

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di Era Digital sangat pesat. Namun, kecanggihan teknologi informasi akan sangat tidak berarti, jika para pengguna teknologi tidak meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut. Oleh karena itu dituntut kesiapan sumber daya manusia untuk menanggapi perubahan teknologi, yaitu berupa kemampuan atau keahlian pengguna dalam menggunakan komputer (*computer self-efficacy*).

Karakteristik dasar yang harus dimiliki anak dalam era global antara lain kemandirian, kepekaan, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama secara profesional. Ini mengingat aspek informasi, komputasi, otomasi, dan komunikasi menjadi ciri (paradigma) belajar abad 21. Dengan demikian, anak akan mempunyai etos yang kuat untuk tetap bertahan, tidak hanyut terseret oleh gelombang perubahan dan kehilangan arah.¹

Pendidikan merupakan wadah menciptakan sumber daya manusia dengan karakteristik tersebut. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur sekolah formal maupun non formal. Sekolah formal dapat ditempuh mulai dari tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah formal yang seringkali dijadikan pilihan

¹ <http://www.pontianakpost.com/mea-dan-pendidikan-konstektual-antisipatif> (Diakses pada tanggal 05 Maret 2016 Pukul 09.23 WIB)

bagi siswa menengah pertama yang ingin melanjutkan pada tingkatan pendidikan selanjutnya. Mayoritas dari mereka memilih SMK karena ingin langsung terjun ke dunia kerja saat lulus, sebab SMK mengajarkan kompetensi keahlian pada siswanya sesuai dengan bidang keahlian yang telah dipilih. Hal ini juga sejalan dengan apa yang tercantum dalam Penjelasan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 15 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.”

Salah satu keterampilan yang wajib dimiliki siswa adalah keterampilan komputer. Komputer mempermudah proses pelatihan siswa dalam belajar pengaplikasian program-program yang bermanfaat bagi mereka kelak di dunia kerja. Untuk itu siswa harus memiliki kemampuan pengaplikasian komputer yang mumpuni. Hal ini terkait juga dengan keahlian siswa dalam menggunakan komputer (*computer self-efficacy*) yang merupakan *judgments* atau persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemampuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer.

Salah satu yang mempengaruhi rendahnya keyakinan atau percaya diri siswa dalam menggunakan komputer adalah rendahnya penggunaan komputer.

TRIBUNNEWS.COM, JAKARTA -- Kendati penjualan komputer terbilang fantastis dengan membukukan penjualan mencapai 800.000 unit sepanjang kuartal I tahun ini, namun Wakil Menteri Perdagangan menyatakan, tingkat penggunaan komputer dan internet di Indonesia masih sangat rendah.²

² <http://www.tribunnews.com/ipitek/2010/04/20/tingkat-penggunaan-komputer-di-indonesia-masih-rendah> (Diakses pada tanggal 12 Maret 2016 Pukul. 21:00 WIB)

Penggunaan komputer yang rendah membuat siswa tidak dapat melatih penggunaan komputer itu sendiri. Padahal dengan semakin sering menggunakan komputer maka siswa tersebut dapat terlatih dengan sendirinya dan menjadikannya sebagai pengalaman. Pengalaman inilah yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa saat menggunakan komputer.

Terlebih lagi diketahui bahwa pada kurikulum 2013, sekolah sudah menghilangkan mata pelajaran TIK dan KKPI. Hal ini tentu saja menyebabkan frekuensi belajar dan penggunaan komputer siswa di sekolah berkurang. Hal ini merugikan siswa, terutama bagi siswa yang hanya dapat mempelajari komputer dengan mengandalkan pelajaran komputer di sekolah karena tidak mampu untuk membelinya. Bahkan siswa yang memiliki komputer dirumahpun terkadang lebih suka menggunakan komputernya untuk hiburan, seperti menonton film, bermain *game* atau *internet* daripada untuk kepentingan edukasi, seperti *Microsoft Office*. Padahal semakin sering seseorang mempelajari dan berhadapan dengan komputer, maka mereka akan menjadi terbiasa, tidak canggung saat berhadapan dengan komputer serta lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan komputer. Begitu pula sebaliknya, seseorang yang jarang menggunakan komputer akan lebih sulit untuk mengerjakan tugas-tugasnya karena masih harus meraba-raba dan kurangnya pengetahuan mengenai perangkat komputer dan cara pengoperasiannya.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya *computer self-efficacy* siswa adalah masih banyaknya siswa yang belum memahami cara penggunaan

komputer meski sudah duduk di tingkat Sekolah Menengah Atas. Kenyataan inilah yang terjadi di Papua Barat:

HarianPapua.com – Dunia digital terus berkembang tanpa mengenal waktu dan seiring perkembangan zaman ternyata masih terdapat sebagian besar siswa yang masih duduk di bangku SMA yang belum juga paham cara penggunaan komputer di Papua Barat. Sebut saja SMAN 01 Ransiki, Kabupaten Manokwari, yang sebagian besar siswa-siswinya masih belum juga memahami cara penggunaan komputer.³

Ketidakhahaman siswa dalam menggunakan komputer dapat membuat siswa merasa tidak percaya diri terlebih jika ia melihat teman-temannya lebih dapat menguasai penggunaan komputer dibanding dirinya. Mereka akan merasa minder dan akhirnya tidak yakin dan percaya diri terhadap kemampuannya sendiri. Hal ini terkait pula dengan kurangnya pelatihan siswa dalam penggunaan komputer sebab jika terus melatih diri maka dengan sendirinya siswa akan memahami cara penggunaan komputer dengan bekal pengetahuan dan informasi yang didapatnya selama proses pelatihan. Begitupula sebaliknya, kurangnya pelatihan yang dilakukan akan menyebabkan siswa kurang memahami cara penggunaan komputer dengan baik karena kurangnya pengetahuan dan informasi yang didapatnya.

Rendahnya keyakinan siswa terhadap kemampuan penggunaan komputer juga dapat dipengaruhi oleh keadaan fisiologis dan emosi seseorang. Salah satunya adalah timbulnya kecemasan dan ketakutan saat akan atau sedang mengaplikasikan komputer. Kecemasan ini timbul karena rasa takut

³ <http://www.harianpapua.com/20160121/4065-penuh-keterbatasan-siswa-di-papua-barat-belum-paham-penggunaan-komputer.html> (Diakses pada tanggal 12 Maret 2016 Pukul 20:05 WIB)

siswa akan melakukan kesalahan selama pengaplikasian komputer ataupun kecemasan atas gangguan kesehatan yang mungkin dapat dialaminya.

Liputan6.com, Jakarta - Seorang siswa SMK Negeri 12 Jakarta Utara mendadak panik saat mengikuti Ujian Nasional (UN) berbasis komputer atau *online*, siang tadi. Sebab, komputer yang digunakan tiba-tiba mati atau *offline* saat tengah mengerjakan soal ujian Bahasa Indonesia. Gangguan saat UN berbasis komputer juga terjadi di SMA Negeri 1 Kota Tangerang. Selain komputer kerap error atau tiba-tiba offline, radiasi layar ke mata juga sangat dikeluhkan siswa. Mereka mengaku jenuh dan pusing akibat radiasi yang dipantulkan layar komputer.⁴

Untuk menghasilkan siswa yang mampu menggunakan komputer, selain faktor dari dalam diri siswa itu sendiri seperti yang telah dikemukakan di atas, faktor dari luar juga berperan penting. Salah satunya sekolah sebagai lembaga pendidikan juga harus memberikan fasilitas pendukung berupa ruang laboratorium komputer dengan jumlah unit yang sesuai dengan jumlah siswa yang ada di sekolah. Namun, pada kenyataannya masih banyak sekolah yang tidak memiliki unit komputer yang memadai sehingga terkadang siswa harus bergantian.

TRIBUNLAMPUNG.CO.ID, SULUH SUBAN - Siswa kelas XII SMK Negeri Unggul Terpadu, Lampung Tengah (Lamteng), Herda Aprina mengatakan, fasilitas praktikum yang dimiliki sekolahnya saat ini masih sangat kurang. Siswa asal Tanggamus itu mencontohkan, jumlah komputer masih minim. Sehingga saat praktikum komputer, siswa harus mengantre. "Saya juga mewakili 500-an siswa lain meminta supaya peralatan laboratorium produktif harus ditambah lebih banyak lagi," katanya, Senin (22/2/2016).⁵

⁴ <http://news.liputan6.com/read/2212967/kendala-un-berbasis-komputer-dari-offline-hingga-radiasi-mata> (Diakses pada tanggal 26 Februari 2016 Pukul. 20:49 WIB)

⁵ <http://lampung.tribunnews.com/2016/02/23/di-sekolah-unggulan-lampung-siswa-yang-mau-praktik-komputer-harus-mengantre> (Diakses pada tanggal 03 Maret 2016 Pukul 15.12 WIB)

Kondisi yang terjadi pada kasus di atas akan menyebabkan proses belajar yang tidak efektif. Siswa tidak dapat menyerap apa yang diajarkan guru dengan baik karena fokus akan terbagi. Selain itu siswa juga sulit melatih diri sendiri untuk menggunakan komputer karena minimnya fasilitas di sekolah. Selain sekolah yang berperan memberikan fasilitas pendukung bagi siswa, guru sebagai pendidik dan pengajar juga memiliki peran penting pada keberhasilan siswa dalam mempelajari komputer. Untuk itu, guru sebagai contoh bagi siswa juga harus memiliki kompetensi yang mumpuni dalam bidang teknologi informasi termasuk komputer, agar tidak dianggap gagap teknologi. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang gagap teknologi dan tidak mampu mengikuti perkembangan zaman.

Penguasaan akuntansi MYOB sangat diperlukan guna menunjang kinerja di perusahaan-perusahaan besar serta peningkatan sumberdaya manusia khususnya yang bergerak di bidang akuntansi seperti SMK. Namun, di Sumatera Utara, khususnya di Medan penerapan program ini baru segelintir sekolah saja yang melaksanakan. “Rendahnya penerapan disebabkan minimnya tenaga pendidik yang ahli dan menguasai program ini. Bahkan di Medan belum ada pemegang sertifikat MYOB,” ungkap Direktur Lembaga Pendidikan Profesi (LDP) Indonesia Tetty Juliaty, SE MSi kepada wartawan di kantornya, Jalan T Amir Hamzah Blok B, Komplek Griya Riatur Medan, Rabu (14/4).⁶

Kurangnya kompetensi guru tersebut mempengaruhi *computer self-efficacy* siswa sebab untuk meningkatkan keyakinan siswa akan kemampuannya selain didukung oleh pengalaman dan kemampuan diri sendiri serta fasilitas pendukung, siswa juga memerlukan dukungan dari orang lain, salah satunya adalah guru. Dengan melihat guru yang mampu mengaplikasikan

⁶ <http://www.net21plus.co.id/guru-dan-siswa-di-kota-medan-dituntut-kuasai-program-akuntansi-myob/>
(Diakses pada tanggal 22 Februari 2016 Pukul 14.00 WIB)

komputer maka siswa akan merasa tertarik karena pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menjadikan guru sebagai *role model* mereka. Namun jika guru saja kurang menguasai maka siswa pun akan sulit untuk mempelajari komputer dan mengaplikasikannya selama proses pembelajaran. Padahal saat kelas XII nanti, *MYOB Accounting* sangat diperlukan saat praktik Uji Kompetensi yang menjadi salah satu kriteria kelulusan siswa sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 5 Tahun 2015 tentang Kriteria Kelulusan Peserta Didik, Penyelenggaraan Ujian Nasional dan Penyelenggaraan Ujian Sekolah/Madrasah/Pendidikan Kesetaraan pada SMP/MTs atau Yang Sederajat dan SMA/MA/SMK atau Yang Sederajat Bab II tentang Kriteria Kelulusan Peserta Didik dari Satuan Pendidikan dan Pencapaian Kompetensi Lulusan dalam Ujian Nasional Pasal 17 ayat (1) dan (3) yang berbunyi:

- (1) Ujian kompetensi keahlian pada SMK/MAK terdiri atas teori kejuruan dan ujian praktik kejuruan
- (3) Ujian praktik kejuruan dilaksanakan oleh satuan pendidikan bersama dunia industri dan/atau asosiasi profesi.

Hal yang sama juga telah diungkapkan Kepada Bidang Pendidikan Menengah (Kabidmen) Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Samarinda, Suwar Wiguno yang menjelaskan bahwa :

“Tujuan diadakannya Uji Kompetensi Keahlian pada Sekolah Menengah Kejuruan adalah untuk dijadikan indikator ketercapaian standar kompetensi lulusan siswa SMK di Indonesia. Kecuali itu, tujuan UKK juga untuk memfasilitasi siswa SMK yang akan menyelesaikan pendidikannya untuk mendapatkan sertifikat kompetensi⁷

⁷ <http://www.korankaltim.com/uji-kompetensi-keahlian-smk-mulai-digelar/> (Diakses pada tanggal 22 Februari 2016 Pukul 14:15 WIB)

Dalam uji kompetensi yang dilakukan tersebut terdapat ujian praktik kejuruan. Bagi siswa jurusan akuntansi tentunya penggunaan *software* akuntansi menjadi ujian wajib dalam uji kompetensi tersebut. Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) sendiri sejak tahun 2010 mewajibkan uji kompetensi akuntansi dengan menggunakan *software Mind Your Own Business* (MYOB) diselenggarakan di sekolah-sekolah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)⁸.

Selain itu, penggunaan *software* akuntansi telah menjadi kebutuhan dalam dunia kerja. Untuk itu, siswa SMK Akuntansi yang dipersiapkan untuk langsung terjun dalam dunia kerja harus mengetahui dan mampu menggunakan *software* agar mampu bersaing dengan lainnya. Hal ini diungkapkan oleh Muhamad, CEO PT Zahir Internasional bahwa :

"Terkait persaingan bisnis yang semakin keras, penting sekali bagi setiap perusahaan menggunakan *software* akuntansi. *Software* akuntansi merupakan teknologi penting bagi perusahaan untuk terus mampu bersaing dan beradaptasi di era yang serba cepat seperti saat ini. *Software* akuntansi bukan lagi sebagai teknologi pelengkap bisnis, tetapi sudah menjadi urat nadi sebuah bisnis."⁹

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa sebagai siswa SMK yang dipersiapkan untuk terjun ke dunia kerja dan bersaing dengan mereka yang memiliki pendidikan lebih tinggi, maka siswa tidak hanya wajib menguasai teori-teori akuntansinya, tetapi juga praktiknya yang salah satunya adalah

⁸ <https://myobindonesia.wordpress.com/2010/04/23/guru-dan-siswa-dituntut-kuasai-program-akuntansi-myob/> (Diakses pada tanggal 22 Februari 2016 Pukul 15:00 WIB)

⁹ <http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/bisnis-global/16/01/20/o183ww374-mea-incar-profesi-akuntan> (Diakses pada tanggal 22 Februari 2016 Pukul 15:10 WIB)

kemampuan mengoperasikan *software* akuntansi sebab keberadaan *software* tersebut dalam perusahaan merupakan elemen penting bagi perusahaan.

Penelitian-penelitian mengenai *computer self-efficacy* selama ini masih difokuskan pada penggunaan komputer secara umum dalam pengoperasian *Microsoft Office* ataupun media internet. Hal ini menjadi kurang relevan jika dikaitkan dengan situasi saat ini karena para pengguna dalam hal ini siswa sudah sangat terbiasa untuk menggunakan komputer dalam aktivitas mereka sehari-hari terlebih internet. Namun demikian, penelitian mengenai *computer self-efficacy* yang dikaitkan dengan pemakaian program aplikasi komputer khusus dan *software* tertentu masih sedikit yang dilakukan.

Untuk itu, berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan di atas peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada hubungan tingkat *computer anxiety* siswa dengan *computer self-efficacy* siswa pada *software MYOB Accounting*. Variabel *computer anxiety* dipilih peneliti sebab berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) dan survey awal terlihat bahwa meskipun diajarkan di sekolah dalam mata pelajaran ini siswa mengalami kesulitan untuk dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut terjadi karena masih banyaknya siswa yang kurang memahami bahasa pemrograman dan takut melakukan kesalahan selama pengaplikasian *MYOB Accounting*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan beberapa masalah yang berkaitan dengan rendahnya *computer self efficacy* siswa, yaitu:

1. Rendahnya penggunaan komputer
2. Siswa tidak memahami cara penggunaan komputer
3. Tingginya rasa cemas terhadap komputer (*computer anxiety*)
4. Kurangnya fasilitas pendukung di sekolah
5. Rendahnya kompetensi guru dalam menggunakan komputer

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, *computer self efficacy* siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Dengan demikian, untuk mendapatkan hasil penelitian yang terfokus dan menghindari penafsiran yang tidak diinginkan atas hasil penelitian, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini dengan menitikberatkan kepada hubungan *computer anxiety* dengan *computer self efficacy*. *Computer anxiety* diukur dengan indikator *uncomfortable user*, *cognitive computerphobe*, dan *anxious computerphobe*. Sedangkan *computer self-efficacy* diukur dengan indikator *magnitude*, *strength*, dan *generalibility*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan “Apakah terdapat hubungan antara *computer anxiety* dengan *computer self efficacy* ?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan bukti empiris dan pengetahuan mengenai hubungan *computer anxiety* dengan *computer self efficacy* bagi siswa serta dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian-penelitian bidang pendidikan yang relevan di masa yang akan datang terutama dalam hubungannya dengan komputer.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan masukan bagi guru untuk membantu mengurangi bahkan menghilangkan *computer anxiety* siswa sehingga dapat meningkatkan *computer self efficacy* siswa.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta memberikan gambaran mengenai permasalahan

mengenai *computer anxiety* serta *computer self efficacy* dikalangan siswa sehingga dapat dijadikan sebagai bekal bagi peneliti sebelum terjun ke dunia pendidikan sebagai calon guru serta sebagai referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan di masa mendatang.

c. Bagi Pihak Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pustaka dan bacaan bagi mahasiswa pendidikan akuntansi khususnya dan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta pada umumnya.