

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita Pendidikan (Achmad Munib, 2004). Oleh karena itu Pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Di samping itu juga sangat dimungkinkan perubahan paradigma dan filosofi pembelajaran berpusat kepada guru/dosen (teacher centered) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa/mahasiswa (student centered).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pengembangan

materi/bahan ajar dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar dengan optimalisasi media. Berbagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan Lembaga-lembaga Pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma Pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini mengidentifikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang di tuangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. agar

pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai sama seperti halnya dengan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi yang berbasis teknologi informasi seperti Simulasi Digital yang menumbuhkan kreatifitas siswa mengenai mencari atau menemukan ide dan konsep yang dikemukakan oleh orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, contohnya dengan media komputer. Jurusan akuntansi juga memiliki salah satu mata pelajaran mengenai akuntansi komputer yang mana dapat menumbuhkan keterampilan siswa didalam mengelolah transaksi dan sekaligus untuk menganalisis laporan keuangan.

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang memerlukan media yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan, contohnya seperti siswa sering merasa takut untuk bertanya dan memberikan jawaban karena menganggap mata pelajaran akuntansi itu sulit, tapi dengan penggunaan media berbais IT siswa lebih mudah untuk mencari referensi mengenai materi yang berkaitan dengan mata pelajaran akuntansi. Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari

bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien melalui media teknologi informasi. Efektivitas penggunaan media berbasis IT pada mata pelajaran akuntansi secara langsung dapat menyediakan informasi yang jauh lebih akurat dan tepat waktu dan mencegah kekeliruan karena tingkat ketelitian dan fokus dari media berbasis IT contohnya komputer jauh lebih tinggi dan dapat meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan serta dapat memperluas wawasan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran akuntansi berbasis di bidang IT.

Perkembangan teknologi dapat mempermudah proses kegiatan secara cepat tepat dan akurat, sehingga perkembangannya memperlihatkan bahwa teknologi sangat berperan penting didalam kehidupan manusia berbasiskan elektronika. Hamzah dan Lamatenggo (2008:83) mengatakan bahwa, “perkembangan teknologi informasi memperlihatkan bermunculnya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti internet, intranet, mobile phone, CD-ROM (flash disk), Begitu banyak hal yang dapat di peroleh dari kemajuan teknologi informasi pada zaman digital dan bagaimana cara menentukan informasi tersebut secara positif untuk kebutuhan terutama di bidang pendidikan agar dapat menujung proses pembelajaran.

Disisi lain, upaya peningkatan pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain ditandai adanya perubahan dari model belajar terpusat pada guru ke model terpusat pada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari yang bersifat factual ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari konteks artificial ke konteks dunia nyata, dari single media ke multimedia. Dalam hal ini peserta didik sebanyak mungkin dapat memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan efektivitas penggunaan teknologi informasi.

Peneliti berpendapat bahwa pembelajaran dapat terjalin dengan baik apabila seorang guru dapat memberikan suasana yang kondusif di dalam kelas sehingga siswa aktif dan menikmati suasana belajar dan memahami materi yang diberikan guru. Hal ini dapat terwujud jika efektifitas penggunaan teknologi informasi di gunakan secara baik dan positif sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Negeri 4 Gorontalo, dapat diketahui permasalahan yang terjadi di antaranya didalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa guru yang sudah menggunakan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran untuk penunjang dan mempermudah menyampaikan materi bahan ajar di dalam kelas serta siswa termotivasi untuk mengejar tugas karna adanya media

teknologi informasi yang menarik. Tetapi masih terdapat beberapa infrastruktur yang kadang kala mengalami gangguan di saat proses pembelajaran berbasis IT sehingga guru memilih menggunakan media berbasis IT dengan jaringan komersial agar siswa tetap tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran yang hanya di jelaskan secara manual.

Penulis merasa perlu melakukan studi lebih mendalam, bagaimana efektivitas penggunaan teknologi informasi terhadap mata pelajaran akuntansi di dalam keberlangsungan kegiatan proses pembelajaran Di SMK Negeri 4 Kota Gorontalo.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti terdorong melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 4 Gorontalo“**

1.2 Fokus Penelitian

- 1) Bagaimana efektivitas penggunaan teknologi informasi?
- 2) Faktor-faktor apa yang menjadi kendala dalam efektivitas penggunaan teknologi informasi?
- 3) Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala dalam efektivitas penggunaan teknologi informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian 1). Bagaimana efektivitas penggunaan teknologi informasi. 2) Faktor-faktor apa yang menjadi kendala dalam penggunaan efektivitas penggunaan teknologi informasi. 3)

Bagaimana upaya untuk mengatasi efektivitas penggunaan teknologi informasi.

1.4 Manfaat Penulisan

1.5.1 Manfaat teoritis

Strategi penerapan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi dan pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam proses pembelajaran menggunakan media teknologi informasi.

b. Bagi Guru

1. Sebagai media bantu di dalam proses pembelajaran di dalam kelas tentang pentingnya efektifitas penggunaan teknologi informasi.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan pijakan bagi para pendidik, calon pendidik dan Lembaga pendidikan tentang efektifitas penggunaan teknologi informasi.

c. Bagi Sekolah

1. Sebagai masukan untuk sekolah dalam mengefektifkan sarana prasana media teknologi informasi. sebagai salah satu fasilitas sekolah yang harus diutamakan di dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1. Sebagai pengalaman dan menambah wawasan mengenai efektivitas penggunaan teknologi informasi dalam proses pembinaan diri sebagai calon pendidik dimasa mendatang.