BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi ini media berkomunikasi berupa perangkat seluler merupakan barang yang bisa dimiliki setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak - anak usia 7-15 tahun sudah dapat menggunakan perangkat seluler dan mengerti akan pengoprasian fasilitas yang ada didalam perangkat seluler. Di awal tahuan 2000-an, belum begitu banyak yang memiliki perangkat seluler di Indonesia. Ketika itu, perangkat seluler masih dianggap sebagai keperluan sekunder bahkan tersier oleh sebagian kalangan. Namun dalam beberapa tahun terakhir, perangkat seluler telah menjadi salah satu teknologi komunikasi yang tumbuh paling cepat. Kini keadaannya telah berbeda, perangkat seluler telah berubah menjadi kebutuhan primer yang hampir wajib dimiliki oleh setiap orang. Indonesia ternyata berada di urutan ke enam untuk penggunaan perangkat seluler terbanyak. Indonesia yang kini jumlah penduduknya diperkiraan sebanyak 261 juta jiwa telah menggunakan perangkat seluler sebanyak 236 juta unit (Supriyadi, 2018)

Karena penggunaan perangkat seluler telah menjamur, demikian pula konsep bahwa perangkat semacam itu mungkin berguna dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Khaddage, et al, 2016). Di dalam dunia pendidikan, kita mengenal istilah teknologi pembelajaran yaitu suatu bidang kajian khusus ilmu pendidikan dengan objek formal belajar pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, menggambarkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, dengan cara apa dan sumber belajar apa saja yang dibutuhkan (Warsita, 2008).

Pembelajaran seluler mengacu pada penggunaan perangkat seluler atau nirkabel untuk tujuan pembelajaran saat bepergian. Contoh umum dari perangkat yang digunakan untuk pembelajaran *mobile* termasuk *ponsel*,

smartphone, palmtop, dan komputer genggam; *PC tablet, laptop,* dan pemutar media pribadi juga dapat masuk dalam lingkup ini (Kukulska-Hulme & Traxler, 2005). Penggunaan perangkat seluler dalam pendidikan memberikan para pendidik kesempatan untuk menata kembali belajar dan belajar. Hal ini menciptakan model pembelajaran yang lebih fleksibel yang memberi akses kepada anggota fakultas dan siswa ke berbagai sumber informasi dan pergeseran dari struktur pembelajaran berbasis otoritas ke struktur berdasarkan konsep komunitas pembelajaran (Hamm, et al, 2013).

Dengan permulaan teknologi genggam di mana-mana, dosen juga mengeksplorasi peluang untuk menggabungkan perangkat seluler dengan lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran. Tantangannya adalah bahwa beberapa penggunaan pembelajaran perangkat seluler menghasilkan pengalaman negatif bagi mahasiswa yang kesulitan dengan alat yang digunakan (Ting, 2012). Mahasiswa dapat terganggu oleh multitasking pada perangkat seluler dan mengalihkan perhatian sesama siswa dengan penggunaan teknologi mereka (Bellur, et al, 2015; Ravizza, et al, 2014).

Sebuah meta-analisis 2016 dari 110 penelitian eksperimental dan kuasi-eksperimental yang diterbitkan antara tahun 1993 dan 2013 yang menyelidiki efek mengintegrasikan perangkat seluler pada pembelajaran siswa menunjukkan bahwa efek keseluruhan menggunakan perangkat seluler tampaknya lebih baik untuk pembelajaran daripada penggunaan komputer desktop atau tidak menggunakan perangkat sama sekali (Sung; Change; & Tan, 2016).

Mahasiswa saat ini dituntut untuk selalu update mengenai berita yang sedang terjadi. Agar tak ketinggalan berita, mahasiswa memanfaatkan kecanggihan perangkat seluler untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Selain itu banyak sekali manfaat perangkat seluler untuk mahasiswa salah satunya adalah dapat menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi. Namun sayangnya, tidak semua mahasiswa menggunakan perangkat seluler dengan positif. Ada beberapa mahasiswa yang menyalahgunakan penggunaan perangkat seluler. Misalnya,

mereka menggunakan perangkat selulernya untuk bermain game saat proses kuliah berlangsung dan digunakan untuk membuka jejaring sosial pada saat dosen menerangkan materi perkuliahan. Seharusnya hal tersebut tidak dilakukan oleh seorang mahasiswa yang sudah bisa berpikir dewasa.

Dari latar belakang diatas penulis tertarik untuk meneliti mengenai dampak perangkat seluler dalam keterlibatan pembelajaran. Dengan demikian penulis mengajukan penelitian yang berjudul **"ANALISIS DAMPAK PERANGKAT SELULER DALAM KETERLIBATAN PEMBELAJARAN MAHASISWA PENDIDIKAN AKUNTANSI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak perangkat seluler dalam keterlibatan pembelajaran mahasiswa pendidikan akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dipaparkan diatas, adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui dampak perangkat seluler dalam keterlibatan pembelajaran mahasiswa pendidikan akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan dampak perangkat seluler dalam keterlibatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Mahasiswa

      Memberikan pengetahuan terhadap dampak perangkat seluler pada pembelajaran di kelas sehingga menumbuhkan sikap bijak dalam memanfaatkannya.
   b. Bagi Dosen

      Memberikan pengetahuan tenang dampak perangkat seluler sehingga dapat memberikan pertimbangan untuk memaksimalkan pemanfaatan perangkat seluler dalam pembelajaran di kelas.
   c. Bagi Program Studi Pendidikan Akuntansi

      Memberikan tambahan referensi sebagai dasar masukan dalam merumuskan kebijakan terkait penggunaan perangkat seluler dalam pembelajaran dikelas.