

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya. Menurut Syah (2014: 91) "Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan aspek kognitif."

Belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja, akan tetapi disebabkan karena berinteraksi dengan individu lainnya ataupun dengan lingkungannya dan menghasilkan pengalaman bagi individu tersebut. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) juga berusaha mendapatkan prestasi yang maksimal sehingga usaha belajarnya efektif. Setiap mahasiswa berharap mendapatkan prestasi belajar yang maksimal pada masing-masing mata kuliah, begitu pula seorang dosen dalam proses belajar mengajar dosen menginginkan agar mahasiswa paham dengan apa yang disampaikan sehingga mahasiswa akan mendapatkan prestasi yang bagus. Artinya mahasiswa diharapkan menerapkan belajar yang efektif sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang optimal sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar.

Menurut Wiradi (2003 : 2) "Banyak mahasiswa yang telah belajar dengan sangat giat tetapi hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan, karena disamping kesanggupan untuk belajar, belajar giat dan tekun, diperlukan cara yang efektif yaitu satu bentuk usaha yang dilakukan oleh seseorang mahasiswa dalam usaha mencapai tujuan yang telah direncanakan". Dari proses belajar mengajar yang efektif maka apa yang seharusnya diketahui

oleh manusia serta dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan. Untuk mencapai tujuan itu diperlukan suatu evaluasi yang mampu menilai prestasi mahasiswa.

Mata kuliah dalam kurikulum FKIP jurusan Pendidikan Akuntansi yang menunjang keahlian dalam aspek kognitif terutama keahlian berhitung adalah Dasar Akuntansi, Akuntansi Keuangan Menengah, Akuntansi Perhitungan Harga Pokok, dan Akuntansi Pengendalian Biaya. Mata kuliah Akuntansi Pengendalian Biaya adalah mata kuliah yang wajib ditempuh dan dapat diselesaikan di semester 5. Mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Akuntansi Pengendalian Biaya ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu pemahaman mengenai konsep biaya, manfaat biaya dan rekayasa informasi biaya, kemudian mahasiswa mampu menerapkan konsep biaya untuk tujuan yang benar beserta manfaatnya, memiliki bahasa berpikir secara ekonomis rasional, menguasai konsep manfaat informasi biaya agar memiliki kemampuan untuk menyediakan informasi biaya yang sesuai dengan kebutuhan pemakai, namun setelah proses perkuliahan berlangsung banyak mahasiswa yang mendapatkan prestasi yang rendah dan banyak pula mahasiswa yang merevisi kembali mata kuliah tersebut. Hal tersebut menjadi sebuah indikator bahwa para mahasiswa mengalami kesulitan dalam belajar Akuntansi Pengendalian Biaya.

Seperti diketahui, belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya. Proses belajar memang tidak dapat diamati secara total karena melibatkan aktivitas psikologi. Namun demikian, terdapat beberapa indikator pada individu yang dikatakan telah belajar. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap, dan tingkahlaku, ketrampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lain yang ada pada individu.

Kondisi yang berkembang saat ini, mahasiswa kurang memiliki kemauan untuk belajar dan kemauan untuk meraih keberhasilan atau prestasi belajar. Mahasiswa umumnya hanya belajar saat akan menghadapi suatu ujian hal ini dikarenakan kurang adanya pemahaman mahasiswa pada materi yang diajarkan dosennya di kelas. Cara belajar yang kurang sesuai dari yang diberikan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi belajar mahasiswa. Tolak ukur prestasi belajar mahasiswa yang dilakukan oleh dosen bukan dari proses bagaimana materi itu disampaikan di kelas ataupun cara pemahaman mahasiswa, tetapi prestasi belajar mahasiswa hanya dilihat dari nilai tes mahasiswa.

Saat mengikuti kuliah, mahasiswa diharapkan tidak hanya mendengarkan dan mencatat apa yang telah diberikan oleh dosen, tetapi juga harus dapat mengetahui mana yang perlu dicatat dan mana yang tidak perlu. Mahasiswa mempunyai hak untuk menanyakan kepada dosen apabila merasa kurang paham. Mahasiswa harus bersikap kritis dan tidak hanya datang, duduk dan diam. Belajar di perguruan tinggi sangat berbeda dengan belajar disekolah menengah, sebab tanggungjawab belajar hampir seluruhnya dipercayakan kepada mahasiswa. Melalui proses belajar yang efektif maka dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan. Fenomena yang menarik dewasa ini adalah pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan suatu teknologi sangat berperan dalam proses pembelajaran. Teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan munculnya berbagai benda canggih seperti halnya *smartphone (gadget)*, tablet, dan lain-lain. Masyarakat harus bisa mengikuti arus perubahan karena tuntutan hidup. Sebagai contoh, saat ini hampir semua orang mempunyai *smartphone*. Media komunikasi tersebut banyak digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan karena dengan menggunakan *smartphone* ataupun *gadget*, orang dapat dengan mudah berkomunikasi tanpa batas wilayah, memperoleh pengetahuan dan informasi yang berada di sekitar kita, dan sebagainya.

Mahasiswa menggunakan *Smartphone* karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti trend, atau untuk menjadi lebih aktif di media sosial (*facebook, twitter, blackberry messenger*, dan lain-lain). Dengan menggunakan *Smartphone*, para mahasiswa dapat aktif di media sosial dengan mudah karena *Smartphone* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan di mana saja. *Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang telah disiapkan oleh system operasi yang tertanam pada *smartphone* tersebut. Contoh-contoh dari *smartphone* di antaranya adalah *Iphone, Blackberry, Samsung, Xiaomi, Asus*, serta merk-merk lain.

Penggunaan *smartphone* berkembang dengan sangat pesat di Indonesia dan mampu mempengaruhi bidang kehidupan masyarakat yang lainnya menjadi lebih maju dan berkembang sehingga teknologi seakan-akan menjadi kunci dalam perkembangan berbagai bidang kehidupan dalam masyarakat, tanpa menguasai teknologi tidak akan bisa maju atau berkembang. Salah satu bidang kehidupan yang terkena pengaruh besar dari perkembangan penggunaan teknologi khususnya *smartphone* adalah bidang pendidikan.

Smartphone memberikan manfaat besar bagi dosen maupun mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas jika penggunaannya dilakukan secara tepat. Manfaat yang bisa dirasakan oleh dosen dan mahasiswa saat menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran adalah kemudahan dalam mencari informasi atau materi-materi pembelajaran yang tidak terdapat dalam buku materi. Selain itu, *smartphone* bisa digunakan sebagai media pembelajaran, misalnya ada seorang dosen yang memberikan tugas kelompok kepada mahasiswa. Dosen tersebut memerintahkan mahasiswa untuk melakukan diskusi yang dimana pembicaraan mahasiswa pada tiap kelompok harus direkam dan dikumpulkan ke dosen yang bersangkutan melalui aplikasi *WhatsApp*. Sehingga dalam hal ini tanpa harus melakukan presentasi di depan kelas, dosen sudah bisa menilai tugas mahasiswa.

Dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah pertama *smartphone* dapat membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Fungsi adaptif adalah kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *smartphone*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Kedua *smartphone* dapat menambah pengetahuan. Dengan menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas mereka di sekolah. *Smartphone* juga dapat memperluas jaringan persahabatan. *Smartphone* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Apalagi sekarang sosial media sudah sangat menjamur seperti Twitter, Facebook, Path, Instagram, Ask.fm, Tumblr dan lain-lain. Selanjutnya dapat mempermudah komunikasi. *Smartphone* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Kemudian yang terakhir adalah *smartphone* dapat membangun kreatifitas anak. Anak dapat berkreasi dengan membuat karya-karya dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam *smartphone* tersebut.

Selain memiliki dampak positif, *smartphone* juga memiliki beberapa dampak negatif. Dampak negatif yang pertama adalah *smartphone* dapat mengganggu kesehatan. *smartphone* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari *smartphone* tersebut. Terutama pada anak di bawah usia 4 tahun karena di usia ini, neuron saraf seorang anak sedang berkembang dan fungsi radiasi di *smartphone* bisa sedikit menghambat pertumbuhan neuron tersebut. Dampak negatif yang kedua adalah anak dapat mengalami penurunan konsentrasi. *Smartphone* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika dosen menerangkan pelajaran di depan, mahasiswa malah bermain *smartphone* di belakang. Selain itu dapat mempengaruhi perilaku anak. Dengan kecanggihan yang diberikan oleh *smartphone*. Maka anak-anak dapat dengan mudah mendownload video-video

yang bukan tontonannya. Disinilah diperlukan peran orang tua untuk mengawasi tingkah anak dalam menggunakan *smartphone*.

Seiring berkembangnya *smartphone*, ternyata situasi psikologi remaja juga mengalami reaksi yang beraneka macam. Sebagai contoh adalah mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP UMS. Ada dari mereka yang menggunakan *smartphone* untuk menambah nilai mata kuliah, juga ada yang justru membuat mahasiswa malas dan sering membuang waktu di depan *smartphone*. Ada beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan *smartphone (handphone)* dibandingkan mengikuti proses belajar. Mahasiswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar. Terkadang mahasiswa lebih memilih memainkan *smartphone* yang mereka miliki ketika dosen sedang menjelaskan materi kuliah. Karena asyik dengan *smartphone* mahasiswa lupa akan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa yaitu belajar. Kegemaran memainkan *smartphone* dapat menyita waktu mahasiswa untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Dampak negatifnya lainnya adalah fenomena penggunaan *smartphone* sering kali membuat mahasiswa mengenyampingkan proses belajar, baik di rumah maupun sekolah. Perhatiannya tersedot pada fitur-fitur *smartphone* yang menarik, pada status dan komentar dari media sosial. Pengalihan perhatian model ini tentu saja mengganggu proses penyerapan informasi yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa. Kadang tidak jarang ditemui berita tentang mahasiswa yang tidur larut malam hanya untuk memenuhi rasa penasarannya di depan internet. Untuk itu, bagaimana cara agar mahasiswa bisa tetap bersemangat belajar dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimilikinya.

Sebenarnya, *smartphone* ini bisa menjadi modal bagi dosen dalam mengembangkan kreatifitasnya mengajar. Pola mengajar yang paling tepat bagi mahasiswa di era digital ini adalah dengan mengajarkannya belajar dalam dunianya, yaitu dunia digital. Untuk itu, *smartphone* menjadi hal yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul: “Analisis Penggunaan *Smartphone* di

Lingkungan Kampus Terhadap Proses Belajar Mahasiswa dan Efektivitas Belajar Mata Kuliah Akuntansi Pengendalian Biaya pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP UMS Tahun Angkatan 2014”.

B. Identifikasi Masalah

Kehidupan masyarakat dewasa ini sudah terbiasa dengan perangkat *smartphone*. Sebuah perangkat yang pada awalnya dibuat untuk memfasilitasi orang yang berkomunikasi secara bergerak, namun saat ini telah berkembang amat pesat menjadi perangkat cerdas, karena fungsi telepon semakin berkembang, tidak hanya untuk bertelepon sesuai fungsi awalnya, tapi juga memiliki fungsi hiburan. *Smartphone* saat ini bahkan bisa mengakses internet, di manapun, kapan pun. Namun patut disayangkan, walaupun perangkat ini sudah menjadi perangkat keseharian, namun masih ada kelompok-kelompok masyarakat dan lembaga yang belum bisa menerima perangkat ini sebagai konsekuensi kemajuan teknologi yang harus disikapi dengan penerimaan dan pendayagunaan cerdas.

Saat ini jauh lebih mudah menemukan sekolah yang melarang penggunaan ponsel daripada sekolah yang mendayagunakan ponsel secara massif dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang ada di dalam ponsel diperlakukan secara ambigu, sebagai musuh saat tak mampu menanganinya, dan sebagai sahabat manakala "menyenangkan". Alih-laih menjelaskan "kebingungan" ini dan bersama-sama mencari solusi bersama, pihak otoritas sekolah lebih mudah melakukan pelarangan. Padahal seandainya berkenan mengajak para mahasiswa untuk berpikir bersama-sama, bagaimana mendayagunakannya untuk pembelajaran, bukan tidak mungkin akan diketemukan cara-cara yang tepat guna, untuk menempatkan ponsel sebagai salah satu alat bantu belajar yang pokok.

Kenyataannya dalam masyarakat seperti yang dilihat adalah dampak negatif yang disebabkan oleh *smartphone* dalam proses belajar mahasiswa memengaruhi beberapa perkembangan dan prestasi belajar anak, diantaranya: Penurunan konsentrasi belajar, lemah menganalisa permasalahan, malas

membaca, menurunnya kemampuan bersosialisasi, memberikan efek candu kepada pelajar, mempengaruhi gaya hidup pada pelajar, handphone dijadikan sarana berbuat curang, dan masih banyak lagi yang lain.

Fasilitas yang telah diberikan dalam sebuah *smartphone* sebaiknya dipergunakan dengan sebaik mungkin dan sebagaimana mestinya. Telah dijelskan bahwa *smartphone* juga dapat menimbulkan dampak negatif, kita sebagai pengguna hendaknya dapat menggunakan teknologi ini dengan bijak agar tidak terkena dampak negatifnya. Penggunaan *smartphone* yang tidak sewajarnya dapat berpengaruh pada kesehatan. Misalkan penggunaan handphone yang terlalu lama. Karenanya, kita harus mempergunakan *smartphone* dengan cermat agar kiranya tidak berakibat buruk bagi kesehatan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini bermaksud membahas bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar dalam batasan proses belajar agar dapat meningkatkan efektivitas belajar yang dicapai. Pelajar yang dimaksud adalah mahasiswa yang melaksanakan proses pembelajaran di kampus. *Smartphone* adalah sebuah perangkat elektronik kecil komunikasi yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *smartphone* dengan perangkat elektronik lainnya unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari *smartphone* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis. Contoh dari *smartphone* diantaranya telepon pintar produk *Iphone*, *Samsung*, *Xiaomi*, *Asus*, dan merk-merk lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap proses belajar mahasiswa?

2. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan *smartphone* terhadap efektivitas belajar mahasiswa?
3. Adakah hubungan yang signifikan antara proses belajar dan efektivitas belajar mahasiswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap proses belajar mahasiswa
2. Mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap efektivitas belajar mahasiswa.
3. Mengetahui hubungan antara proses belajar dan efektivitas belajar mahasiswa

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini nanti diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan di Indonesia
 - b. Menambah pengetahuan penulis dan memberi informasi kepada para pembaca tentang alat komunikasi *smartphone* dan pengaruhnya dalam proses dan efektivitas belajar mahasiswa.
 - c. Sebagai informasi dan bahan acuan bagi orang tua dan dosen agar memperhatikan mahasiswa dalam mempergunakan *smartphone*
2. Manfaat praktis

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, diantara lain:

 - a. Manfaat Bagi mahasiswa
 - 1) Mahasiswa lebih dapat memahami pembelajaran dengan wawasan dan referensi yang luas.

2) Dapat memperoleh pengetahuan yang luas dengan cepat dan tepat. Sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar. Sebagai alat komunikasi antara mahasiswa dan orangtua ataupun sebaliknya serta dapat memperluas komunikasi di belahan dunia lainnya.

b. Manfaat Bagi Dosen

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dosen dalam penggunaan *smartphone* ini menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa dalam kaitannya dengan pencapaian efektivitas belajar dan pencapaian prestasi mahasiswa.

c. Manfaat Bagi Universitas

Dapat meningkatkan mutu pendidikan keguruan pada universitas tersebut dengan meningkatnya prestasi mahasiswa tersebut. Berguna untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas perkuliahan khususnya pada mata kuliah Akuntansi Pengendalian Biaya.

d. Manfaat Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.