

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang dibutuhkan bagi setiap orang untuk bisa terus berkembang untuk kelangsungan hidup dimasa yang akan datang. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang pantas agar memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dengan begitu setiap orang mendapatkan bekal untuk masa depan yang lebih baik. Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja, pendidikan yang pertama kali diperoleh yaitu melalui lingkungan keluarga setelah itu lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, jika lingkungan tersebut memberikan pendidikan dengan cara yang benar maka akan memberikan dampak positif terhadap individu tersebut begitu pula sebaliknya. “pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu” Mudyoharjo (dalam Maunah, 2009:1), maka dari itu pendidikan begitu penting untuk kelangsungan hidup seseorang pada saat ini maupun dimasa yang akan datang.

Nurdyansyah dan Eni F (2016:1) berpendapat bahwa “Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh pengajar untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran”. Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, mahasiswa dapat melakukan pembelajaran di luar jam perkuliahan dengan menggunakan tempat- tempat yang sudah disediakan pihak kampus seperti taman dan perpustakaan. Jika memahami kembali materi mata kuliah yang diberikan oleh dosen pada waktu di luar jam perkuliahan maka mahasiswa akan lebih menguasai materi mata kuliah tersebut, daripada mahasiswa yang tidak memahami kembali materi mata kuliah tersebut.

Pendidik diharapkan untuk bisa meningkatkan inovasi di dalam desain pembelajaran dan penilaian dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diharapkan

dapat mengembangkan kedisiplinan dan memberikan fasilitas untuk pengembangan interpersonal yang kuat dan keterampilan menganalisis untuk menciptakan hasil pembelajaran yang berkelanjutan pada mahasiswa akuntansi. Dalam tingkatan perguruan tinggi Mahasiswa maupun Dosen diharuskan mengembangkan inovasi dalam proses Pembelajaran. “Pembelajaran inovatif memerlukan rancangan materi yang menarik, menantang, dan problematik, dengan menerapkan model pembelajaran yang sedang berkembang dan memberi solusi masalah” (Sarwi, Supriyadi, Sudirman 2013: 144).

Mahasiswa merupakan seorang siswa yang belajar di perguruan tinggi, yang mempunyai tujuan awal yaitu mencari ilmu dan berprestasi untuk kepentingan di masa yang akan datang, mencari ilmu dan berprestasi bisa diperoleh dari bidang akademik maupun non akademik. Mahasiswa bisa menggunakan fasilitas yang sudah disediakan perguruan tinggi untuk menunjang kebutuhannya, jika mahasiswa ingin mencari literatur bisa menggunakan perpustakaan yang tersedia, bergabung dengan organisasi mahasiswa untuk meningkatkan keahlian, dan mahasiswa bisa menumpahkan kreativitasnya melalui karya ilmiah. Memerlukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan mahasiswa tersebut salah satunya dengan belajar dengan baik, aktif saat pembelajaran dikelas dan mengulang kembali apa yang telah diajarkan di luar jam perkuliahan, dengan begitu apa yang menjadi tujuan mahasiswa akan tercapai.

Faktanya sekarang masih ada beberapa mahasiswa yang kesulitan dalam memahami mata kuliah yang diberikan selama jam perkuliahan berlangsung, dengan adanya pembelajaran yang inovatif dapat memudahkan bagi mahasiswa untuk menangkap materi yang telah disampaikan dan mempermudah untuk pengajar dalam menyampaikan materi. Mahasiswa yang aktif dalam pembelajaran kemungkinan besar bisa menangkap materi yang disampaikan dengan mudah. Pembelajaran yang inovatif juga tercermin dari hasil yang diperlihatkan mahasiswa yang aktif, mahasiswa dengan karakteristik semacam ini dapat menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim atau individu.

Kemajuan teknologi memaksa segala bidang untuk berkembang, dengan teknologi semua akan lebih mudah. Bidang pendidikan menginisiasi dengan pembelajaran secara online atau bisa disebut pembelajaran daring, belajar dari rumah atau dimana saja dengan menggunakan media online seperti *Zoom, schoology, gmeet dan open learning*. Menggunakan media online dianggap menjadi alternatif bagi semua pihak karena memudahkan ketika dosen dan mahasiswa tidak bisa bertemu tatap muka secara langsung, walaupun tetap masih ada kendala yang dihadapi. Pembelajaran yang menggunakan teknologi termasuk dalam pembelajaran inovatif dengan model pembelajaran *e-learning*.

Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan program studi akuntansi universitas muhammadiyah surakarta juga menggunakan media sosial untuk melaksanakan pembelajaran secara online, yang digunakan ketika tidak bisa bertemu secara langsung dengan mahasiswa. Atas dasar ini penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan ingin menganalisis bagaimana pembelajaran inovatif akuntansi pada mahasiswa pendidikan akuntansi. Sehingga dalam penelitian ini penulis mengadakan penelitian tentang pembelajaran inovatif akuntansi pada mahasiswa pendidikan akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, peneliti memberikan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pada saat perkuliahan berlangsung.
2. Perlunya inovasi pembelajaran bagi mahasiswa untuk mempermudah pemahaman materi yang diberikan.
3. Dampak menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian lebih mendapatkan pengertian yang jelas maka peneliti merumuskan permasalahan itu sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran akuntansi yang inovatif pada mahasiswa pendidikan akuntansi FKIP UMS?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi mahasiswa pendidikan akuntansi FKIP UMS dalam pembelajaran *e-learning*?

D. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian tentunya mempunyai tujuan yang sesuai dengan apa yang ingin diteliti, sebab tanpa adanya tujuan penelitian yang jelas, mustahil akan memperoleh hasil yang maksimal mungkin. Dengan adanya tujuan tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman atau sebagai titik tolak dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan tentang pembelajaran akuntansi yang inovatif.
2. Untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi mahasiswa pendidikan akuntansi FKIP UMS dalam pembelajaran *e-learning*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk mendeskripsikan tentang pembelajaran akuntansi yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Program Studi Pendidikan Akuntansi

Untuk pengambilan keputusan mengenai pengembangan pembelajaran, dan mahasiswa di untuk melakukan pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa memperoleh media pembelajaran yang inovatif karena sebagai acuan pembelajaran.

c. Bagi Dosen

Penelitian ini dapat dijadikan sarana bagi dosen untuk mengembangkan teknik pembelajarannya terutama dalam pembelajaran akuntansi.

d. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai acuan dalam penelitian yang berupa pembelajaran yang inovatif pada mahasiswa pendidikan akuntansi.