

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang dilahirkan dalam keadaan fitrah. Kemudian ia belajar dan berkembang melalui panca indra, lingkungan dan lembaga-lembaga pendidikan dan pengajaran yang didirikan oleh masyarakat. Dalam hal ini Allah SWT, berfirman:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.” (Q.S, Al-Nahl:78)

Permasalahan pendidikan pada umumnya dihadapkan pada permasalahan pemerataan, kualitas, relevansi dan efisiensi, demikian pula halnya di SMA sebagai salah satu satuan pendidikan yang menghasilkan lulusan untuk memasuki dunia kerja dan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Keempat permasalahan tersebut harus menjadi perhatian, terutama masalah kualitas pendidikan di sekolah menengah, karena secara kuantitatif sudah menjadi realitas bahwa lembaga pendidikan tinggi mengalami kemajuan pesat. Data Balibang Diknas (2000) terjadi peningkatan angka melanjutkan pendidikan dari sekolah menengah ke perguruan tinggi dari sekitar 55% (1996) menjadi sekitar 60% (1997) dan menjadi sekitar 65% (1998). Kemajuan kuantitatif tidak sejalan dengan kemajuan kualitatif. Untuk itu perlu berbagai upaya dalam rangka peningkatan mutu pendidikan yang pada gilirannya akan menghasilkan SDM yang berkualitas. Tuntutan SDM yang berkualitas menjadi keharusan dalam

tantangan dunia global, karena dengan SDM yang berkualitas akan memperoleh keuntungan tertentu untuk menangkai serbuan tenaga asing dan mampu bersaing di pasar bebas. Dalam era Globalisasi keunggulan suatu bangsa akan sangat tergantung pada keunggulan setiap personal bangsa itu. Keunggulan tersebut secara formal diperoleh melalui sekolah.

Sumber daya manusia berkualitas hanya dapat dibentuk melalui pendidikan dan pelatihan. Kondisi ini disadari betul oleh negara tetangga dengan membenahi pendidikan di negara mereka. Singapura sudah lama mengembangkan SDM-nya untuk menjadi *Knowledge Employee*. Tahun 1997, Singapura dalam rencana induk pendidikannya menganggarkan \$1,5 miliar untuk menerapkan Teknologi Informasi pada sisi persekolahannya, bidang yang sangat dibutuhkan untuk membentuk *Knowledge Employee*. Tahun 2002, di sekolah-sekolah Singapura terdapat satu komputer yang tersambung dengan internet untuk dua anak (Dryden & Voss: 1999). *Pendidikan Malaysia mempunyai Wawasan 2000*. Filipina dan Thailand telah menata pendidikannya dan mereka memiliki tradisi yang kuat di pasar kerja internasional (Jalaludin Rakhmat: 1997).

Sementara negara-negara tetangga sudah berkemas untuk memasuki masyarakat pekerja, pendidikan di Indonesia masih berkutat dengan pemasalahan rendahnya mutu pendidikan dalam komparasi internasional. Data yang dikeluarkan *United Nations Development Programme* (UNDP) yang berjudul "*Human Development Report*", kualitas sumber daya manusia kita yang ditunjukkan dengan *Human Development Index* (HDI) sangat memprihatinkan dan terus menurun. Pada tahun 1996 dari 174 negara posisi Indonesia pada urutan 102, pada tahun

1999 menjadi 105 dan pada tahun 2000 berada pada urutan 109. Hasil kajian dari IAEA (*International Associations for The Evaluation of Educational Achievement*) di kawasan Asia Timur, Bank Dunia melaporkan rendahnya kualitas pendidikan Indonesia, seperti yang dikutip dalam laporan terakhir Naskah Akademik Undang-undang Pendidikan Nasional, oleh Komite Reformasi Pendidikan, yaitu

- Dalam keterampilan membaca, murid kelas 4 SD menempati tempat paling rendah dengan skor tes 51,7.
- Hasil studi *The third International Mathematics and Science Study*, pada tahun 1999, memaparkan bahwa dari 38 negara peserta, prestasi siswa kelas 2 SMP Indonesia dalam pelajaran IPA berada di urutan ke-32, dan urutan ke-34 untuk pelajaran Matematika.

Asia Week pada edisi 3 April 1999 pada halaman 60-65 melaporkan hasil survei ranking perguruan tinggi di kawasan Asia Indonesia hanya menempatkan ITB (Institut Teknologi Bandung) pada urutan 15. Demikian juga dengan daya saing kita, seperti yang dilaporkan *The World Economic Forum* bahwa daya saing kita dari tahun ketahun terus mengalami penurunan. Pada tahun 1994, kita menduduki ranking ke-31 dari 41 negara. Tahun 1995 turun menjadi urutan 33 dari 48 negara, dan pada tahun 1996 turun lagi menjadi urutan 41 dari 46 negara. (Tisna63@plasa.com)

Direktur Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Depdiknas, Dr.Sumarna Sura Pranata dalam *Pikiran Rakyat* (2006), menilai mutu pendidikan di Indonesia bermasalah. Dalam *HU Pikiran Rakyat* (21/06/2006)

tertulis bahwasannya apabila kita amati dengan seksama, apa sebenarnya yang menjadi inti permasalahan pada dunia pendidikan di Indonesia, berbagai hal dapat saja dipersalahkan sebagai pokok masalah yang menghambat kemajuan dunia pendidikan di Indonesia. Namun demikian, yang jelas-jelas dapat kita temukan sebagai suatu kecacatan ialah proses belajar mengajar konvensional yang mengandalkan tatap muka antara guru dan murid, dosen dengan mahasiswa, pelatih dengan peserta latihan, bagaimanapun merupakan sasaran empuk yang paling mudah menjadi sasaran bagi suara-suara kritis yang menghendaki peningkatan kualitas pada dunia pendidikan. Ketidakefektifan adalah kata yang paling cocok untuk sistem ini, sebab seiring dengan perkembangan zaman pertukaran informasi menjadi semakin cepat dan instan, namun institut-institut ini masih menggunakan sistem tradisional dalam mengajar.

Iklim belajar yang dikembangkan guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan gairah belajar siswa. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran, ini berarti bahwa keberadaan guru dalam suatu proses pembelajaran memiliki peran dan kedudukan yang menentukan.

Upaya memberikan motivasi kepada siswa selayaknya dilakukan oleh setiap guru ketika akan memulai pembelajaran, pada saat pembelajaran berlangsung dan ketika siswa mengalami kemunduran dalam belajar. Perhatian terhadap stimulus belajar dapat diwujudkan melalui beberapa upaya seperti penggunaan media pengajaran atau alat-alat peraga, memberikan pertanyaan

kepada siswa, membuat variasi belajar pada siswa, melakukan pengulangan informasi yang berbeda sifatnya dengan cara sebelumnya, memberikan stimulus belajar dalam bentuk lain sehingga tidak bosan (Syaiful Sagala, 2005:102)

Parameter mutu yang nyata (*tangible quality*) dalam satuan pendidikan adalah hasil belajar. Pada pelajaran akuntansi misalnya, temuan-temuan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sampai saat ini belum memuaskan.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pemerintah pusat menentukan standar kompetensi umum secara nasional yang berlaku di seluruh daerah, sedangkan daerah diberi keleluasan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan potensi dan karakteristik daerah masing-masing. Isi materi pelajaran akuntansi dalam kurikulum ini adalah siklus atau proses kegiatan dari seluruh transaksi keuangan, perlu dilaksanakan di sekolah, untuk membangun perspektif pemahaman dan keterampilan akuntansi.

Fungsi mata pelajaran akuntansi pada Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokkan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Sedangkan tujuan mata pelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Atas adalah membekali tamatan SMA dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun

untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa. Adapun salah satu Standar Kompetensi Lintas Kurikulum yang diharapkan dari mata pelajaran akuntansi adalah siswa mampu memilih, mencari, dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber serta menilai kebermanfaatannya. Alokasi waktu yang disediakan untuk mata pelajaran akuntansi di SMA adalah 2 jam pelajaran untuk kelas XI dan 2 jam pelajaran untuk kelas XII.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Hal tersebut lebih terfokus kembali setelah diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Pemerintah, dalam hal ini Menteri pendidikan nasional ketiga mencanangkan “Gerakan Peningkatan Mutu Pendidikan” pada tanggal 2 Mei 2002. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Menurut ketetapan MPR No. IV/1999 bidang pendidikan menyatakan bahwa:

“Perlunya dilakukan pembaharuan sistem pendidikan dan peraturan pemerintah nomor 22 tahun 2000 tentang otonomi daerah, perlu pembenahan kurikulum yang dapat mengakomodasi diversifikasi potensi sumber daya di masing-masing daerah. Untuk itu disusun kurikulum berbasis kompetensi yang lebih fleksibel dan dinamis”

Sebagaimana Reigeluth (Kusmayadi, 2002:8) menyatakan bahwa upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru, yaitu dalam penguasaan materi, penguasaan berbagai metode, memilih dan menentukan media dan alat pelajaran, serta menentukan alat

evaluasi, melakukan desain pengajaran, pengembangan pengajaran pengelolaan pengajaran dan evaluasi pengajaran.

Inovasi dalam pembelajaran menurut Ibrahim (1994: 27) adalah suatu pembaharuan atau gagasan yang diharapkan membawa dampak terhadap pembelajaran itu sendiri. Dampak itu bukan hanya pada pengembangan, melainkan juga terhadap proses pendidikan sebagai implementasi suatu kurikulum. Ungkapan di atas sejalan dengan ungkapan Sudjana (1989:1) bahwa kurikulum yang disiapkan bagi siswa melalui guru secara nyata memberi pengaruh kepada siswa pada saat terjadinya proses pengajaran. Artinya melalui proses pembelajaran yang lebih inovatif akan mampu memberikan hasil yang lebih baik. Sebagaimana diungkapkan Syaodih (1983) bahwa yang banyak memberikan sumbangan secara langsung dan signifikan pada prestasi belajar siswa adalah kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain (Reigeluth, 1983:5) menyatakan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sangat sentral atau bisa dikatakan kualitas pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikan pengajaran, memilih model pembelajaran yang relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kelancaran proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mempersiapkan desain pengajaran, mengembangkan pengajaran, pengelolaan pengajaran dan evaluasi pengajaran.

Inovasi dalam pendekatan pembelajaran telah banyak dilakukan dalam bentuk model-model pembelajaran. Pentingnya penguasaan model-model

pembelajaran oleh guru juga digambarkan oleh Saylor, dkk (1981:21) dalam sebuah sistem perencanaan kurikulum.

Seiring dengan semakin meningkatkan peranan informasi dalam berbagai aktivitas kehidupan maupun teknologi, akses terhadap sumber dan jaringan informasi menjadi semakin penting bagi siapa pun. Semakin pesatnya aktivitas manusia di muka bumi menjadikan informasi sebagai kata kunci dalam meraih kesuksesan maupun tujuan. Keterlambatan dalam menerima informasi boleh jadi akan berakibat lepasnya garapan atau peluang. Sebaliknya, kecepatan dalam menerima informasi akan memperbesar peluang dan harapan mengefesienkan serta mengefektifkan kerja-kerja yang ada maupun aktivitas lainnya, bahkan meningkatkan produktifitas sekalipun.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mencapai fungsi dan tujuan dari mata pelajaran akuntansi adalah pemanfaatan sarana teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan pendidikan pada khususnya, pemanfaatan teknologi informasi ini akan membawa perubahan yang sangat berarti baik dalam sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, bagaimana proses interaksional dan pembelajaran akan dilakukan, hambatan-hambatan yang akan dihadapi baik murid, guru, penyelenggara pendidikan dan regulator. Bahkan salah satu faktor penting dalam masalah teknologi informasi adalah masalah jaringan atau media akses yang menjadi jembatan antara sumber belajar dari pihak-pihak yang terlibat dalam proses mengajar.

Menurut perjalanan sejarah, dunia pendidikan telah mengalami empat tahap perubahan ditinjau dari cara penyajian materi pelajarannya. Perkembangan pendidikan yang pertama adalah tatkala dalam masyarakat tumbuh suatu profesi baru yang disebut "guru" yang diberi tanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan mewakili orang tua. Perkembangan yang kedua dimulai dengan dipergunakannya bahasa tulisan di samping bahasa lisan dalam menyajikan ajaran. Perkembangan pendidikan yang ketiga terjadi dengan ditemukannya teknik pencetakan yang memungkinkan diperbanyaknya bahan-bahan bacaan dalam bentuk buku-buku teks sebagai materi pelajaran tercetak. Perkembangan pendidikan yang keempat terjadi dengan mulai masuknya teknologi berikut produknya yang menghasilkan alat-alat mekanis, optis, maupun elektronis.

Menurut pengamatan *Institute for Information Technology in Education (IITE)*, lembaga UNESCO yang mengurus teknologi untuk pendidikan, dikutip dari Toto Amin Soefijanto dalam Kompas edisi Selasa 04 Mei 2004, menyimpulkan bahwa kemajuan teknologi informasi telah menggoyang keamanan sistem pendidikan tradisional di banyak negara berkembang. Kalau dulu banyak negara yang bangga dengan banyaknya gedung sekolah dibangun, sekarang banyak negara yang lebih bangga lagi kalau bisa menyodorkan banyak pusat belajar berbasis internet yang dibangun. Gedung sekolah yang berdiri tegak dengan atap dan dinding akan semakin tak populer. Manusia bisa belajar dimana saja dengan bantuan teknologi. Yang penting sekarang adalah interaksi manusia itu dengan materi pelajaran dan proses lanjutannya, pemahaman dan penguasaan ilmu.

Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) dan Pemerintah Daerah (Pemda) mempunyai tugas mengurus masalah pemmasalahan pendidikan. Salah satu konsep penting disini adalah merombak paradigma bahwa pendidikan hanya bisa dilakukan di sekolah. Paradigma baru yang menyodorkan teknologi informasi membuat keberadaan sekolah secara fisik tidak begitu dominan lagi. Memang, memasukkan komputer ke proses belajar tidak mudah menyodorkan teknologi yang sudah mapan sejak lama, seperti buku teks atau papan tulis ke guru dan anak didik. Akan tetapi, pengintegrasian komputer dan jaringan internet ke proses pendidikan saat ini memiliki manfaat yang amat besar untuk membiasakan anak didik dan guru dalam menggunakan komputer yang sudah mulai banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari secara lokal, nasional, dan global.

Pemanfaatan teknologi Informasi untuk pendidikan dan pelatihan, teknologi informasi yang telah diterapkan dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok. Kelompok yang pertama adalah memanfaatkan komputer untuk menyampaikan materi pengajaran itu sendiri, yang biasa dikenal dengan istilah *Computer Assisted Instructional (CAI)* atau *Computer-Based Training (CBT)*. Pada pemanfaatan jenis ini, informasi (materi belajar) yang hendak disampaikan kepada peserta ajar dikemas dalam suatu perangkat lunak. Peserta ajar kemudian dapat belajar dengan cara menjalankan program atau perangkat lunak tersebut di komputer. Bila dirancang dengan baik, dapat diciptakan paket program belajar sehingga peserta dapat melakukan simulasi, atau juga dapat memberikan umpan balik kepada peserta ajar berkaitan dengan kemajuan belajarnya. Pemanfaatan kelompok kedua adalah untuk pendistribusian materi ajar melalui jaringan

Internet. Materi ajar dapat dikemas dalam bentuk web-page, ataupun program belajar interaktif (CAI atau CBI).

Materi ajar ini kemudian ditempatkan pada sebuah *server* yang tersambung ke Internet sehingga dapat diambil oleh peserta ajar baik dengan memakai *Web-Browser* ataupun *File Transport Protocol (FTP)*. Pemanfaatan kelompok ketiga adalah sebagai media komunikasi dengan pakar, dan narasumber, serta peserta ajar lain. Komunikasi ini dapat digunakan untuk menanyakan hal-hal yang tidak bisa dimengerti, atau mengemukakan pendapat supaya dapat ditanggapi oleh peserta yang lain. Peserta didik bisa mendapat umpan balik, baik dari pakar atau narasumber, serta dari teman peserta didik yang lain mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman materi ajar. Pendekatan untuk pengembangan program pendidikan dan strategi penerapannya dari uraian di atas seolah-olah materi ajar dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja.

Dengan demikian, pada waktu meminta para pakar mengembangkan materi ajar, perlu ditegaskan bahwa materi ajar akan dikonsumsi oleh segenap anggota masyarakat yang memerlukannya sehingga segala sesuatu yang berkaitan dengan hak cipta dapat diselesaikan. Belajar adalah aktivitas manusia yang sangat luas dan bersegi banyak sehingga tidak dapat dikontrol dengan medium atau metode tunggal manapun. Sebaliknya, semua media dan metode dapat memberi sumbangan pada pembelajaran pada satu waktu atau pada waktu lainnya dengan cara mereka sendiri jika digunakan secara cepat. Dalam pembuatan program pembelajaran, memerlukan *programmer* yang bisa menciptakan materi pelajaran dikomputer yang menarik, misalnya pengajaran matematika dengan animasi, tes,

korelasi, interaksi, dengan sarana multimedia suara, gambar, video yang menarik dan bisa dimainkan berulang-ulang sampai siswa memahami materi pelajaran. Materi pelajaran dikomputer ini bisa meringankan tugas guru yang tak perlu emosi karena harus mengulang-ulang materi pelajaran yang belum dipahami peserta didik.

Pendidikan nasional dihadapkan pada berbagai kendala. Pemanfaatan teknologi informasi untuk pendidikan seperti yang diungkapkan di atas merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kendala tersebut dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Seiring perkembangan teknologi informasi di masyarakat, teknologi ini sudah waktunya dimanfaatkan dalam pendidikan masyarakat. Oleh karena itu diperlukan model belajar berbasis teknologi informasi di masyarakat. Model ini dikelola oleh pihak-pihak terkait mulai dari pengembangan bahan ajar, distribusi materi ajar, hingga penggunaan materi ajar. Disamping itu standarisasi perlu dilakukan dalam memberi jaminan mutu.

Seperti itulah kondisi ideal yang diharapkan, artinya perlu dilakukan penataan terhadap sistem pendidikan secara menyeluruh, terutama berkaitan dengan proses pembelajaran yang tentunya berimplikasi pada kualitas dan mutu pendidikan, serta relevansinya dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi informasi diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang bertujuan membangkitkan semangat siswa hingga pada tingkat intelegensi dan kompetensi yang tinggi serta mencapai keberhasilan dalam kerangka menghadapi dan bersaing pada era informasi dan globalisasi. Bertolak dari pemahaman-pemahaman di atas, penulis mencoba

mengangkat permasalahan tersebut ke dalam suatu studi penelitian yang terangkum dalam judul "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan IPS Di SMAN dan MAN Cluster I, II, III Se-Kota Bandung".

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah maka dirumuskan beberapa masalah, antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pemanfaatan teknologi informasi untuk mata pelajaran Akuntansi di SMAN dan MAN cluster I, II, III Se-Kota Bandung?
- 2) Bagaimana intensitas pemanfaatan teknologi informasi untuk mata pelajaran akuntansi di SMAN dan MAN cluster I, II, III Se-Kota Bandung?
- 3) Bagaimana hasil belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas xi jurusan IPS di SMAN dan MAN cluster I, II, III Se-Kota Bandung?
- 4) Bagaimana pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMAN dan MAN Cluster I, II, III Se-Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk

- 1) Menggali informasi pemanfaatan teknologi informasi untuk mata pelajaran akuntansi di SMAN dan MAN Cluster I, II, III Se-Kota Bandung.

- 2) Menganalisis intensitas pemanfaatan teknologi informasi untuk mata pelajaran akuntansi di SMAN dan MAN Cluster I, II, III Se-Kota Bandung.
- 3) Menggali informasi hasil belajara siswa mata pelajaran akuntansi kelas xi jurusan IPS di SMAN dan MAN Cluster I, II, III Se-Kota Bandung.
- 4) Menganalisis dan mendeskripsikan Pengaruh Pemanfaatan teknologi informasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran akuntansi Kelas XI Jurusan IPS di SMAN dan MAN cluster I, II, III Se-Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

- 1) Secara Teoritis
 - a. Dari hasil studi ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian terhadap pemanfaatan teknologi informasi di lapangan khususnya teknologi informasi yang dapat digunakan untuk mata pelajaran akuntansi. Dengan pemanfaatan teknologi informasi yang efektif dan efesien akan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran akuntansi.
 - b. Menjadi bahan kajian bagi para pengambilan kebijakan (*stakeholder*) dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam mata pelajaran akuntansi khususnya dunia pendidikan umumnya.
 - c. Memberikan informasi kepada Jurusan Pendidikan Ekonomi, khususnya Program pendidikan Akuntansi sebagai masukan untuk

pemanfaatan dan sumber pembelajaran bagi calon-calon guru akuntansi.

2) Secara Praktis

- a. Dapat memberikan informasi dan masukan kepada SMAN dan MAN Cluster I, II, III Se-Kota Bandung mengenai pengembangan pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran akuntansi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Dapat memberikan bekal bagi peneliti berupa pengalaman masyarakat sebagai calon guru akuntansi dimasa yang akan datang.
- c. Dapat memberikan masukan bagi perancang dan pengembangan pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan.

1.5 Kerangka Pemikiran

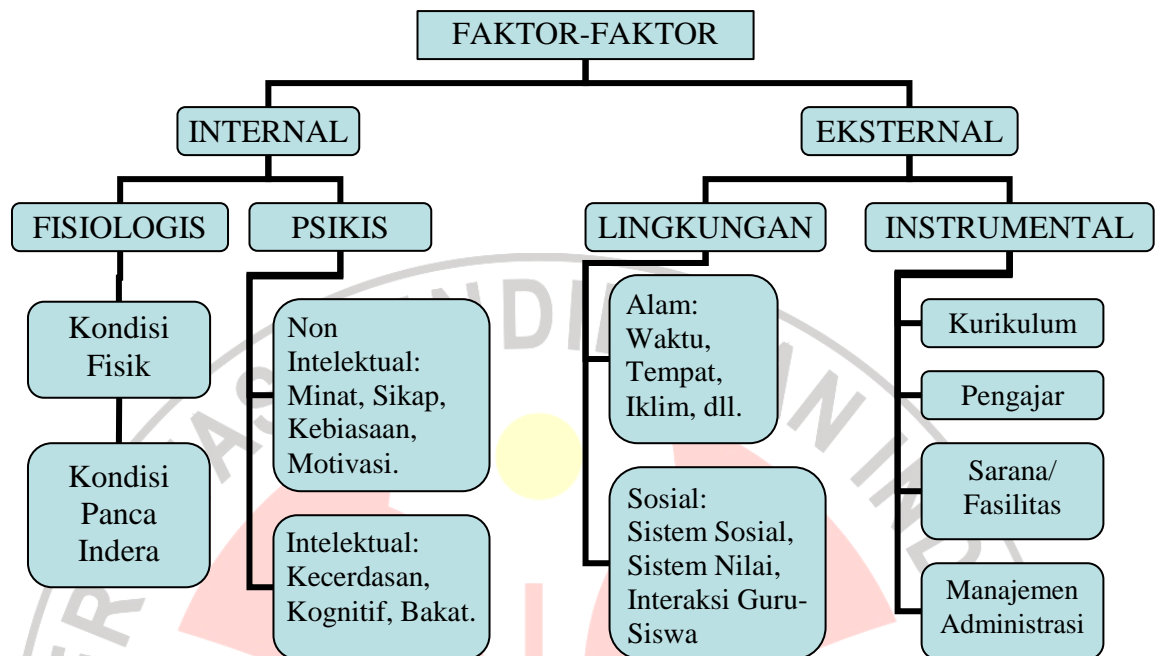
Belajar adalah *key term*, ‘istilah kunci’ yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dari itu yakni memahami dan hasil dari belajar adalah perubahan kelakuan” (Oemar Hamalik, 2004: 27).

Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner (1968: 9) percaya bahwa “Proses adaptasi akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcer*).” Kondisi puncak yang diharapkan adalah sejauh mana hasil belajar

yang diperoleh siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dilihat dalam Gambar 1.1.

Dari beberapa faktor yang membentuk hasil belajar siswa, penulis memfokuskan hanya pada sarana/fasilitas sebagai faktor eksternal – instrumental.

Pada tahun 1960-1965, teori tingkah laku (*behaviorism theory*) ajaran B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran (www.MediaPembelajaranProsesBelajarMengajarBerita.penabur.org) teori ini bertujuan agar pengajar lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa, perubahan tingkah laku ini harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan. Ketika ada perubahan tingkah laku positif ke arah tujuan yang dikehendaki, harus diberi penguatan (*reinforcement*) bahwa tingkah laku tersebut telah betul.



Gambar 1.1

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

(Ngalim Purwanto (1996:107))

Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem mulai tampak pengaruhnya (www.MediaPembelajaranProsesBelajarMengajarBerita.penabur.org). Tujuan dari pendekatan sistem ini adalah penggunaan media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. “Merencanakan program pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa, sehingga lahir konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.”

Ketika seorang guru menyampaikan suatu materi maka dapat dilakukan dengan beberapa hal, yaitu: Ceramah, Latihan soal, Membaca Buku, dll.

Penggunaan metode ini disesuaikan dengan materi yang diberikan dan kemampuan dari guru yang bersangkutan serta fasilitas yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Setiap metode yang dilakukan akan memberikan informasi yang dicerna dan diinterpretasikan sesuai dengan metode yang dilakukan, contohnya pesan yang diproduksi dengan berbicara (ceramah) akan dicerna dengan “mendengarkan”, sedangkan pesan yang diproduksi dengan memvisualisasikan melalui film akan dicerna dengan “mengamati” yang akan diterima oleh peserta didik.

Cara belajar setiap orang akan berbeda-beda, berdasarkan cara penerimaan informasi, antara lain:

1. Visual (belajar dengan melihat); gaya belajar yang lebih kuat ingatannya dengan apa yang dilihat atau dibaca dibandingkan dengan apa yang didengarnya.
2. Auditorial (belajar dengan mendengar); gaya belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihatnya.
3. Kinestetik (belajar dengan bergerak, bekerja dan menyentuh); gaya belajar melalui memanipulasi dan praktik, selalu berorientasi kepada fisik (hal-hal nyata) dan banyak bergerak. (Erwin, 2005: 6)

Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad (2004:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Dilihat dari berbagai cara gaya belajar setiap individu yang berbeda-beda dan beberapa fungsi dari media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levie dan

Lentz, adanya ketersambungan dari fungsi media pembelajaran dalam menunjang gaya belajar seseorang, sehingga media pembelajaran dalam hal ini komputer dapat menyampaikan penyampaian suatu materi dalam satu langkah yang dapat mencakup pada berbagai gaya belajar setiap peserta didik (visual, auditorial dan kinestetik). Maka akan terciptanya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif bahkan tidak memungkinkan dapat lebih mengefisienkan proses KBM yang dilaksanakan.

Media pengajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, hal ini akan membawa dampak kepada hasil belajar siswa. Begitu pula penggunaan komputer sebagai media pengajaran akan memberi pengaruh pada tingkat efektivitas mengajar itu sendiri. Hal ini seperti yang diungkap oleh Marc Leeds dalam Yuana (2004: 8) dalam penelitiannya yang mengungkap bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan CAI dalam mata pelajaran matematika memberi pengaruh terhadap prestasi belajar yang tidak menggunakan komputer sebagai media pengajaran sangat erat kaitannya dengan efektivitas belajar.

Dari paparan di atas maka jelaslah bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi memberikan manfaat yang positif dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian dan pernyataan-pernyataan para ahli sebelumnya antara lain:

- a. Yosep Paramata (1996) dalam tesisnya mengenai "Compute Assisted Instruction (CAI) Dalam Pembelajaran IPA-Fisika", mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang menggunakan CAI dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dan mengembangkan

keterampilan proses siswa, selain itu siswa juga termotivasi untuk belajar karena mereka mengikuti pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

- b. Dedi Restandi (2003) dalam penelitiannya mengenai "Efektifitas Penggunaan Program ICAI Metode Tutorial Terhadap Kemampuan Siswa Tingkat I SMKN 11 Dalam mengoperasikan Program Komputer Aplikasi pengolahan Data tingkat Dasar" mengambil kesimpulan bahwa kemampuan mengoperasikan program komputer aplikasi pengolahan data Ms. Excel 2000 tingkat dasar siswa menggunakan program ICAI metode tutorial lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan program CAI konvensional dalam pembelajaran mata kuliah komputer.
- c. Nur Permadi (2003) dalam penelitiannya "Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Discovery Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Bidang Studi Biologi" mengambil kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis komputer metode *discovery* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi.
- d. Rita Mariyana (2001) dalam penelitiannya "Pengaruh Program Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar" mengambil kesimpulan bahwa program pembelajaran berbasis komputer model tutorial mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa SMKN 11 Bandung.

- e. Kusumah dalam Cucun Cunayah (2003:3) mengatakan bahwa "Di Australia, pembelajaran matematika berbasiskan teknologi komputer telah diujicobakan pada siswa SLTP dan SMU. Percobaan-percobaan tersebut memberikan beberapa keuntungan, seperti waktu kegiatan pembelajaran yang lebih singkat, dan perolehan hasil belajar siswa yang lebih tinggi."
- f. Deni Supriadi (2005) dalam penelitiannya "Efektifitas Penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Multimodel terhadap prestasi belajar ranah kognitif dalam Mata Diklat Matematika sub kompetensi menerapkan operasi pada bilangan berpangkat" mengambil kesimpulan secara umum bahwa penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) multimodel efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata diklat Matematika SMK Kelas 1 pada ranah kognitif.
- g. Homsyer (1970) dalam Schramm(1984:57) Memberikan perlakuan yang berbeda pada siswa dimana kelas yang belajar dengan menggunakan komputer, dibandingkan dengan kelas yang belajar melalui tatap muka. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang memakai komputer dapat menyelesaikan pelajaran rata-rata dalam 13,75 jam sedangkan kelompok yang secara tatap muka memerlukan waktu rata-rata 24 jam.
- f. Vero (2005) dalam penelitiannya "Pengaruh Penggunaan Komputer Based instruction (CBI) Model Simulasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA-Fisika pada siswa kelas 1 SMAN 12 Bandung" mengambil kesimpulan secara umum bahwa penggunaan *Computer Based*

Instruction (CBI) model simulasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran fisika pada siswa kelas 1 SMU Negeri 12 Bandung.

- g. Nurcholis Nunung (2004) dalam penelitiannya "Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada SMU Plus Muthhari Bandung, mengambil kesimpulan bahwa penggunaan Teknologi Informasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada SMU Plus Muthhari Bandung.
- h. Rusman (2006) dalam penelitiannya "Model pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran matematika di SMK. menunjukkan adanya keefektifan yaitu ditunjukkan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa secara nyata antara sebelum (pre-tes) pembelajaran dan setelah (pos-test) pembelajaran.
- i. Dian Herdiana Utama (2006) dalam penelitiannya "Peranan media pengajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan pada program manajemen bisnis jurusan pendidikan ekonomi FPIPS UPI menunjukkan bahwa media pengajaran mempunyai hubungan yang erat dengan mutu pendidikan mahasiswa.
- j. Ranga S.K.S (2007) dalam penelitiannya "Pengaruh penggunaan software multimedia Swish V.2.0 terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi pada penelitian siswa kelas XI SMA PGII 2 Bandung bahwa penggunaan software multimedia swishv2.0 memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

1.6 Asumsi dan Hipotesis

1.6.1 Asumsi

Penulis menetapkan asumsi sebagai berikut:

1. Hal-hal lain (faktor-faktor internal dan eksternal) terhadap hasil belajar siswa dianggap konstan.
2. Sekolah yang dijadikan objek penelitian merupakan anggota MGMP mata pelajaran akuntansi kota Bandung .

1.6.2 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2004: 70) yang dimaksud dengan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

“Terdapat pengaruh positif pemanfaatan teknologi informasi pada mata pelajaran akuntansi terhadap hasil belajar siswa”.