

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan jaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang termasuk pendidikan dalam Perguruan Tinggi, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya

manusia (SDM). Fungsi dan tujuan pendidikan nasional menurut pasal 3

UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi untuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai. Manusia tanpa belajar akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam mempertahankan kehidupannya manusia harus mempunyai bekal yang diperoleh melalui berbagai proses belajar untuk menemukan jati diri ,mengetahui, mempelajari dan belajar untuk hidup bermasyarakat.

Keberhasilan pendidikan dalam Perguruan Tinggi dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala unsur-unsur yang mendukung pendidikan. Adapun unsur tersebut adalah mahasiswa, dosen, alat dan media pembelajaran, dan lingkungan pendidikan. Semua unsur tersebut saling terkait dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang menghasilkan input-input yang berkualitas.

Perkembangan dunia pendidikan dari tahun ke tahun mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global. Apalagi

Perguruan tinggi dimana tujuannya adalah mendidik mahasiswa untuk memperoleh ilmu dalam persaingan dunia kerja yang semakin ketat dan sulit. Untuk mencapai hal itu tentunya mahasiswa itu sendiri harus sekreatif mungkin baik dalam belajar maupun dalam hal hal lainnya.

Dalam bahasa keseharian kreativitas adalah menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Conny Setiawan dan Munandar (1984:8), kreativitas adalah “kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya”. Dengan belajar kreatif maka bukannya tidak mungkin apa yang kita pelajari dapat kita pahami dengan baik.

Namun fakta yang terjadi, Indonesia tergolong negara yang belum kreatif. Kalau *toh* saat ini Indonesia dikenal sebagai negara berkembang yang relatif menunjukkan pertumbuhan ekonomi yang pesat, itu lebih mengandalkan sumber daya alam. Eksploitasi sumber daya alam masih relatif dominan dibandingkan eksploitasi kreativitas dan inovasi sumber daya manusianya. Hal itu terbukti bahwa kreativitas bangsa Indonesia dalam *Global Creativity Index* menempati peringkat 81 dari 82 negara (<http://pena.gunadarma.ac.id/indonesia-tidak-kreatif-setuju>).

Sedangkan menurut Pengukuran *Global Creativity Index* (GCI), berdasarkan aspek *Talent* yang diukur dengan dua variable, yaitu (1) *Human Capital* dengan ukuran persentase warga negara yang masuk pendidikan tinggi sesuai data dari UNESCO, dan (2) *Creative Class population*, yaitu porsi tenaga kerja beberapa sektor atau profesi yang

menuntut pemecahan masalah yang relatif tinggi. Indonesia menempati peringkat ke-80 dari 82 yang bisa dihitung nilai *Talent Index*-nya dimana kreativitas memang bertumpu pada orang-orang yang dianggap “berbakat” (<http://pena.gunadarma.ac.id/indonesia-tidak-kreatif-setuju>).

Hal inilah yang menjadi perhatian dan penanganan khusus dari pemerintah dan memerlukan kesadaran dari masyarakat Indonesia sendiri dalam peningkatan sumber daya manusia. Sumber daya manusia tersebut tidak lain adalah mahasiswa yang notabene sebagai *agent of change*, sehingga peningkatan dari segi kreativitas belajar mahasiswa menjadi titik fokus awal. Peningkatan kreativitas belajar akan meningkatkan input mahasiswa, sehingga negara Indonesia dapat bersaing dengan negara-negara lainnya baik dalam bidang pertumbuhan ekonomi maupun dalam bidang kualitas SDM.

Akuntansi adalah ilmu sosial yang berbeda dari ilmu sosial lainnya. Perbedaan pertama adalah dalam hal kebenaran yang subjektif dari ilmu sosial. Akuntansi sebagai ilmu sosial justru lebih banyak menyerupai ilmu eksakta, dimana benar atau salah adalah sesuatu yang mutlak dan tanpa toleransi. Dalam mata pelajaran akuntansi pada dasarnya tidak hanya membutuhkan latihan hitungan saja, melainkan juga pemahaman mengenai akun-akun yang mungkin muncul, letak saldo normal masing-masing akun dan hal-hal lainnya. Disinilah peran kreativitas belajar mahasiswa dibutuhkan dalam memahami materi-materi akuntansi tersebut termasuk dalam mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2 yang

mempelajari perusahaan dagang, dimana lebih rumit dan memerlukan ketelitian yang lebih dibanding perusahaan jasa. Dengan belajar kreatif maka tidak diragukan lagi kita akan menjadi lulusan yang berkualitas terutama dibidang akuntansi dan siap bersaing di dunia kerja dan mampu bersaing dengan negara lain pula.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas belajar mahasiswa. Faktor-faktor tersebut adalah faktor internal yang meliputi Kemampuan intelektual, komitmen, penguasaan dan Intuisi serta faktor eksternal yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (<http://andijosua.blogspot.com>). Lingkungan sekolah/ perguruan tinggi menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam peningkatan kreativitas belajar pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2. Hal ini dikarenakan banyak sekali hal-hal pendukung yang mendukung dalam perkembangan kreativitas dan tersedianya tenaga pendidik yang profesional di bidang akuntansi. Salah satu hal yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas belajar dalam perguruan tinggi ialah memberdayakan komponen pembelajaran dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran, yang mampu memperjelas penyampaian materi pelajaran. Dengan pemanfaatan media siswa diharapkan lebih kreatif. Menurut Arsyad (2007:3) media adalah

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana yang mendukung mahasiswa dalam menyerap ilmu yang diajarkan oleh dosen. Pemanfaatan media yang menarik dan variatif akan lebih mendorong kreativitas belajar mahasiswa karena media belajar dapat membantu mengembangkan minat mahasiswa dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi Dasar Akuntansi Keuangan 2. Dengan dilengkapi media pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan maka mahasiswa akan lebih termotivasi untuk giat dalam mengikuti kegiatan perkuliahan dan dimungkinkan mahasiswa itupun akan giat dalam belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran sangatlah berpengaruh positif dan akan lebih mendorong peningkatan kreativitas mahasiswa dalam belajar Dasar Akuntansi Keuangan 2, sehingga kreativitas pada diri mahasiswa itu sendiri lebih bisa terwujud.

Selain Pemanfaatan media pembelajaran, hal lain yang dapat mempengaruhi kreativitas belajar mahasiswa dalam perguruan tinggi adalah pemberian motivasi dari dosen. Samuel Soeitoe (1982:57), mendefinisikan “Motivasi sebagai suatu perubahan energi yang berciri timbulnya suatu perasaan yang didahului oleh reaksi-reaksi yang ingin mencapai tujuan”. Sementara menurut George R. Terry, Ph.D (dalam Moekjizat, 1984:40), “Motivasi adalah keinginan didalam diri individu yang mendorong individu untuk bertindak. Sehingga pemberian motivasi dari dosen merupakan dorongan dari dosen untuk bertindak untuk mencapai tujuannya”.

Sebagai tenaga pendidik yang profesional, seorang dosen haruslah memiliki semangat dan hasrat dalam mengajar. Mereka haruslah melaksanakan tugasnya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, maka tidaklah cukup apabila seorang dosen hanya mengajarkan materi kuliah tanpa diberi penguatan melalui pemberian motivasi. Pemberian motivasi dari dosen tentunya akan menambah semangat mahasiswa dalam mencapai tujuannya sebagai *agent of change*. Hal tersebut secara tidak langsung mendorong mahasiswa untuk kreatif dalam belajar.

Dalam penelitian ini, saya sebagai peneliti akan meneliti mahasiswa jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta disebabkan UMS adalah universitas swasta yang terbesar di kota Solo. Ditambah lagi program studi pendidikan akuntansinya sudah terakreditasi A dan saya sebagai penulis mengambil studi di UMS, sehingga lebih mengenal kondisi medan yang akan diteliti. Hal inilah yang membuat saya sebagai peneliti tertarik untuk meneliti mahasiswa UMS untuk mengetahui sejauh mana kontribusi pemanfaatan media pembelajaran dan pemberian motivasi dari dosen dalam menjadikan mahasiswanya menjadi input yang kreatif dalam belajar terutama dalam mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN PEMBERIAN MOTIVASI DARI DOSEN TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR DASAR**

**AKUNTANSI KEUANGAN 2 DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN  
AKUNTANSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA ANGKATAN  
2011”.**

**B. Pembatasan Masalah**

Dari masalah yang kompleks, peneliti membatasi masalah agar permasalahan yang dianalisa dapat terarah, sesuai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kreativitas Belajar dibatasi pada kreativitas belajar pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2 mahasiswa progdi Pendidikan Akuntansi.
2. Pemanfaatan Media pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada persepsi mahasiswa terhadap segala sesuatu yang digunakan oleh dosen untuk menyampaikan materi kuliah sehingga mahasiswa dapat menyerap materi dengan baik
3. Pemberian Motivasi dari Dosen dalam penelitian ini dibatasi pada persepsi mahasiswa terhadap Kreativitas belajar pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2 mahasiswa progdi Pendidikan Akuntansi..

**C. Rumusan Masalah :**

Sesuai dengan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:



1. Apakah Pemanfaatan Media Pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2?
2. Apakah Pemberian Motivasi dari Dosen berpengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2?
3. Apakah Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pemberian Motivasi dari Dosen berpengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2?

#### **D. Tujuan**

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media Pembelajaran terhadap kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian motivasi dari dosen terhadap kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media Pembelajaran dan pemberian motivasi dari Dosen terhadap kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar Akuntansi Keuangan 2

## **E. Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan kepada mahasiswa program studi pendidikan akuntansi mengenai penggunaan media pembelajaran serta pemberian motivasi dari dosen dan implementasinya terhadap kreativitas belajar mahasiswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Mahasiswa**

Sebagai masukan bagi mahasiswa FKIP akuntansi mengenai pentingnya kreativitas belajar agar dapat bersaing di dunia yang sudah mengglobal seperti saat ini.

#### **b. Bagi Dosen**

Sebagai masukan bagi para dosen mengenai pentingnya mengoptimalkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan pemberian motivasi dari dosen guna mencapai kreativitas belajar mahasiswa.

#### **c. Bagi Penulis**

Sebagai masukan bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon pendidik dan sebagai bahan acuan dan pertimbangan penelitian yang terutama di bidang pendidikan.

## **F. Sistematika Skripsi**

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain :

Bagian awal meliputi : halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, prakata, daftar isi, daftar tabel, dan abstraksi.

Bagian utama yaitu, antara lain :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Meliputi latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dijelaskan tentang definisi kreativitas belajar mahasiswa, definisi pemanfaatan media pembelajaran, definisi pemberian motivasi dari dosen, hubungan pemanfaatan media pembelajaran dan pemberian motivasi dari dosen dengan kreativitas belajar mahasiswa, kerangka pemikiran dan pengajuan hipotesis.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Meliputi pengertian metodologi penelitian, jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi, sampel dan sampling, variabel penelitian dan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji instume, uji prasarat analisis, dan teknik analisis data.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Meliputi gambaran umum dari objek penelitian, deskripsi data, uji prasyarat analisis, analisis data, analisis pengujian hipotesis dan pembahasannya.

#### BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan, implikasi dan saran.

Bagian akhir terdiri dari : daftar pustaka dan lampiran.