

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu bangsa begitu erat dengan masalah pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas dan terbuka. Pendidikan dari segi kehidupan sangat penting bagi perkembangan hidup manusia. Pendidikan bukan hanya media untuk mewariskan kebudayaan kepada generasi selanjutnya, tetapi diharapkan juga mampu merubah dan mengembangkan pola kehidupan bangsa yang lebih baik. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu. Pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya dan tanggung-jawab semua pihak, baik pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Pendidikan bukan semata-mata hanya untuk meningkatkan prestasi belajar melainkan juga meningkatkan kreativitas dari mahasiswa.

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak awal ia diciptakan. Potensi kreatif ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah dalam mengeksplorasi apa pun yang ada di sekitarnya. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif. Mereka perlu mendapatkan pembinaan yang tepat yang memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya itu secara optimal, yang pada akhirnya diharapkan kemampuannya tersebut dapat berguna bagi dirinya, keluarga, dan masyarakat luas.

Mahasiswa sangat perlu untuk mengembangkan kreativitas, baik kreativitas berpikir maupun kreativitas belajar. Menurut Suharnan (2005:412), “Kreativitas salah satu kemampuan intelektual atau berpikir manusia yang hampir menjangkau hampir semua kehidupan manusia, mulai dari gagasan-gagasan yang bersifat mahakarya sampai pada kebutuhan hidup sehari-hari, dari gagasan-gagasan yang rasional dan ilmiah sampai pada hal-hal yang lucu dan liar.” Dengan meningkatkan kreativitas, mahasiswa dapat menghasilkan gagasan atau ide baru pada bidang masing-masing. Memperkaya penguasaan pengetahuan dasar sangat penting, karena

memungkinkan mahasiswa membuat konsep-konsep baru dan memecahkan sejumlah permasalahan. Mahasiswa yang dapat berpikir kreatif kemungkinan akan jenuh dengan cara belajar yang sama dan berulang-ulang, sehingga akan mengulang pembelajaran di rumah dengan caranya sendiri hasil dari ide kreatifnya. Dari hasil kreativitas belajarnya, mahasiswa dapat dengan mudah untuk belajar dan memahami pembelajaran sehingga akan menghasilkan prestasi belajar yang sangat memuaskan.

Seharusnya, mahasiswa harus terus mengembangkan kreativitasnya agar dapat selalu bersaing dengan mahasiswa lainnya dalam hal membuat gagasan atau ide baru. Minimal mahasiswa dapat mengembangkan cara belajarnya untuk diri sendiri agar mudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan berpikir kreatif dalam belajar sebenarnya juga menguntungkan untuk mahasiswa itu sendiri yaitu, mendapat prestasi belajar yang memuaskan. Keberhasilan mahasiswa dalam belajar juga tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual semata, tetapi ditentukan pula oleh penguasaan ketrampilan belajar.

Latihan-latihan berpikir kreatif dapat dilakukan baik melalui pengetahuan umum maupun pengetahuan khusus. Banyak cara atau teknik yang bisa digunakan mahasiswa untuk meningkatkan berpikir kreatif, salah satu contoh cara dengan mengembangkan pangkal pengetahuan. Pangkal atau dasar-dasar suatu pengetahuan sangat penting bagi mahasiswa sebagai tindakan dan pemecahan masalah secara kreatif. Pengetahuan dasar sangat berguna atau dapat membantu mahasiswa ketika melakukan aktivitas kreatif. Dengan penguasaan dasar-dasar pengetahuan maka mahasiswa dapat melengkapi atau mengembangkan sistem ilmu pengetahuan yang ada untuk mentransformasikan ke dalam situasi yang baru.

Namun pada kenyataannya, 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 ini terbukti bahwa kreatifitas bangsa Indonesia dalam Global Creativity Index menempati peringkat 81 dari 82 Negara (Rumah Pena. 2012. <http://pena.gunadarma.ac.id/indonesia-tidak-kreatif-setuju>).

Munandar (dalam Nurhayati, 2011:84) mengemukakan, “Kreativitas mahasiswa merupakan potensi yang masih harus dikembangkan, baik melalui pendidikan formal

maupun pendidikan informal. Di Indonesia sudah tampak adanya perhatian terhadap masalah itu, tetapi tampaknya belum cukup memadai. Selama ini masih cukup banyak ditemui hambatan dan kelemahan yang membatasi pertumbuhan dan perkembangan kreativitas mahasiswa, misal: kurangnya pengetahuan dan latihan para dosen tentang kreativitas, sistem evaluasi yang terlalu menekankan pada jawaban benar dan tidaknya tanpa memperhatikan prosesnya.”

Kondisi kreativitas yang masih belum maksimal juga terjadi di Universitas Muhammadiyah Surakarta tepatnya pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Progam Studi Pendidikan Akuntansi. Namun, di Universitas Muhammadiyah Surakarta memiliki kreativitas belajar belum maksimal. Salah satu contoh belum maksimalnya kreativitas belajar yang didapat dari hasil observasi yaitu, banyak mahasiswa memainkan *gadget* sebelum dosen datang; ketika jam kuliah kosong, mahasiswa langsung menuju ke rumah tidak mencari materi atau membaca buku ajar yang ada; ketika dosen melangsungkan pembelajaran banyak mahasiswa yang memainkan *gadget*; kebanyakan mahasiswa tidak mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan dosen; dan masih banyak lagi contoh yang ada.

Menurut Rachmawati dan Euis (2005:27), “Faktor pendukung pengembangan kreativitas yaitu, (1) Rangsangan mental, (2) Iklim dan kondisi lingkungan, (3) Peran guru, (4) Peran Orang tua.” Beni (2012:37) mengemukakan, “Faktor penghambat kreativitas anak adalah, (1) Perasaan takut gagal, (2) Terlalu terpaku pada tata tertib dan tradisi, (3) Enggan bermain dan terlalu mengharap hadiah, (4) Orang tua terlalu melindungi anak, (5) Setiap anak unik, jangan dibanding-bandingkan”.

Peran dosen salah satu menjadi faktor pengembangan kreativitas bagi mahasiswa. Penggunaan media yang digunakan dosen juga masih belum maksimal. Kebanyakan dosen hanya menggunakan buku ajar untuk menyampaikan sebuah materi, sebenarnya bisa dipadukan dengan mencari materi diinternet yang cukup luas. Namun, apabila dosen memberi perintah mencari materi di internet mahasiswa juga hanya mencari materi tersebut tanpa melakukan klarifikasi dengan buku ajar. Seharusnya mahasiswa mempunyai inisiatif untuk memadukan keduanya untuk saling melengkapi materi dan mengecek kebenaran dari materi internet. Kurangnya kesadaran mahasiswa dalam membaca buku ajar atau rendahnya minat membaca

buku ajar juga menjadi salah satu faktor rendahnya kreativitas. Menggunakan internet hanya untuk membuka sosial media juga masih menjadi masalah yang sulit diubah karena sudah menjadi kecanduan yang menyebabkan mahasiswa menjadi tidak produktif.

Implementasi internet pada dunia pendidikan dikenal dengan istilah *E-Learning*, atau bisa diartikan dengan pembelajaran secara elektronik. *E-Learning* juga akan mempermudah kegiatan perkuliahan, seperti mahasiswa yang ingin melihat nilainya secara online, melihat jadwal kuliah, mengirim berkas tugas dan mencari materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2013:25), “Media berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi”. Dapat mencari materi pembelajaran di internet mejandi salah satu kelebihan internet, karena mahasiswa dapat mendapat banyak materi tanpa harus menuju perpustakaan ataupun membeli sebuah buku. Lepas dari kelebihan, mencari materi di internet juga mempunyai kekurangan, diantaranya masih dipertanyakan kebenaran dari materi tersebut bila mahasiswa mendapat materi dari *blog* yang masih belum terpecaraya. Banyaknya materi dan beragamnya pendapat membuat mahasiswa menjadi bingung untuk menentukan memilih materi yang ingin diambil. Untuk mendapatkan hasil yang dapat dipercaya mahasiswa dapat memadukan materi yang diambil dari internet dengan buku ajar yang sudah terpercaya sumbernya.

Buku ajar menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa bahan ajar yang memadai sulit diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Dosen dan mahasiswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran apabila buku yang digunakan merupakan buku ajar yang berkualitas baik. Dengan buku ajar yang baik, dosen dan mahasiswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran seperti yang ditetapkan dalam kurikulum. Dengan demikian, kualitas buku ajar menentukan keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran. Yang menjadi kendala dari buku ajar adalah mahalnya harga dari buku ajar untuk mahasiswa dan lambatnya update dari isi materi karena hasrus merevisi dan mencetak ulang. Sebenarnya, sekarang dapat

diatasi dengan menggunakan BSE atau Buku Sekolah Elektronik yang bisa diakses menggunakan internet.

Media internet dan buku ajar memang harus saling melengkapi agar mendapatkan materi yang terupdate dan kualitas yang baik. Mahasiswa tidak boleh semata-mata hanya mencari materi di internet yang belum diketahui keabsahannya dan juga tidak boleh terpaku pada buku ajar yang lambat dalam pengupdatean. Dengan memadukan keduanya mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang sangat luas yang dibutuhkan di era globalisasi ini. Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti, apakah penggunaan media internet dan buku ajar akan mempengaruhi kreativitas belajar mahasiswa.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Surakarta, tepatnya di area kampus 1 Universitas Muhammadiyah Surakarta dimana subyek penelitiannya adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2015/2016 yang menempuh mata kuliah Akuntansi Perusahaan Dagang. Alasan dilakukan penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media internet dan buku ajar terhadap kreativitas belajar mahasiswa. Selain itu alasan dari pemilihan tempat penelitian yang dilakukan di area kampus 1 Universitas Muhammadiyah Surakarta adalah dengan melihat fakta bahwa peneliti juga merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta membuat peneliti cukup mengenal karakteristik dari subyek penelitian ini, sehingga diharapkan hal tersebut dapat membantu kelancaran bagi peneliti untuk melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini sampai akhir.

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Kreativitas Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Penggunaan Media Internet dan Buku Ajar Dalam Mata Kuliah Akuntansi Perusahaan Dagang Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS Angkatan Tahun 2015/2016**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kreativitas belajar dikalangan mahasiswa belum maksimal.
2. Kurang optimalnya penggunaan buku ajar di kelas.
3. Mahasiswa belum memiliki kesadaran untuk memadukan sumber dari internet dan buku ajar.
4. Mahasiswa belum memiliki kesadaran untuk membaca buku ajar secara intensif.

C. Pembatasan Masalah

Masalah utama yang menjadi bahan penelitian ini adalah kreativitas belajar mahasiswa yang masih belum maksimal. Kreativitas dibatasi dengan indikator antar lain keterbukaan pada pengalaman baru, kelenturan berpikir, kebebasan dalam ungkapan diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri, kemandirian dalam memberi pertimbangan. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal merujuk pada penggunaan internet dalam menggunakan fasilitas mesin pencari dan penggunaan media dari buku ajar Akuntansi Perusahaan Dagang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah mahasiswa yang menggunakan media internet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS Angkatan Tahun 2015/2016 dalam mata kuliah Akuntansi Perusahaan Dagang?
2. Apakah mahasiswa yang menggunakan media buku ajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS Angkatan Tahun 2015/2016 dalam mata kuliah Akuntansi Perusahaan Dagang?
3. Apakah mahasiswa yang menggunakan media internet dan buku ajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS Angkatan Tahun 2015/2016 dalam mata kuliah Akuntansi Perusahaan Dagang?

E. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media internet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS Angkatan Tahun 2015/2016 dalam mata kuliah Akutansi Perusahaan Dagang.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media buku ajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS Angkatan Tahun 2015/2016 dalam mata kuliah Akutansi Perusahaan Dagang.
3. Untuk mengetahui benar apakah penggunaan media internet dan buku ajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS Angkatan Tahun 2015/2016 dalam mata kuliah Akutansi Perusahaan Dagang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai saran dan pedoman bagi dosen pendidikan akuntansi dalam penggunaan media internet dan buku ajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, dengan hasil penelitian ini mahasiswa dapat memadukan penggunaan media internet dan buku ajar sehingga memperluas wawasan mahasiswa.
- b. Bagi dosen, hasil penelitian dapat menjadi sumber informasi untuk memadukan sumber dari internet dan buku ajar.
- c. Bagi universitas, hasil penelitian ini dapat memberikan saran dan pertimbangan dalam menyusun kebijakan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran.