

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman dari tahun ke tahun semakin terasa dampaknya. Era informasi global pun semakin meningkat. Peralatan canggih dan praktis semakin marak bermunculan dalam menyambut era informasi yang tanpa batas. Dengan menggunakan alat maupun teknologi tersebut, kita dapat memperoleh berbagai manfaat dan kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang ada. Kehidupan di era globalisasi ini menuntut manusia unggul dan hasil karya yang unggul pula. Bentuk dunia yang tanpa batas ini menuntut adanya kompetisi dalam masyarakat. Hanya mereka yang memiliki kemampuan berinteraksi, keterampilan, keahlian dan pengetahuan yang dapat hidup layak. Salah satunya adalah keterampilan tentang ilmu teknologi informasi yang terus berkembang.

Dewasa ini perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi sedang mengalami perkembangan dengan cukup pesat. Teknologi informasi jika diartikan secara bebas merupakan sisi teknologi dari suatu sistem informasi, yang terdiri dari perangkat keras *hardware*, basis data *data base*, perangkat lunak *software*, jaringan komputer, dan perangkat lain yang saling terintegrasi. Penggunaan TI sebagai bagian dari sistem informasi lingkungan bisnis telah mendorong adanya: peningkatan produktivitas (pengurangan biaya dan peningkatan efektivitas), perbaikan kualitas layanan kepada *stakeholder*,

peningkatan daya saing, perbaikan proses pengambilan keputusan, peningkatan kreativitas dan inovasi, serta perbaikan struktur dan fungsi organisasi.

Kelebihan lain dari komputer adalah sifatnya yang *flexible* yang dapat dipergunakan diberbagai bidang, diantaranya di bidang bisnis, bidang teknik, bidang industri, bidang perbankan, bidang pendidikan dan sebagainya. Di dunia pendidikan TI merupakan sebuah keniscayaan. Bagaimana tidak, komputer sebagai alat bantu (media), alat uji, alat peraga yang dapat berinteraksi dengan siswa. Namun demikian, interaksi komputer dengan siswa tetap memerlukan peran pengajar yang berpengalaman.<sup>1</sup> Keunggulan Interaksi komputer dengan siswa ialah lebih cepat, lebih obyektif, dan sebagai alat peraga atau simulasi. Komputer juga mempermudah proses pelatihan siswa dalam belajar pengaplikasian program-program yang bermanfaat bagi mereka kelak di dunia kerja. Dengan tersedianya komputer, maka proses belajar tidak lagi membosankan dan bisa membuat pendidikan Indonesia bangkit mengejar dan mengalahkan negara maju.

Menyadari pentingnya penguasaan teknologi komputer dalam dunia bisnis, para pengajar akuntansi menekankan pentingnya penggunaan komputer dan *software* disebagian besar mata pelajaran akuntansi untuk membekali para siswa sehingga dapat meningkatkan nilai jual mereka di masa depan. Beberapa *software* akuntansi yang dipakai dalam dunia pendidikan seperti *MYOB*, *Peachtree*, dan *Zahir Accounting* yang merupakan produk *software* akuntansi

---

<sup>1</sup> <http://mmzuhri.wordpress.com/2011/12/28/pemanfaatan-ti-dalam-dunia-pendidikan> (diakses 26 Maret 2012 jam 11.00 WIB)

buatan Indonesia. Hal ini dilakukan dengan mengintegrasikan penggunaan komputer ke dalam kurikulum pengajaran akuntansi.

Keberhasilan program pendidikan akuntansi yang telah terintegrasi dengan komputer ini sangat dipengaruhi oleh sikap guru yang mengajar dan siswa terhadap komputer. Namun ketika teknologi komputer telah menjadi elemen yang melengkapi dan tidak terpisahkan dari proses pendidikan akuntansi, masih ada guru yang bereaksi negatif mulai dari tanggapan yang pasif hingga penolakan yang sangat keras terhadap penggunaan komputer.

Deputi Gubernur DKI Jakarta sekaligus mantan Kepala Dinas Pendidikan Tinggi menyatakan:

“Banyak guru yang ternyata gagap teknologi padahal pendidikan harus berkembang. Mereka ini adalah guru-guru senior terutama yang berusia di atas lima puluh, enggan menguasai teknologi informasi dan komunikasi, terutama penggunaan komputer dan internet. Masih ada resistensi dari guru senior ketika dinas pendidikan tinggi memperkenalkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Padahal, zaman sudah berubah.”<sup>2</sup>

Komputer selain memiliki banyak manfaat ada juga dampak negatif yang dapat ditimbulkan. Begitu besarnya manfaat yang diberikan teknologi informasi internet dalam sistem informasi membuat internet sering digunakan dan sudah menyebar seperti virus. Hari ini jarang sekali orang yang tidak tahu atau tidak pernah melakukan komunikasi lewat internet baik melalui *e-mail*, *chatting* ataupun *teleconference*. Penyebaran teknologi informasi ini mencuri perhatian masyarakat umum dan para pakar komunikasi. Mereka pun meneliti bagaimana dampak dibalik segala kemudahan dan keuntungan yang diberikan oleh

---

<sup>2</sup><http://nasional.kompas.com/read/2009/02/19/20002294/banyak.guru.gagap.teknologi> (diakses 24 Maret 2012 pukul 20.00 WIB)

teknologi informasi tersebut. Dampak negatif lainnya dari segi kesehatan. Dalam berita harian Kompas dikatakan dampak dari segi kesehatan penggunaan komputer salah satunya adalah CVS.

Salah satu dampak negatif pemakaian komputer yang ekstensif bagi kesehatan adalah gangguan mata yang disebut sebagai *computer vision syndrome* (CVS). Gejala CVS meliputi mata lelah (astenopia atau *eyestrain*), mata terasa kering, berpasir, atau terasa berat, penglihatan buram, yang dapat disertai sakit kepala (terutama daerah dahi dan bagian kanan atau kiri kepala), nyeri otot leher, dan punggung.<sup>3</sup>

Ketakutan dalam menggunakan komputer ini menerpa hampir sepertiga populasi pengguna dewasa komputer. Penyebab ketakutan mereka ada banyak hal dan salah satunya karena ketakutan mereka akan mendapatkan bencana dengan menekan kunci yang salah. Dalam hal ini ketakutan mereka dihubungkan dengan tingkat privasi yang dapat ditembus karena kesalahan mereka menekan tombol misalnya saja menekan gambar spam yang ada dalam internet. Todd dan Benbasat mengatakan “Kegelisahan dan ketakutan seseorang terhadap kehadiran teknologi baru umumnya akan mendorong sikap negatif untuk menolak penggunaan teknologi informasi”<sup>4</sup>.

Perilaku terhadap teknologi komputer diproksikan dalam *computer anxiety* dan kinerja diproksikan dalam keahlian penggunaan komputer. Keahlian komputer yang dimaksud adalah kemampuan pemakai dalam hal aplikasi komputer, sistem operasi komputer, penanganan *files* dan perangkat keras penyimpanan data dan penggunaan tombol keyboard. Keahlian menggunakan

---

<sup>3</sup><http://nasional.kompas.com/read/2008/07/25/04405884/waspadai.computer.vision.syndrome> (diakses 24 Maret 2012 pukul 20.30 WIB)

<sup>4</sup> Ekko Arief dan Doddy Setiawan, *Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Dosen Akuntansi Menggunakan Komputer*. Jurnal Business dan Akuntansi, Vol. 7. No. 3. Tahun 2005

komputer dalam penelitian ini adalah menggunakan variable *computer self efficacy*.

Konsep *computer self efficacy* disingkat CSE dipandang sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individu dalam bidang teknologi informasi. Studi tentang CSE ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi keahlian menggunakan komputer dalam hal ini *computer self efficacy* meliputi *computer attitude*, *computer anxiety*, *computer knowledge/experience*, faktor demografis, dorongan dari pihak lain, dan dukungan. Faktor-faktor itu umumnya sangat terkait dengan keahlian berkomputer. Faktor-faktor itu juga yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek sikap dari pemakai komputer merupakan faktor penting yang memberi kontribusi terhadap keahlian pemakai komputer. Perbedaan perilaku individu merupakan faktor yang menentukan perilaku kerja. Keinginan individu dipengaruhi oleh keyakinan akan akibat masa yang akan datang. Ketidaksukaan seseorang terhadap komputer dapat disebabkan oleh ketakutan dan kekhawatiran yang bersangkutan terhadap penggunaan teknologi informasi. Jika seseorang memiliki sikap yang positif terhadap komputer maka keyakinan terhadap komputer akan meningkat dan keahlian berkomputernya akan baik, sedangkan orang yang memiliki sikap yang negatif terhadap kehadiran komputer mereka cenderung akan memiliki keyakinan yang rendah sehingga berpengaruh negatif terhadap keahlian menggunakan komputer

Dengan semakin canggihnya media informasi maka semakin menambah prosentase ketakutan manusia dalam menggunakan komputer untuk bekerja sehari-hari, sehingga akan mengurangi kemampuan dan keahlian seseorang tersebut dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer. Hal ini akan berdampak pada terjadinya *computer anxiety* dan kemunduran *computer self efficacy* pada diri seseorang sehingga kemampuan dan keahlian dalam menggunakan teknologi modern akan terhambat. Rifa dan gudono menyatakan “*computer anxiety* mempunyai hubungan yang negatif terhadap keahlian seseorang menggunakan komputer.”<sup>5</sup> Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa *computer anxiety* pemakai mempunyai pengaruh negatif yang signifikan dengan keahlian menggunakan komputer.

Ketidaksukaan seseorang terhadap komputer dapat disebabkan oleh ketakutan dan kekhawatiran yang bersangkutan terhadap penggunaan teknologi informasi atau yang disebut dengan *computer anxiety*. Ketakutan dan kekhawatiran individu muncul akibat konsep cara pandang individu terhadap keadaan saat ini. Indriantoro menyebutkan faktor penguasaan dan cara pandang individu sebagai *locus of control*.<sup>6</sup>

Individu yang memiliki *locus of control* internal berpandangan bahwa peristiwa-peristiwa yang akan terjadi diakibatkan oleh keputusan-keputusan yang dimilikinya. Individu dengan tipe tersebut menyikapi ketidakpastian lingkungan yang dihadapi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat

---

<sup>5</sup> Johan dan Tony Wijaya, *Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Penggunaan Komputer*. Jurnal Pendidikan Terbukan dan Jarak Jauh, Vol. 6. No. 1, Maret Tahun 2005, hal. 57.

<sup>6</sup> Tonny Wijaya dan Mikhriani, *Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Computer Self Efficacy Novoice Accountant yang Dimoderenisasi Oleh Locus of Control*. Jurnal Optimal, Vol. 5. No. 2 Februari 2008, hal 160.

perencanaan. *Locus of control* eksternal menyebabkan individu merasa tidak mampu menguasai keadaan sehingga timbul kecemasan (*anxiety*) yang akan menurunkan keahlian/kinerja individu.

Faktor lain yang mempengaruhi *computer self-efficacy* adalah *computer experience*, dimana pengalaman menggunakan komputer berpengaruh terhadap keahlian atau kapabilitas seseorang menggunakan komputer. Seseorang yang sebelumnya pernah menggunakan komputer dalam kesehariannya akan lebih mudah menerima perkembangan komputer dari pada orang yang belum sama sekali pernah menggunakan komputer. Seberapa lama seseorang menggunakan komputer dalam kesehariannya juga mempengaruhi keahlian seseorang dalam menggunakan komputer. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wallace menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara *computer self-efficacy* dengan *computer experience*.<sup>7</sup>

Demografi juga mempengaruhi kemampuan seseorang menggunakan komputer. Faktor demografi yang berpengaruh terhadap keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer yaitu jenis kelamin, umur dan lama pengalaman dalam menggunakan komputer, karena data bersifat homogen. Pertama adalah jenis kelamin dalam hal ini adalah faktor *gender* juga dapat mempengaruhi perbedaan hasil dari penggunaan teknologi komputer antara pria dan wanita. Pada penelitian sebelumnya yang telah meneliti tentang perbedaan *gender* terhadap *computer attitude*. Penelitian mereka menunjukkan hasil yang beragam, yaitu

---

<sup>7</sup> Siti Chodijah dan Imam Mortono S., *Sikap dan Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan Komputer Serta Pengaruhnya terhadap CSE*. Seminar Ilmiah Ilmu Komputer dan Intelijen, Auditorio Universitas Gunadarma. Depok 23-24 Agustus 2006.

sebagian peneliti menemukan laki-laki lebih mempunyai attitude yang positif mengenai komputer dan *computer anxiety* yang lebih rendah dibanding perempuan.<sup>8</sup> Namun penelitian yang dilakukan oleh Siann menemukan bahwa perempuan mempunyai attitude yang positif dan menunjukkan level *computer anxiety* yang rendah dibanding laki-laki.<sup>9</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Henry dan Stone menemukan tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam hal *computer self efficacy*.<sup>10</sup>

Faktor demografis lain adalah umur. Umur juga berpengaruh terhadap keahlian seseorang menggunakan komputer. Umumnya individu yang berumur lanjut lebih sulit menerima kehadiran teknologi dibandingkan dengan individu yang berusia muda. Mereka yang sudah berumur biasanya agak takut menerima kehadiran teknologi canggih. Mereka juga cenderung tidak mau belajar sesuatu yang baru karena alasan takut atau khawatir, dan mereka juga merasa agak lemah dalam menerima pelajaran baru. Kekhawatiran itu pun juga hadir karena mereka takut kalau kehadiran komputer akan menggeser peran mereka di dunia kerja.

Berbanding terbalik dengan individu yang usianya jauh lebih muda, saat ini hampir semua orang terutama usia muda menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Baik di kantor, di sekolah, dan di rumah. Setiap hari umumnya mereka selalu menggunakan komputer. Komputer tidak hanya digunakan saat kerja, bisnis, maupun kegiatan pembelajaran di sekolah. Komputer dalam hal

---

<sup>8</sup> Rustiana, *Computer Self Efficacy CSE Mahasiswa Akuntansi dalam Penggunaan Teknologi Informasi : Tinjauan Perspektif Gender*. Jurnal Akuntansi dan Keuangan Vol. 6. No. 1 Mei 2004, p. 33.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>10</sup> *Ibid.*

ini teknologi informasi biasa digunakan untuk mengisi waktu luang seperti berkomunikasi lewat jejaring sosial atau bermain games.

Dorongan dari pihak lain mengacu pada kelompok dan menggunakan persuasi verbal. Adapun pada faktor pihak lain sebagai pengguna, seseorang dapat berusaha untuk meningkatkan *computer self efficacy*-nya dengan cara mengobservasi dan meniru model perilaku. Hal ini merupakan cara yang ampuh untuk mengakuisisi perilaku sebagai model pembelajaran. Sedangkan faktor dukungan yaitu adanya dukungan dari organisasi bagi pengguna komputer yang dapat meningkatkan *computer self efficacy*. Dukungan ini merupakan suatu bentuk ketersediaan dari pihak organisasi untuk membantu individu yang membutuhkan peningkatan kemampuan dan juga persepsi kemampuan diri.

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil salah satu faktor yang berperan penting terhadap keterampilan seseorang menggunakan komputer. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara empiris mengenai pengaruh *computer anxiety* dengan keterampilan guru menggunakan komputer dalam hal ini *computer self-efficacy*. Mengingat di Indonesia masih sedikit dilakukan penelitian tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian menggunakan komputer (khususnya penelitian di Universitas Negeri Jakarta). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan sampel guru.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi pada faktor-faktor yang mempengaruhi keahlian guru menggunakan komputer dalam hal ini adalah *computer self-efficacy* adalah sebagai berikut:

1. *Computer Attitude* yang rendah.
2. Tingginya *computer anxiety* seseorang.
3. Kurangnya *computer experience* seseorang.
4. Golongan lanjut usia sulit menerima kehadiran teknologi.
5. Kurangnya dukungan dari pihak lain

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari berbagai masalah yang telah diuraikan di atas bahwa keahlian menggunakan komputer dipengaruhi oleh banyak faktor. Karena adanya keterbatasan peneliti dan supaya penelitian dilakukan lebih mendalam maka tidak semua faktor diteliti. Untuk itu masalah dibatasi hanya pada “ Hubungan antara *Computer Anxiety* dengan *Computer Self Efficacy* Guru ”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalahnya adalah “ Apakah terdapat Hubungan Antara *Computer Anxiety* dengan *Computer Self Efficacy* Guru?”

## E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat antara lain bagi:

### 1. Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai pengalaman berharga untuk dapat mengadakan penelitian dan membukan cakrawala berfikir. Selain itu untuk mengetahui bagaimana pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian guru akuntansi menggunakan komputer akuntansi.

### 2. Sekolah

Sebagai masukan yang bermanfaat dalam meningkatkan keahlian guru menggunakan komputer. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meminimalisir faktor-faktor yang berhubungan dengan keahlian guru menggunakan komputer. Dengan diadakan pelatihan menggunakan komputer dan training program komputer diharapkan akan meningkatkan kemampuan guru tersebut.

### 3. Universitas Negeri Jakarta

Untuk memperkaya sarana referensi di perpustakaan pusat Universitas Negeri Jakarta dan Pusat Belajar Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, sebagai materi pengayaan, acuan dan referensi mahasiswa yang berminat dalam meneliti masalah ini.

### 4. Masyarakat

Menambah khasanah keilmuan serta dapat menjadi salah satu acuan bagi peneliti selanjutnya.