

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari tenaga pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004), beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *e-learning* (Utomo, 2001)

Skenario mengajar dan belajar perlu disiapkan secara matang dalam sebuah kurikulum pembelajaran yang memang dirancang berbasis internet. Mengimplementasikan pembelajaran berbasis internet bukan berarti sekedar meletakkan materi ajar pada web. Selain materi ajar, skenario pembelajaran perlu

disiapkan dengan matang untuk mengundang keterlibatan peserta didik secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka.

Teknologi baru terutama dalam bidang ICT memiliki peran yang semakin penting dalam pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana "learning with effort" akan dapat digantikan dengan " learning with .fun". Apalagi dalam pembelajaran orang dewasa, learning with effort menjadi hal yang cukup menyulitkan untuk dilaksanakan karena berbagai faktor pembatas seperti usia, kemampuan daya tangkap, kemauan berusaha, dll. Jadi proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, tidak membosankan menjadi pilihan para fasilitator.

Jika situasi belajar seperti ini tidak tercipta, paling tidak multimedia dapat membuat belajar lebih efektif menurut pendapat beberapa pengajar. Pada saat ini kita semua memahami bahwa "proses belajar" dipandang sebagai proses yang aktif dan partisipatif, konstruktif, kumulatif, dan berorientasi pada tujuan pembelajaran, baik Tujuan Pembelajaran Umum (TPU) maupun Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK).

Mengkombinasikan antara pertemuan secara tatap muka dengan pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kontribusi dan interaktifitas antar peserta didik. Melalui tatap muka peserta didik dapat mengenal sesama peserta didik dan guru pendampingnya. Keakraban ini sangat menunjang kerja kolaborasi mereka secara virtual. Persiapan matang sebelum mengimplementasikan sebuah pembelajaran berbasis multimedia memegang peran penting demi kelancaran proses pembelajaran.

Segala persiapan seperti penjadwalan sampai dengan penentuan teknis komunikasi selama proses pembelajaran merupakan tahapan penting dalam melaksanakan pembelajaran berbasis web. Sehingga nantinya dengan menggunakan model pembelajaran dengan basis web dan multimedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta dituntut untuk peningkatan kinerja baik bagi tenaga pengajar serta kinerja peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi rupanya merambah ke dunia pendidikan pada saat ini. Banyak sekali institusi yang sudah menerapkan penggunaan teknologi informasi (computer) yang telah disesuaikan dengan kebutuhannya dalam meningkatkan kinerja mahasiswa, dosen sebagai tenaga pengajar, serta karyawan pada perguruan tinggi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mohd Nihra (2006) dalam pemanfaatan *e-learning* terdapat lima faktor yang mempengaruhi pemanfaatan *e-learning* yaitu faktor isi kandungan, peranan pengajar, lingkungan pembelajaran, proses pembelajaran serta peralatan pembelajaran. Dimana dari kelima faktor tersebut merupakan bentukan faktor yang memfasilitasi atas pemanfaatan *e-learning*. Dimana dari penelitian ini terdapat hubungan positif dari kelima faktor pemanfaatan *e-learning* dalam peningkatan kinerja individu mahasiswa, utamanya pada mahasiswa Universitas Teknologi Malaysia yang sebagai sampel dari penelitian tersebut.

Penelitian ini banyak mengacu dari penelitian Agus Ismanto (2008) yang disertai penambahan materi dari penelitian Mohd Nihra (2006) yang bertujuan

agar penelitian ini semakin valid dalam hasil yang nantinya dapat bermanfaat bagi evaluasi kinerja media pembelajaran *e-learning*.

Keberhasilan STIE Perbanas Surabaya atas prestasinya mendapatkan hibah dari salah satu program yang diselenggarakan oleh Dirjen Dikti (*direktorat jendral pendidikan tinggi*), rupanya membawa dampak baik terhadap kinerja STIE Perbanas Surabaya dalam bidang teknologi informasi. Hibah yang di dapat pada tahun 2007 ini bertujuan untuk meningkatkan *information technology (IT) awareness*.

Dari hibah yang diperoleh memiliki tujuan kedepan ialah untuk peningkatan kinerja serta kualitas dari mahasiswa dan dosen. Tujuan tersebut yaitu dalam penyempurnaan proses belajar mengajar yang dapat ditempuh melalui perbaikan metode dan substansi pembelajaran yang dilakukan dosen melalui teknologi informasi yang ada.

STIE Perbanas Surabaya juga mempunyai tujuan untuk meningkatkan kepedulian mahasiswa jurusan akuntansi terhadap perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi (*IT awareness*), meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, dan membentuk sistem *e-learning* sebagai peningkatan interaksi dosen dan mahasiswa, Selain itu memudahkan mahasiswa beradaptasi dengan teknologi informasi. Mahasiswa STIE Perbanas Surabaya diharapkan untuk bisa menyesuaikan diri terhadap teknologi informasi yang ada di STIE Perbanas Surabaya.

Permanfatan teknologi informasi di STIE Perbanas Surabaya rupanya sudah digunakan oleh mahasiswa dan dosen dengan sebaik mungkin. Bukti dari

pemanfaatan teknologi informasi tersebut adalah adanya pembelajaran melalui media *e-learning*.

E-learning merupakan salah satu media teknologi informasi bagi mahasiswa dan dosen dalam proses belajar. Individu yang tidak mengerti tentang computer atau mengalami kecemasan dengan computer, mau tidak mau harus dapat menerima proses pembelajaran dengan *e-learning*. Hal tersebut menimbulkan reaksi psikologi terhadap teknologi informasi tersebut sehingga berpengaruh pada tingkat penerimaan materi kuliah pada kinerja mahasiswa dengan adanya media tersebut mahasiswa dapat memperdalam pengetahuan tentang pelajaran yang diajarkan dosen, sehingga berpengaruh langsung terhadap proses pembelajaran serta pemahaman materi yang diterima oleh mahasiswa..

Dalam penelitian ini sampel yang diambil dari beberapa mahasiswa strata satu (S1) jurusan akuntansi tahun angkatan 2007 sampai dengan tahun angkatan 2010 di STIE Perbanas Surabaya. Pemilihan sampel didasarkan pada mahasiswa yang telah memanfaatkan teknologi informasi yang telah diaplikasikan oleh STIE Perbanas berupa *e-learning* dalam rangka mendukung peningkatan kinerja mahasiswa.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Pemanfaatan *e-learning* Terhadap Kinerja Individu Mahasiswa Jurusan Akuntansi di STIE Perbanas?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah Menginvestigasi pengaruh *e-learning* terhadap kinerja individu mahasiswa Jurusan Akuntansi STIE Perbanas.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat :

1. Bagi STIE Perbanas

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi kinerja dari penerapan teknologi informasi yang telah diimplementasikan di lingkungan STIE Perbanas. Hasil output juga dapat digunakan sebagai bentuk evaluasi metode pembelajaran dengan berbasis teknologi informasi.

2. Bagi peneliti

Wujud penerapan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan serta memperluas wawasan dan pengetahuan. Serta dapat memberikan manfaat nyata bagi STIE Perbanas tentang implementasi secara nyata dalam pemanfaatan teknologi informasi yang telah ada.

3. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi tingkat pemanfaatan teknologi di STIE Perbanas dan mengetahui pula pentingnya sebuah teknologi informasi.

1.5 Sistematika Penulisan Proposal

Skripsi ini terdiri dari lima bab dan sistematika penulisannya secara rinci adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang Penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang rancangan penelitian, batasan penelitian, identifikasi variabel, definisi operasional dan pengukuran variabel, penyusunan instrumen penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, data dan metode pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV GAMBARAN SUBYEK PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan tentang gambaran subyek penelitian dan analisis data

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran