

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Manajemen

Menurut Hasibuan manajemen berasal dari kata "to manage" yang bermakna mengatur. Pengaturan ini dilakukan melalui suatu proses yang terstruktur sesuai dengan urutan fungsi-fungsi manajemen, sehingga manajemen dapat dianggap sebagai proses untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan Kristiawan dkk, manajemen adalah ilmu dan seni untuk mengatur, mengendalikan, mengkomunikasikan, serta memanfaatkan seluruh sumber daya dalam organisasi dengan menerapkan fungsi-fungsi manajemen (Planning, Organizing, Actuating, Controlling), sehingga organisasi mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.⁷

Secara etimologis, istilah manajemen berasal dari kata bahasa Inggris "management". Akar katanya adalah "manage" atau "managiare", yang bermakna melatih kuda agar melangkah dengan benar. Selanjutnya, definisi manajemen menyatakan bahwa manajemen adalah proses pencapaian tujuan organisasi secara efektif dan efisien melalui kegiatan perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, serta pengawasan sumber daya organisasi.

Menurut Marno, manajemen didefinisikan sebagai kemampuan dan keterampilan untuk mendapatkan hasil tertentu guna mencapai tujuan dengan melibatkan aktivitas orang lain. Syamsyuddin menggambarkan dari sudut pandang yang lebih luas, manajemen merupakan proses pengelolaan dan

⁷ Husaini, Happy Fitria, Manajemen Kepemimpinan Pada Lembaga Pendidikan Islam, *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, , Vol. 4 No. 1 Januari-Juni 2019, hal 44-45

pemanfaatan sumber daya organisasi melalui kolaborasi anggota untuk meraih tujuan secara efektif dan efisien. Dengan demikian, manajemen mencerminkan perilaku para anggota dalam organisasi untuk mewujudkan tujuannya. Dalam kata lain, organisasi berfungsi sebagai sarana untuk menjalankan manajemen secara praktis.

Menurut George R. Terry pada tahun 1997, yang dikenal sebagai Bapak Ilmu Manajemen, dalam bukunya *Principles of Management*, ia mendefinisikan manajemen sebagai proses yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Definisi ini kemudian dikenal sebagai fungsi-fungsi manajemen.

Manajemen belum memiliki definisi yang baku dan diterima secara universal. Misalnya, Mary Parker Follett menggambarkannya sebagai seni menyelesaikan tugas melalui orang lain. Artinya, seorang manajer bertanggung jawab untuk mengatur dan memimpin orang lain guna mencapai tujuan organisasi. Sementara itu, Ricky W. Griffin mendefinisikan manajemen sebagai proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Efektif berarti tujuan tercapai sesuai rencana, sedangkan efisien berarti tugas dilakukan dengan benar, terstruktur, dan tepat waktu. Pada dasarnya, manajer beroperasi melalui orang lain dengan mengoordinasikan aktivitas mereka untuk meraih target organisasi.⁸

⁸ Dr.Mulyadi, Widi Winarso, *Pengantar Manajemen*,(purwokerto Selatan, kab Banyumas Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2020) hal 2-9

B. Fungsi-Fungsi Manajemen

Fungsi-fungsi manajemen menurut George R. Terry Hasibuan, fungsi-fungsi manajemen meliputi Perencanaan (Planning), Pengorganisasian (Organizing), Penempatan (Staffing), Pengarahan (Directing), Pengawasan (controlling).⁹Fungsi manajemen berperan sebagai elemen fundamental yang melekat dalam manajemen, berfungsi sebagai panduan bagi manajer (individu yang menjalankan manajemen) dalam melaksanakan tugas-tugasnya untuk mencapai tujuan melalui proses perencanaan, pengorganisasian, koordinasi, dan pengendalian. Berdasarkan definisi manajemen tersebut, terdapat lima fungsi utama manajemen dalam perusahaan, yaitu :

1. Perencanaan (Planning)

Manajemen itu sangat penting di lembaga karena membantu merencanakan dan mengevaluasi semua tindakan yang sudah dilakukan atau belum dilakukan. Perencanaan itu krusial untuk menentukan tujuan keseluruhan lembaga dan cara mencapainya. Manajer bertugas mencari berbagai pilihan alternatif agar bisa mencapai tujuan akhir, termasuk membuat rencana untuk jangka pendek, menengah, dan panjang. Tanpa perencanaan yang baik, operasi lembaga yang sedang berkembang bisa jadi tidak lancar.

2. Pengorganisasian (Organizing)

Pengorganisasian membantu membagi tugas-tugas besar di perusahaan menjadi beberapa bagian kecil atau rangkaian kegiatan yang lebih sederhana. Tujuannya adalah memudahkan manajer untuk melakukan

⁹ Lorenzky Jordan Kurama, Manajemen Aset Daerah Atas Daerah Atas Tanah Milik Pemerintah Oleh Badan Pengelola Keuangan Dan Aset Daerah Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara, *Jurnal Administrasi Publik*, Vol. VIII No. 117 2022, hal 12

pengawasan yang lebih baik dan menentukan sumber daya yang diperlukan untuk setiap bagian, sehingga semuanya berjalan lebih efisien. Pengorganisasian bisa dilakukan dengan mudah dengan menentukan apa saja tugas yang harus dikerjakan dan bagaimana cara melakukannya. Semua ini bertujuan agar perusahaan bisa mencapai tujuannya melalui proses yang lebih teratur dan terorganisir.

3. Penempatan (Staffing)

Staffing mirip dengan organizing, tapi penggunaannya lebih luas. Kalau organizing lebih fokus pada pengelolaan sumber daya manusia (SDM), maka staffing lebih memperhatikan semua jenis sumber daya secara keseluruhan. Beberapa contoh sumber daya itu antara lain: peralatan, perlengkapan, dan inventaris yang tersedia di perusahaan.

4. Pengarahan (Directing)

Fungsi manajemen terakhir dalam bisnis adalah tindakan yang bertujuan agar setiap bagian bisnis atau kelompok bisa mencapai sasaran dan target sesuai dengan prosedur manajerial yang sudah direncanakan. Manajer akan memberikan pengarahan jika ada masalah, seperti pekerjaan yang tidak sesuai dengan rencana. e. Pengawasan (controlling)

Setelah serangkaian rencana dan tindakan diterapkan, diperlukan pengawasan atau controlling. Dalam manajemen bisnis, fungsi ini melibatkan penilaian menyeluruh terhadap performa sumber daya perusahaan. Manajer akan aktif memantau sumber daya yang sudah diatur sebelumnya, memastikan pekerjaan sesuai dengan rencana. Jika ada

kesalahan atau penyimpangan, itu bisa diperbaiki agar menjadi pelajaran untuk perencanaan di tahap berikutnya.¹⁰

C. Pembelajaran Informatika

Menurut Philippe Dreyfus, informatika merupakan kumpulan disiplin ilmu dan teknik yang secara spesifik membahas transformasi atau pengolahan data dan fakta simbolik menggunakan mesin otomatis seperti komputer. Definisi ini juga didukung oleh l'Academie Francaise 1967, yang menekankan fokus pada pengolahan informasi simbolik melalui teknologi otomatis. Pendekatan Dreyfus menyoroti informatika sebagai bidang interdisipliner yang melampaui sekadar komputer, mencakup manajemen informasi dan transformasi data.

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa pengaruh signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, khususnya pendidikan. Revolusi Industri Keempat, yang ditandai oleh penggabungan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai sektor, memerlukan pendidikan untuk menyesuaikan diri dan menciptakan metode pembelajaran yang dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dan mampu bersaing di pasar kerja internasional. Keterampilan yang diperlukan di masa digital ini mencakup pemahaman teknologi, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan berkolaborasi, yang semua dapat diperoleh melalui pendidikan yang bermutu.

Keterampilan informatika melampaui pemahaman mendasar tentang komputer dan teknologi jaringan; keterampilan ini juga mencakup kemampuan menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan bekerja sama secara efisien. Oleh

¹⁰ Burhanudin dkk, Manajemen Dan Eksekutif, *Jurnal Manajemen*, Vol. 3 No 2 2019, hal 56-57

sebab itu, informatika merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Berbagai model pembelajaran telah dirancang dan diterapkan untuk meningkatkan mutu pendidikan informatika di SMP. Model-model tersebut bertujuan membuat proses belajar lebih interaktif, relevan, dan efisien. Ghani Fauzan Fasna berbicara salah satu model yang banyak digunakan adalah Project Based Learning (PBL), yang mendorong siswa untuk menyelesaikan proyek praktis yang berkaitan dengan materi ajar, sehingga memperkuat pemikiran kritis, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Kharisma menggambarkan Penelitian terkini juga menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.¹¹

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta bidang informatika memainkan peran yang semakin krusial. Informatika merupakan disiplin ilmu yang luas, meliputi dari teori komputasi sampai teknologi jaringan. Di zaman digital saat ini, kemampuan di bidang informatika sangat vital untuk meraih keberhasilan, bukan hanya di sektor teknologi, tetapi juga di berbagai aspek kehidupan seperti pendidikan, kesehatan, bisnis, dan administrasi pemerintahan. Teknologi informasi mencakup semua aspek terkait proses, pemanfaatan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan data¹²

Informatika tidak hanya fokus pada penyimpanan, pengolahan, dan penyebaran informasi, tetapi juga melibatkan pembuatan sistem seperti sistem informasi pendidikan, rekam medis elektronik, perdagangan daring, dan

¹¹ Jelvi Rozi, Jufri, Analisis Model-Model Pembelajaran Informatika di SMP: Kajian Kepustakaan, *Journal On Education*, Vol. 07 No 01, 2024, hal 427-428

¹² Hafif Assulamy, dkk, Mata Pelajaran Informatika Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Kesetaraan, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 7 No 2, 2024, hal 4301-4302

pemerintahan digital. Dengan kemajuan teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat, isi tas siswa sekolah dasar kemungkinan akan bergeser ke arah membawa laptop atau tablet dengan koneksi internet, jam tangan cerdas, ponsel pintar, peralatan musik, alat olahraga, serta bekal makan siang. Oleh karena itu, para guru perlu memperkenalkan penggunaan benda-benda tersebut dalam proses belajar dengan cara yang tepat dan akurat.

Mata pelajaran informatika berperan penting dalam membangun profil mahasiswa pancasila. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong menjadi individu yang analitis, mandiri, dan inovatif. Selain itu, informatika juga memberikan keterampilan digital esensial di era modern, seperti literasi digital dan kolaborasi online, sekaligus menanamkan etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan berbagai perangkat lunak komputer, tetapi juga melatih pemecahan masalah dan berpikir kritis. Tujuannya adalah menciptakan generasi muda yang tidak hanya mahir teknologi, tetapi juga berpegang pada nilai-nilai mulia, baik sebagai warga negara Indonesia maupun sebagai warga global yang etis dan berwawasan luas. Informatika melibatkan elemen teoretis dan praktis yang mendorong pengembangan pemikiran kritis dan kreatif untuk menghasilkan gagasan yang terintegrasi dengan komputer dan sistem komputasi.

Pentingnya pembelajaran informatika dalam membentuk siswa sebagai produsen atau pencipta teknologi terletak pada tuntutan keterampilan seperti berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi yang esensial di era digital. Melalui proses menciptakan, siswa terlatih berpikir di luar kebiasaan serta menghasilkan ide-ide inovatif. Keberhasilan menciptakan sesuatu memberikan

dampak positif berupa peningkatan rasa percaya diri siswa, yang selaras dengan tuntutan dunia kerja saat ini yang membutuhkan individu tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga pengembangnya.

Hal ini sejalan dengan nilai karakter yang menekankan tanggung jawab, kebijaksanaan dalam berkomunikasi, kejujuran, serta pemahaman tata krama di media sosial. Penanaman karakter ini mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja. Dengan sikap bertanggung jawab, diharapkan siswa tidak menyalahgunakan fasilitas digital yang mudah diakses untuk tindakan negatif, seperti penyebaran berita palsu atau cyberbullying. Menurut responden, siswa kini cenderung melakukan cyberbullying karena menganggapnya sebagai hal biasa dan tidak negatif. Selain itu, kebijaksanaan berkomunikasi menjadi penekanan responden untuk membentuk kebiasaan positif saat menjelajah internet.¹³

D. Manajemen Pembelajaran Informatika

Manajemen pembelajaran informatika adalah proses mengelola teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung pendidikan di bidang informatika. Ini mencakup dua aspek utama: teknologi informasi, yang melibatkan eksplorasi, penggunaan alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan data untuk membuat materi pembelajaran yang efektif; serta teknologi komunikasi, yang memfasilitasi transfer dokumen atau informasi antarperangkat, seperti dalam platform e-learning untuk kolaborasi siswa dan guru. Dengan integrasi keduanya, manajemen ini membantu mengoptimalkan

¹³ F. Kurniawan Hadi Putranto, Peran Pembelajaran Informatika Dalam Menumbuhkan Pemahaman Literasi Digital Pada Siswa, *Jurnal Tahsinia*, Vol. 5, No. 8 November 2024, hal 1139

pengajaran informatika, misalnya melalui sistem digital yang memungkinkan akses mudah ke sumber daya dan interaksi real-time.¹⁴

Pembelajaran ialah proses mengetahui dan memahami sesuatu yang baru pertama kali baginya baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Pembelajaran ialah cara interaksi peserta didik dengan guru yang dilakukannya agar dapat memahami suatu hal.¹⁵ Pembelajaran informatika tidak cukup disampaikan hanya secara teori karena memerlukan praktikum langsung untuk mengaplikasikan konsep seperti pemrograman, pengolahan data, dan penggunaan software, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara teori dan aplikasi nyata secara efektif. Pendekatan ini meningkatkan pemahaman mendalam melalui eksplorasi, pemecahan masalah, dan proyek relevan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang menggunakan praktikum diakui berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan pemrograman siswa, berdasarkan hasil analisis data. Ada perbedaan yang cukup besar antara nilai tes akhir siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode praktikum informatika dan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Hal ini didukung oleh penelitian tentang dampak metode praktikum terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa di bidang informatika. Melalui pembelajaran berbasis praktikum di mata kuliah informatika ini, siswa mendapat kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam aspek teknis, praktis,

¹⁴ Ahmad Hamsah Ramadhan dkk, Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 6 No. 1 2022 hal 439-440

¹⁵ M. Ubaidillah Ridwanulloh dkk, Strategi Pembelajaran Pada Masa pandemi Covid 19 Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Didusun Jegles Kecamatan Tarokan Kediri, *Jurnal Anugerah*, Vol 5 No.1 2023, hal 2

dan kolaboratif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Siswa akan diberi instruksi untuk memperkuat kemampuan pemrograman mereka melalui pengalaman coding langsung. Menurut BSNP kemampuan proses informatika harus diperoleh segera, sebagai bagian dari pengalaman belajar saat tugas sedang dilakukan. Alih-alih hanya menerima pengetahuan satu arah dari guru, siswa dalam penelitian ini diberi kesempatan untuk secara pribadi mengalami berbagai tantangan teknis. Praktikum juga membantu siswa memuaskan rasa ingin tahu alami mereka tentang dunia digital.¹⁶

E. Literasi Teknologi

Menurut Ferguson, literasi teknologi merupakan kemampuan untuk memahami aspek lengkap teknologi, seperti hardware, software, serta etika dan etiket dalam penggunaannya. Menurut Maryland Technology Education State Curriculum, literasi teknologi adalah kemampuan menggunakan, memahami, mengelola, dan mengevaluasi inovasi yang melibatkan proses serta ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan kemampuan individu. Sementara itu, National Academy of Engineering dan National Research Council of The National Academies mendefinisikan literasi teknologi sebagai pemahaman tentang teknologi pada tingkat yang memadai untuk memanfaatkannya secara efektif di masyarakat berbasis teknologi.¹⁷

Rose mengartikan literasi teknologi sebagai kemampuan menggunakan teknologi, terutama dalam pembelajaran dan pengajaran sains, serta kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, literasi

¹⁶ Muhammad Iqbal Al Hanafi, Candra Febriyuda Efendi, Efektifitas Pembelajaran Berbasis Praktikum Pada Mata Pembelajaran IPA, Vol 02 No. 01 2022, hal 34-35

¹⁷ Rini Nuraini, Petrus jacob Pattiasina, Anisah Ulfah, Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.6, No. 3, 2022, hal. 661-662

dipahami sebagai kemampuan yang mencakup aspek ilmu pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, dan pengambilan keputusan untuk memanfaatkan teknologi atau inovasi buatan manusia secara efektif, khususnya dalam bidang pendidikan. Literasi teknologi merupakan kelanjutan dari literasi digital yang menekankan pengenalan media siber, media sosial, serta layanan pesan yang perlu diseleksi dengan hati-hati. Inti literasi teknologi adalah pengembangan ilmu pengetahuan, penerapan pilar literasi dari konvensional ke digital dengan semangat melek dan ramah dalam membaca, menulis, serta menyebarkan informasi. Hindari agar informasi dan pengetahuan dari kalangan akademis tidak mengandung hoax, berita palsu, unsur sara, maupun cyberbullying.

Pemahaman terhadap konsep teknologi merupakan elemen dasar yang tidak hanya mendukung penggunaan perangkat, tetapi juga memperkaya kemampuan berpikir kritis siswa terhadap teknologi. Siswa yang mengerti cara kerja teknologi, mulai dari hardware hingga software, memiliki kesempatan lebih besar untuk memaksimalkan perangkat digital secara efektif dan produktif. Pemahaman tersebut memungkinkan siswa mengenali fungsi, keuntungan, serta keterbatasan teknologi, sehingga mereka dapat menggunakannya dengan lebih bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, pemahaman dasar ini memperkuat literasi media yang lebih menyeluruh. Literasi media meliputi kemampuan untuk memahami, mengkritisi, dan menilai informasi yang ditemukan di internet, yang krusial untuk membedakan berita tepercaya dari yang menyesatkan. Di tengah era digital dengan banjir informasi cepat, keterampilan ini melindungi siswa dari risiko misinformasi atau berita palsu. Dengan demikian, pemahaman konsep teknologi tidak hanya

menjadi fondasi penguasaan keterampilan digital, tetapi juga pondasi utama bagi berpikir kritis siswa dalam berhadapan dengan media digital, serta mendorong sikap etis dan kritis dalam berinteraksi dengan teknologi.¹⁸

¹⁸ Luh Putu Sherly Arima Devi, Made Ari Winangun, Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 11 No. 4 2024, hal. 1261-1262