemukan bahwa sikap tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan teknologi. Lebih lanjut (Awaluddin & Rizki, 2023; Ikbal et al., 2018) menemukan norma subyektif berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan sistem aplikasi. Sedangkan (Fitriana et al., 2022; Juli et al., 2020) menemukan bahwa norma subyektif tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan teknologi.

Memperhatikan hasil penelitian terdahulu yang belum konsisten, dan pentingnya model pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan generasi Z, maka peneliti melakukan penelitian untuk membuktikan pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, sikap dan norma subyektif terhadap minat untuk menggunakan *game simulator* MonsoonSIM. Penelitian ini tidak hanya mempertimbangkan aspek teknis tentang kemudahan dan kegunaan *game simulator*, namun juga mempertimbangkan aspek sosial dan kendali perilaku yang sebelumnya jarang dieksplorasi dalam konteks penggunaan teknologi untuk pembelajaran bisnis dan akuntansi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik dan pengembang alat pembelajaran tentang cara meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam menggunakan alat simulasi seperti MonsoonSIM, sehingga dapat lebih mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan agar dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap menghadapi tantangan dunia kerja.

TINJAUAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Teori Yang Mendasari

Penelitian ini didasarkan pada Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory of Planned Behavior (TPB). TAM merupakan model yang dikembangkan oleh Davis (1989) untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh pengguna. TAM mengidentifikasi dua variabel utama yang mempengaruhi niat dan perilaku pengguna yaitu manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan. TPB adalah sebuah teori yang mengkaji hubungan antara keyakinan dan perilaku (Achmat, 2010). Theory of Planned Behavior (TPB) atau Teori Perilaku yang Direncanakan adalah teori yang menjelaskan penyebab munculnya niat untuk

berperilaku. Menurut TPB, niat berperilaku ditentukan oleh tiga faktor utama yaitu sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku.

Kegunaan yang dirasakan merujuk pada sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem atau teknologi akan meningkatkan kinerja atau hasil kerjanya. Dalam konteks MonsoonSIM, persepsi kegunaan mengacu pada keyakinan mahasiswa bahwa penggunaan *game simulator* MonsoonSIM akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep akuntansi dan bisnis. Mahasiswa yang merasa *game simulator* MonsoonSIM membantu pembelajarannya kemungkinan besar memiliki minat yang kuat untuk menggunakan *game simulator* MonsoonSIM. Kemudahan penggunaan yang dirasakan merujuk pada sejauh mana seseorang merasa bahwa penggunaan suatu sistem atau teknologi tidak memerlukan usaha yang besar. Jika mahasiswa merasa *game simulator* MonsoonSIM mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha untuk dapat menggunakannya, maka mereka akan lebih tertarik untuk menggunakannya.

Sikap merupakan faktor utama yang mempengaruhi niat berperilaku, mencerminkan keinginan dan keyakinan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu (Krueger & Carsrud, 1999). Individu akan berniat melakukan suatu perilaku jika mereka menilai perilaku tersebut secara positif atau negative (Achmat, 2010; Ajzen, 2011). Mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap *game simulator* MonsoonSIM akan lebih termotivasi untuk menggunakan *game simulator* MonsoonSIM sebagai alat pembelajaran. Seseorang berperilaku juga dipengaruhi oleh norma subjektif. Sesuai dengan aspek norma subjektif dalam teori TPB, individu akan berniat melakukan suatu perilaku jika mereka beranggapan bahwa orang yang penting bagi mereka berpikir bahwa mereka seharusnya melakukan perilaku tersebut (Achmat, 2010; Ajzen, 2011). Seseorang akan termotivasi untuk menggunakan *game simulator* MonsoonSIM jika lingkungannya banyak yang menggunakan *game simulator* MonsoonSIM, atau karena lingkungannya menyarankan menggunakan *game simulator* MonsoonSIM untuk mempelajari konsep bisnis.

MonsoonSIM dalam Pembelajaran Bisnis dan Akuntansi

MonsoonSIM merupakan sebuah *game simulator* bisnis yang berbasis pada teknologi, dirancang untuk memberi pengalaman praktis dalam pengelolaan bisnis termasuk dalam aspek akuntansi. *Game Simulator* ini memungkinkan mahasiswa untuk mengelola perusahaan virtual dan membuat keputusan yang memengaruhi berbagai dimensi operasional serta finansial dari perusahaan tersebut (MonsoonSIM, 2023). Penggunaan simulator dalam konteks pendidikan terbukti bermanfaat karena memberikan pengalaman langsung yang mendalam dan memungkinkan mahasiswa memahami teori dalam konteks praktis. (Rahayu et al., 2023) mengemukakan bahwa *game simulator* dapat meningkatkan pemahaman literasi bisnis mahasiswa, meningkatkan pemahaman proses akuntansi serta meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan. (MonsoonSIM, 2023) juga mencatat bahwa simulator seperti MonsoonSIM memfasilitasi penerapan prinsip-prinsip akuntansi dalam situasi yang menyerupai praktik nyata, memberikan pengalaman praktis yang memperdalam pemahaman teori yang diajarkan.

Proses pembelajaran bisnis menggunakan *game simulator* MonsoonSIM, dilakukan dengan memainkan game yang diikuti beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari tiga sampai lima peserta yang menjalankan role sebagai manajer penjualan, manajer produksi, maupun. Para anggota tim pada setiap kelompok menjalankan berbagai fungsi manajemen perusahaan yang merepresentasikan sebuah perusahaan virtual. Masing-masing kelompok akan memilih strategi bisnis yang tepat agar dapat memenangkan persaingan antara lain menentukan jenis produk yang akan dijual, lokasi penjualan, biaya pemasaran yang diperlukan, menentukan waktu pembelian yang tepat, dan juga mempertimbangkan faktor *sustainability*.

MonsoonSIM menawarkan berbagai keuntungan pada model pembelajaran akuntansi, seperti memperdalam pemahaman tentang konsep akuntansi serta mengembangkan keterampilan analitis dan strategis mahasiswa. (Musyaffi et al., 2021) menggarisbawahi bahwa simulator ini mendukung proses belajar dengan menyediakan situasi nyata dalam pengelolaan bisnis, yang memperkaya pemahaman mahasiswa tentang materi bisnis maupun akuntansi. Menurut (Venkatesh & Bala, 2022), manfaat dari teknologi seperti MonsoonSIM dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk terus menggunakannya, karena teknologi ini dianggap berguna dan memberikan keuntungan dalam proses pembelajaran.

Dengan menjalankan MonsoonSIM secara berulang, pengguna akan banyak memahami istilah-istilah yang digunakan dalam bisnis misalnya istilah retail, B to B, mengenal penerapan *key performance indicator* (KPI), membantu memahami proses akuntansi bagaimana sebuah jurnal terbuat atas transaksi yang dilakukan perusahaan, mengenal rasio-rasio keuangan, juga mengenal dampak karbon terhadap kinerja perusahaan. Dengan pengalaman menjalankan MonsoonSIM secara berulang, pemakai akan mampu menentukan strategi yang tepat untuk memenangkan bisnis. Dengan demikian *game simulator* ini menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan sangat menarik, tidak hanya secara teori namun juga praktik menjalankan bisnis secara virtual.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan *Theory Acceptance Model* (TAM), kegunaan yang dirasakan merupakan elemen penting dari model TAM yang mempengaruhi minat pengguna dalam adopsi teknologi. MonsoonSIM memfasilitasi mahasiswa dalam memahami proses akuntansi, termasuk pencatatan jurnal, transfer ke buku besar, pembuatan laporan keuangan, dan juga menyediakan fasilitas bagi penggunanya untuk memahami berbagai istilah bisnis maupun strategi bisnis. *Game simulator* MonsoonSIM menyediakan simulasi yang merefleksikan kondisi bisnis yang sebenarnya, sehingga mahasiswa dapat menerapkan prinsip akuntansi dan bisnis dalam situasi yang mendekati kenyataan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat mempunyai dampak signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Misalnya, studi yang dilakukan Fatmawati (2015), Rahayu et al. (2023) menemukan bahwa manfaat yang dirasakan memainkan peran penting dalam keputusan pengguna untuk menerima teknologi. Dalam situasi pembelajaran, mahasiswa yang merasa penggunaan *game simulator* MonsoonSIM membantu mereka memahami konsep akuntansi dan bisnis cenderung lebih tertarik menggunakan *game simulator* MonsoonSIM. Hipotesis pertama dalam penelitian ini H1: Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan MonsoonSIM.

Berdasarkan *Teori Acceptance Model* (TAM), Persepsi Kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang yakin bahwa teknologi dapat digunakan tanpa usaha yang berlebihan. Keinginan untuk memanfaatkan teknologi dipengaruhi oleh persepsi mengenai tingkat kemudahan penggunaannya. Semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan, semakin besar kemampuan pengguna dalam memahami kegunaan teknologi, dan semakin mudah pengguna merasakan penggunaan teknologi, semakin besar pula keinginan mereka untuk menggunakannya. Jika mahasiswa merasa MonsoonSIM mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha, maka mereka akan lebih tertarik untuk menggunakannya. Kemudahan penggunaan ini mencakup antarmuka yang ramah pengguna, instruksi yang jelas, dan dukungan teknis yang memadai. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempunyai dampak signifikan terhadap niat penggunaan teknologi. Misalnya, studi yang dilakukan Fatmawati (2015); Loekanto (2012); Rizky et al., (2018) menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan sistem informasi. Hipotesis kedua, H2: Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan MonsoonSIM.

Berdasarkan *Teori Planned of Behavior* (TPB) Sikap terhadap penggunaan adalah faktor yang mempengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi. Faktor penentu dari sikap adalah keyakinan terkait hasil atau manfaat yang akan diperoleh di masa depan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan (East, 1993). Apabila individu memiliki sikap yang positif terhadap perilaku tertentu, muncul peluang untuk mengembangkan minat positif berperilaku. Sikap positif terhadap teknologi akan meningkatkan kemungkinan seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan. Misalnya, studi yang dilakukan (Ikbal et al., 2018). Dalam hal ini, mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap MonsoonSIM akan lebih termotivasi untuk menggunakannya. Hipotesis ketiga, H3: Sikap terhadap penggunaan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan MonsoonSIM.

Menurut *Teori of Planned Behavior* (TPB) Norma Subjektif mengacu pada pandangan individu mengenai tekanan sosial atau pengaruh dari orang-orang penting di sekitar mereka untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan. Dalam hal ini, norma subjektif mencakup bagaimana pandangan

dan harapan dari dosen, teman sebaya, dan keluarga memengaruhi mahasiswa akuntansi dalam penggunaan MonsoonSIM sebagai alat pembelajaran. Semakin besar tekanan sosial yang dirasakan mahasiswa dari pihak-pihak tersebut untuk menggunakan MonsoonSIM, semakin besar pula minat mereka untuk memanfaatkan platform ini sebagai alat pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa norma subyektif memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan, misalnya, studi yang dilakukan oleh Ikbal et al., (2018). Hipotesis ke empat dalam penelitian ini, H4: Norma Subjektif berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan MonsoonSIM.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa program studi S1 Universitas Islam Indonesia. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *convenience* sampling kepada mahasiswa aktif prodi akuntansi di Universitas Islam Indonesia, yang sudah pernah menggunakan MonsoonSIM. Penentuan jumlah sampel sesuai dengan perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan margin error 10% diperoleh jumlah sampel 93 responden, dan dalam penelitian ini peneliti menentukan sampel sebanyak 100 responden lebih besar dari jumlah sampel minimal berdasarkan rumus Slovin. Kuesioner disebar kepada responden secara online dengan bantuan google form serta menggunakan skala likert 4 angka: (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju.

Variabel dan Pengukuran Variabel

Dalam penelitian ini, terdapat satu variabel dependen, yaitu minat menggunakan MonsoonSIM dan empat variabel independen yaitu persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, norma subyektif, dan sikap. Minat penggunaan didefinisikan sebagai tingkat ketertarikan, keinginan, dan kesediaan mahasiswa untuk memanfaatkan MonsoonSIM dalam aktivitas pembelajaran mereka. Persepsi kegunaan merujuk pada keyakinan individu bahwa penggunaan *game simulator* MonsoonSIM dapat meningkatkan kinerja atau efektif dalam menjalankan tugas-tugas mereka. Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa teknologi dalam hal ini simulator MonsoonSIM dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Norma subyektif merujuk pada pandangan individu mengenai opini atau sikap dari orang-orang penting di sekeliling mereka seperti keluarga, teman, dosen, atau rekan terhadap apakah mereka seharusnya melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan tertentu. Sikap penggunaan merujuk pada sikap seseorang, yaitu sikap positif terhadap pemanfaatan suatu teknologi atau system.

Tabel 1. Pengukuran Variabel

Variabel	Indikator	Sumber
Persepsi kegunaan	1) Meningkatkan kinerja.	1. (Wibowo, 2008)
	2) Meningkatkan efektivitas.	2. (Ernawati & Noersanti, 2020)
	3) Meningkatkan produktivitas.	
Persepsi kemudahan	1) Mudah dipelajari.	1. (Wibowo, 2008)
	2) Mudah digunakan.	2. (Ernawati & Noersanti, 2020)
	3) Mudah dioperasikan.	
	4) Jelas dan mudah dimengerti.	
Norma subyektif	1) Keyakinan normative.	(Awaluddin & Rizki, 2023)
	2) Dukungan teman.	
	3) Dukungan dari dosen atau pengajar.	
Sikap	1) Perasaan positif.	(Awaluddin & Rizki, 2023)
	2) Kenyamanan dalam penggunaan.	
	3) Persepsi kegunaan.	
Minat Penggunaan	1) Minat untuk menggunakan.	1. (Rahayu et al., 2022)
	2) Persepsi kegunaan.	2. (Joan & Sitinjak, 2019)
	3) Ide menggunakan.	3. (Ernawati & Noersanti, 2020)

Metode Pengujian Hipotesis

Sebelum data diolah dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas data. Validitas mengacu pada sejauh mana suatu alat ukur kuesioner yang dipergunakan benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur, sedangkan reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil yang diperoleh dari alat ukur tersebut dari waktu ke waktu. Data dikatakan valid jika item pertanyaan kuesioner menunjukkan hasil uji r hitung $>$ r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dan dikatakan reliabel jika Cronbach alpha $>$ 0,6.

Untuk membuktikan hipotesis, penelitian ini menggunakan metode analisis regresi berganda sebagai alat statistik untuk menguji persepsi kegunaan (X1), Persepsi kemudahan penggunaan (X2), Sikap (X3), Norma Subyektif (X4) terhadap Minat penggunaan, dengan persamaan regresi $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan kriteria jika nilai signifikan $<$ 0,05 dan arah koefisien regresi positif seperti yang dihipotesiskan maka hipotesis terbukti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 responden dengan pengambilan data dilakukan pada bulan September 2024. Adapun karakteristik responden sebagaimana tampak pada tabel 2:

Tabel 2 Karakteristik Responden

Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
Gender		
Laki-laki	38	38%
Perempuan	62	62%
Angkatan		
2018	1	1%
2019	2	2%
2020	88	88%
2021	4	4%
2022	5	5%
Umur		
18-20 tahun	3	3%
21-23 tahun	96	96%
>23 tahun	1	1%

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa responden didominasi responden perempuan 62%. Mayoritas responden merupakan mahasiswa angkatan tahun 2020 dengan persentase 88%, dan mayoritas responden yaitu 96% berusia 21-23 tahun. Dengan demikian seluruh responden merupakan generasi Z.

Diskripsi variabel sebagaimana tampak pada tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel	Jumlah Responden	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Persepsi Kegunaan	100	5	20	16,86	2,404
Persepsi Kemudahan	100	4	16	12,48	2,263
Norma Subyektif	100	4	16	13,18	2,463
Sikap Penggunaan	100	4	16	13,58	2,016
Minat Penggunaan	100	3	12	10,11	1,763

Berdasarkan hasil pada table di atas, variabel persepsi kegunaan memiliki nilai mean sebesar 16,86; persepsi kemudahan penggunaan sebesar 12,48; Norma subyektif sebesar 13,18; sikap sebesar 13,58; dan minat penggunaan sebesar 10,11. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden setuju terhadap item yang ditanyakan. Kemudian hasil dari masing-masing standar deviasi dapat dinyatakan bahwa data menyebar dan saling berbeda.

Hasil Pengujian Data

Hasil uji validitas untuk semua variabel menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$ sehingga semua variabel valid. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach alpha pada semua variabel $> 0,8$ sehingga seluruh data kuesioner reliabel. Dengan demikian data yang dipergunakan valid dan reliabel.

Hasil Uji Model Penelitian

Uji model penelitian dilakukan dengan uji determinasi untuk menguji prosentase pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen, dan uji F untuk menguji kelayakan model penelitian. Berdasarkan hasil pengujian, nilai koefisien determinasi (Adj R Square) sebesar 53,6%, menunjukkan bahwa semua variabel independen mempengaruhi variabel dependen sebesar 53,6%, sedangkan 46,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian ini. Sedangkan uji F menunjukkan tingkat signifikan 0,000 yang berarti model penelitian ini layak dan dapat dilanjutkan dengan uji t untuk membuktikan hipotesis yang diajukan.

Hasil Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t tampak pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis

Variabel	Koefisien Regresi	Sig-t
Constant	0,630	0,495
Persepsi Kegunaan (X1)	0,164	0,023
Persepsi Kemudahan (X2)	-0,046	0,557
Norma Subyektif (X3)	0,189	0,10
Sikap Penggunaan (X4)	0,353	0,001

Sumber: Data yang diolah, 2024

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan MonsoonSIM. Berdasarkan hasil dari analisis pada tabel 4, nilai signifikansi untuk Variabel Persepsi Kegunaan (X1) adalah 0,023 yang dinyatakan lebih kecil dari taraf $\alpha = 0,05$ ($0,023 < 0,05$) dan arah koefisien regresi positif sebesar 0,164. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kegunaan (X1) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel minat penggunaan. Hasil tersebut juga menunjukkan ketika mahasiswa percaya bahwa game simulator MonsoonSIM dapat membantu mereka memahami konsep-konsep bisnis dan akuntansi dengan lebih baik, maka mereka cenderung memiliki minat yang lebih tinggi untuk menggunakan simulator tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2022) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan teknologi. Hasil temuan ini mendukung teori TAM bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan teknologi.

Hipotesis kedua yaitu Persepsi Kemudahan Berpengaruh Terhadap Minat Penggunaan MonsoonSIM. Berdasarkan hasil tabel nilai signifikansi untuk variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) adalah 0,557 yang dinyatakan lebih besar dari taraf $\alpha = 0,05$ ($0,557 > 0,05$) dan arah koefisien regresi negatif sebesar -0,046. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan (X2) memiliki pengaruh negatif namun tidak signifikan terhadap minat penggunaan simulator MonsoonSIM. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa mudah atau sulitnya penggunaan MonsoonSIM tidak berpengaruh signifikan dikarenakan responden dalam penelitian ini adalah Gen Z dimana Gen Z sudah sangat familiar dengan penggunaan teknologi sekarang sehingga relative tidak ada permasalahan yang muncul saat menggunakan game simulator yang berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ernawati & Noersanti, 2020) yang menyatakan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat penggunaan teknologi tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan.

Hipotesis ketiga yaitu norma subyektif berpengaruh positif terhadap minat menggunakan MonsoonSIM. Berdasarkan hasil di tabel 4, nilai signifikansi untuk Variabel Norma Subyektif (X3) adalah 0,010 yang dinyatakan lebih kecil dari taraf $\alpha = 0,05$ ($0,010 < 0,05$) dan arah koefisien regresi positif sebesar

0,189. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel norma subyektif (X3) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel minat penggunaan MonsoonSIM. Hasil ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan MonsoonSIM karena dukungan dari pihak luar atau faktor eksternal. Individu mendapat dorongan dari orang-orang di sekitarnya yang pernah menggunakan MonsoonSIM, sehingga berpengaruh terhadap minat individu tersebut untuk menggunakan MonsoonSIM. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Awaluddin & Rizki, 2023) yang menunjukkan bahwa norma subyektif berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan teknologi. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori TPB yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh norma subyektif yang berasal dari lingkungan sekitar.

Hipotesis keempat yaitu sikap berpengaruh positif terhadap minat menggunakan MonsoonSIM. Berdasarkan hasil di tabel 4, nilai signifikansi untuk Variabel Sikap Penggunaan (X4) adalah 0,010 yang dinyatakan lebih kecil dari taraf $\alpha = 0,05$ ($0,010 < 0,05$) dan arah koefisien regresi positif sebesar 0,353. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel Sikap Penggunaan (X4) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel minat penggunaan. Hasil ini juga menunjukkan bahwa sikap seseorang terhadap suatu sistem ditentukan oleh penilaian mereka mengenai keandalan sistem tersebut. Sikap positif responden terhadap *game simulator* MonsoonSIM dapat meningkatkan minat dan keinginan mahasiswa untuk memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Awaluddin & Rizki, 2023) yang menunjukkan bahwa secara parsial sikap penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan teknologi. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori TPB yang menyatakan bahwa sikap positif yang dimiliki seseorang tentang *game simulator* MonsoonSIM akan mempengaruhi perilaku seseorang untuk menggunakannya.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan MonsoonSIM sebagai alat pembelajaran. Norma subyektif memiliki pengaruh positif serta signifikan terhadap minat penggunaan MonsoonSIM. Sikap memiliki pengaruh positif serta signifikan terhadap minat penggunaan MonsoonSIM. Namun demikian penelitian ini menemukan persepsi kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan *game simulator* MonsoonSIM.

Oleh karena *game simulator* berbasis teknologi merupakan alat pembelajaran yang sesuai dengan profil mahasiswa saat ini yang didominasi generasi Z, maka diperlukan sosialisasi dari Program Studi ke mahasiswa tentang manfaat menggunakan *game simulator-game simulator* yang dimiliki termasuk *game simulator* MonsoonSIM untuk pembelajaran bisnis. Sikap positif mahasiswa terhadap penggunaan MonsoonSIM perlu ditingkatkan sehingga semakin banyak mahasiswa yang mau memanfaatkan *game simulator* ini.

Model penelitian ini memiliki adjusted R² sebesar 0,536 atau 53,6%. Hal ini berarti bahwa 46,4% dari faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *game simulator* MonsoonSIM dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dijabarkan dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya disarankan menambah variabel independen misalnya *computer anxiety*, dikarenakan meskipun mahasiswa sekarang lahir pada era teknologi, namun berasal dari latar belakang yang berbeda-beda.

REFERENSI

- Achmat, Z. (2010). Theory Of Planned Behavior, Masihkah Relevan? *Jurnal Universitas Sumatera Utara*, 1–26.
- Ajzen, I. (2011). The theory of planned behaviour: Reactions and reflections. *Psychology & Health*, 0446. <https://doi.org/10.1080/08870446.2011.613995>
- Awaluddin, I., & Rizki, A. (2023). Persepsi Terhadap Minat Perilaku Penggunaan E- Commerce (Studi Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Halu Oleo). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 8(01), 215–227.

- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat , Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 03(02), 27–37.
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Sistem Informasi Perpustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 1–13. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/66>
- Fitriana, R., Safitri, S. T., & Wiguna, C. (2022). Faktor Penentu Penerimaan Teknologi Sistem Pembayaran Tagihan Bulanan Melalui E- Marketplace Menggunakan Metode Combined- Theory Of Planned Behaviour-Technology Acceptance Model (C-Tpb-Tam) Determinants Of The Acceptance Of The Monthly Bill Payment Syst. *Jurnal Ilmiah NERO*, 7(1).
- Ikkal, K. M., Santi, R., & Novika, S. (2018). Penerapan Metode Theory Of Planned Behavior (TPB) Terhadap Respon Pengguna Dalam Pemanfaatan E-Learning Pada UIN Raden Fatah Palembang. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(1), 1–30.
- Joan, L., & Sitinjak, T. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8(021), 27–39.
- Juli, I., Akuntansi, J. U. R. N., Vol, N. S. I. I., & Salisa, N. R. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Minat Investasi Di Pasar Modal : Pendekatan Theory Of Planned Behaviour (TPB). *Jurnal Akuntansi Indonesia*, 9(2), 182–194.
- Krueger, N. F., & Carsrud, A. L. (1999). Entrepreneurial intentions : Applying the theory of planned behaviour. *Entrepreneurship & Regional Development*, 5(1993).
- Loekamto, A. (2012). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Online Shopping. *Journal Widya Mandala Catholic University Surabaya*, 1(3), 1–5.
- MonsoonSIM. (2023). *About MoonsonSIM*. https://www.monsoonsim.com/guide.html?page=news_detail&id=1061325
- Musyaffi, A. M., Sulistyowati, W. A., Wolor, C. W., & Sasmi, A. A. (2021). Game-based Learning Sustainability During Social Distance: The Role of Gamification Quality. *European Journal of Education Research*, 11(3), 1289–1302.
- Rahayu, I., Ayu, D., Kharisma, N., Setyono, P., & Cahyawati, N. E. (2022). Investigasi Faktor yang Mempengaruhi Minat UMKM Menggunakan Cloud Accounting. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 312–322.
- Rahayu, I., Listyawan, G. F., Setyono, P., & Cahyawati, N. E. (2023). The influence of game-based learning on business literacy. *Journal of Contemporary Accounting*, 4(3), 159–168. <https://doi.org/10.20885/jca.vol4.iss3.art3>
- Rizky, N., Yasa, I. N. P., & Wahyuni, M. A. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan E-Banking Dalam Bertransaksi Pada Umkm Di Kecamatan Buleleng. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha*, 2, 191–202.
- Setiawan, A. (2017). Penerapan Modifikasi Technology Acceptance Model (Tam) Dalam E-Business. *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jasa*, 10(2), 171–186.
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2022). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. *Decision Science, May 2008*. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Wibowo, A. (2008). Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi. *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, 1–8.