

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi ditandai dengan semakin pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran pun juga mulai mengalami perkembangan, jika pembelajaran tradisional menggunakan sumber hanya dari buku kini pembelajaran modern memanfaatkan internet sebagai sumber belajar peserta didik dimana peserta didik dapat memperoleh informasi secara akurat, mutakhir, cepat, dengan daya jangkauan yang luas. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah pendidikan. Oetomo dan Priyogutomo (2004: 22-29) menyatakan bahwa pada dasarnya “pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari 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”. Beberapa bagian unsur tersebut mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *e-learning*.

Semakin ketatnya persaingan dan tuntutan di era globalisasi ini lembaga pendidikan terutama perguruan tinggi memegang peranan penting dalam pembentukan sumber daya manusia bangsa yang berkualitas. Pembelajaran yang menggunakan media IT saat ini mulai berkembang cepat, dengan banyaknya alat dan media digital baru yang dapat diakses di komputer hingga perangkat seluler.

Pembelajaran online atau *e-Learning* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronik seperti telepon, audio, video tape, transmisi satelit atau komputer. *E-Learning* merupakan salah satu pemikiran dalam upaya mengintegrasikan proses pembelajaran tradisional,

pembelajaran jarak jauh dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran kombinasi atau bisa disebut dengan *blended learning* merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Dalam menerapkan *blended learning* pada lembaga pendidikan tinggi di Indonesia sudah mulai berkembang di berbagai perguruan tinggi negeri maupun swasta. *Blended Learning* bisa dikatakan merupakan perpaduan antara pembelajaran tradisional dan pembelajaran online (*e-learning*). Pada dasarnya *e-Learning* memungkinkan pembelajaran bisa lebih mudah dikelola khususnya dari segi materi, pengelolaan, dan penilaian serta situasi lingkungan dan kondisi pembelajaran. Dengan demikian keberadaan e-learning oleh sebagian orang sering dikaitkan dengan LMS (*Learning Management System*) yang merupakan kumpulan perangkat lunak yang di desain untuk pengaturan pada tingkat individu, ruang kuliah dan institusi. Karakter utama LMS adalah pengguna yang merupakan pendidik dan peserta didik dan keduanya harus bekoneksi dengan internet untuk menggunakan aplikasi ini. LMS merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh suatu institusi yang akan, sedang, dan mau melakukan pengelolaan desain dan sistem pelaksanaan, penilaian proses dan hasil pembelajaran secara elektronik.

Universitas Muhammadiyah Surakarta merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang tidak lepas dari tuntutan tersebut dengan penanaman nilai-nilai keislaman ilmu pengetahuan keterampilan dan teknologi informasi pada seluruh civitas akademika dalam menghadapi perkembangan jaman. Salah satunya pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi yang berusaha meningkatkan penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media *Schoology*. Beberapa mata kuliah dosen telah menggunakan *Schoology* sebagai salah satu media pembelajarannya, dengan memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* menggunakan *Schoology* dapat dikatakan bahwa dosen telah menerapkan pembelajaran *blended*.

Namun *Learning Management System* tidak selalu populer dikalangan mahasiswa dengan beberapa alasan semisal mereka mengalami kesulitan dengan masalah teknis, kurang terbiasa dengan sistem dikarenakan penerapan *Schoology* baru mulai digunakan pada tahun 2016, selain itu bagi mahasiswa jejaring sosial lebih menarik dan berkembang pesat dibandingkan menggunakan *Schoology*, terlebih lagi LMS ini menggunakan bahasa Inggris dimana untuk beberapa mahasiswa masih kesulitan dalam penggunaannya.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti bagaimanakah penerapan pembelajaran *blended* dengan menggunakan media *Schoology* di kalangan mahasiswa pendidikan akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penerapan media *Schoology* dalam pembelajaran *blended* pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik?
2. Bagaimana penerapan *blended learning* menggunakan *Schoology* pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik pada program studi pendidikan akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta ?
3. Bagaimana pengaruh penerapan *blended learning* menggunakan *Schoology* pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik terhadap tujuan pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penerapan media *Schoology* dalam pembelajaran *blended* pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik.

2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *blended learning* menggunakan *Schoology* pada mata kuliah akuntansi sektor publik pada program studi pendidikan akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan *blended learning* menggunakan *Schoology* pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik terhadap tujuan pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan media *Schoology* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi dosen, dapat memperoleh masukan-masukan mengenai pembelajaran berbasis Informasi dan Teknologi dan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Bagi mahasiswa, dengan menggunakan *schoology* akan memberikan kesempatan mahasiswa untuk bereksplorasi dan efektivitas dalam pembelajaran.
- c. Bagi perguruan tinggi, dapat mengembangkan sistem *Schoology* dalam penerapan pembelajaran serta dapat menyediakan sarana dan prasarana dalam penerapan IT di bidang pendidikan terutama perguruan tinggi.
- d. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk dikaji lebih dalam supaya kedepannya dapat dilakukan perbaikan maupun penyempurnaan yang bermanfaat di dunia pendidikan.