

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan berbagai lembaga keuangan, seperti bank dan lembaga pembiayaan, baik yang dikelola pemerintah maupun swasta, serta lembaga-lembaga publik yang membutuhkan pencatatan akuntansi, semakin meningkat. Kondisi ini meningkatkan prospek kerja bagi para tenaga kerja lulusan Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi.

Adanya peningkatan kebutuhan terhadap lulusan Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi yang berkualitas, maka setiap Perguruan Tinggi dituntut untuk bisa menghasilkan lulusan atau sarjana dalam bidang akuntansi yang berkualitas, yaitu yang bukan hanya mempunyai kemampuan di bidang akademik, tetapi juga mempunyai kemampuan yang sifatnya teknis analisis. Seperti halnya perguruan tinggi-perguruan tinggi yang lain, Universitas Negeri Medan memperhatikan kualitas lulusan Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi. Kualitas lulusan Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Medan dapat ditingkatkan melalui peningkatan pemahaman akuntansi mahasiswa. Pemahaman akuntansi menjadi begitu penting bagi lulusan Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi karena dengan tingkat pemahaman akuntansi bisa dilihat sampai dimana ilmu-ilmu seputar akuntansi yang telah dicapai seorang akuntan supaya dapat menerapkan ilmu yang diperoleh ke dalam profesi akuntan di dalam kerja.

Di dalam Prodi Pendidikan Akuntansi, mahasiswa dituntut untuk dapat memahami materi akuntansi. Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar mahasiswa. Pemahaman ini terbentuk akibat dari adanya proses belajar. Sehingga pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah tidak hanya ditunjukkan dari nilai-nilai yang didapatkannya tetapi mahasiswa dapat mengerti dan menguasai tentang mata kuliah akuntansi. Pemahaman akuntansi merupakan bagian terpenting dalam keberhasilan belajar di bidang akuntansi yang baik, dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar yang dapat ditunjukkan dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Mata kuliah dasar mencakup Pengantar Akuntansi, dan Praktikum Pengantar Akuntansi, hal ini yang menjadi pondasi mahasiswa untuk bisa menguatkan pemahaman akuntansi pada mata kuliah lanjutan lainnya. Dan ini juga berlaku pada mahasiswa pendidikan akuntansi yang akan menjadi guru, dimana mata kuliah yang telah dipelajari akan diajarkan pada mata pelajaran yang ada di SMK, ataupun dengan program yang dilaksanakan Pendidikan Akuntansi seperti Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang membentuk mahasiswa pendidikan akuntansi untuk memiliki kesiapan menjadi seorang guru akuntansi yang mengharuskan mahasiswa untuk mengajar sehingga membutuhkan pemahaman akuntansi yang optimal.

Seperti halnya mempelajari akuntansi biaya adalah salah satu investasi bisnis terbaik yang dapat dilakukan oleh seorang mahasiswa. Akuntansi biaya memberikan data yang penting bagi para manajer untuk merencanakan dan mengendalikan, serta menentukan biaya produk, jasa dan pelanggan (Horngren *et.al.*, 2008). Akuntansi biaya memberikan informasi yang dibutuhkan oleh

perusahaan untuk diterima manajemen berupa informasi-informasi setiap peristiwa yang terjadi dalam perusahaan sehingga membantu dalam memberikan pertanggungjawaban atas keuangan perusahaan.

Namun, pada saat pandemi Covid-19 yang mengharuskan perguruan tinggi di seluruh Indonesia melakukan pembelajaran secara *online*, penguatan pemahaman akuntansi tidak tercapai secara maksimal dikarenakan terdapat beberapa kendala yang terjadi pada saat pembelajaran *online* seperti kendala jaringan yang menyebabkan materi tidak tersampaikan dengan maksimal, kehilangan fokus, serta terbatasnya interaksi pembelajaran untuk mahasiswa melakukan diskusi antara mahasiswa lainnya maupun dosen. Oleh karena itu, diperlukannya pengelolaan kelas yang baik selama pembelajaran *online*. Dengan adanya pengelolaan pembelajaran *online* yang tepat akan memudahkan dalam mencapai tujuan sekolah yang sudah ditetapkan. Sesuai dengan salah satu pendapat (Nurdin, 2008:2), teknologi mempunyai keunggulan dalam bidang pembelajaran: pertama, menyediakan banyak kesempatan besar untuk perkembangan manajemen sekolah, kedua, pengukuran hasil belajar para siswa dapat dihitung dengan mudah, ketiga, mempunyai pengaruh besar dalam bidang pendidikan.

Walaupun mahasiswa telah memperoleh kelulusan pada mata kuliah Akuntansi Biaya, namun pada kenyataannya mahasiswa masih belum menguasai materi Akuntansi Biaya. Hal ini berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti mengenai proses pembelajaran pada mata kuliah Akuntansi Biaya yang berlangsung secara *online* pada mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2020.

Peneliti mewawancarai 5 orang Mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020, diperoleh informasi bahwa ada beberapa permasalahan yang dialami oleh mahasiswa saat pembelajaran *online* diantaranya : 1) Mereka menyatakan bahwasanya sering mengalami kendala saat pembelajaran *online* seperti jaringan internet yang menghilang di tengah berlangsungnya pembelajaran dan sering kehilangan fokus pada saat pembelajaran yang disebabkan berkurangnya perhatian terhadap materi yang dipaparkan karena sulit untuk dipahami. 2) Ketika dihadapkan dengan tugas mereka tidak yakin dengan kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikannya. 3) Kesulitan menyesuaikan diri terhadap tugas yang ada di perkuliahan dimana tugas-tugas tersebut dinilai lebih sulit dibandingkan mata kuliah sebelumnya, untuk mengerjakan tugas sangat terbatas dengan hanya melakukan diskusi secara *online* dengan teman sekelompok. 4) Mahasiswa kesulitan mengerjakan tugas “Akuntansi Biaya” dimana materi lebih banyak perhitungan seperti pada materi menghitung biaya *overhead*, harga pokok pesanan, harga pokok gabungan, serta kesulitan dalam membuat jurnal pada materi tersebut. Hal ini yang menyebabkan Akuntansi biaya dianggap mahasiswa lebih sulit dibandingkan mata kuliah lainnya, hal ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 terhadap mata kuliah Akuntansi Biaya pada saat pembelajaran *online* masih belum optimal.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dzalila, dkk (2020) terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi pemahaman mahasiswa selama pembelajaran *online* diantaranya : 1) Jaringan yang tidak stabil saat kelas *online* mahasiswa mengaku sangat kesusahan dalam menyerap materi yang diberikan oleh dosen mengakibatkan tidak maksimalnya materi yang disampaikan oleh

dosen. 2) Mahasiswa yang merasa kesulitan untuk menggunakan aplikasi *meeting online* untuk mengerjakan tugas kelompok. 3) Terdapat mahasiswa yang tidak disiplin untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, alhasil tugas yang diselesaikan tidak mencapai tujuannya atau tidak dikerjakan secara maksimal dan dapat mempengaruhi nilai para mahasiswa tentunya. Pengelolaan pembelajaran *online* yang maksimal tentu akan memberikan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran mahasiswa dalam memahami materi akuntansi biaya.

Hartanto (2016) menegaskan bahwa dalam pembelajaran *online* tidak hanya mahasiswa dituntut untuk menguasai kemampuan tertentu, tetapi dosen juga dituntut untuk memiliki beberapa kemampuan yang diperlukan agar program e-learning yang dijalankan dapat berjalan dengan baik. Kenyamanan dan fleksibilitas yang diberikan dari proses pembelajaran daring berkontribusi pada kenyamanan belajar siswa tanpa disertai dengan hambatan yang berarti (Landrum, dkk 2021).

Selain itu juga, pemahaman mahasiswa terkait materi mata kuliah Akuntansi Biaya selama pembelajaran *online* dapat optimal jika dosen dan mahasiswa menggunakan multimedia interaktif untuk menyampaikan materi agar lebih menarik. Interaktif yang dimaksud di dalam *powerpoint* ini adalah mahasiswa mampu memanfaatkan *powerpoint* dalam menstimulasi mahasiswa lainnya untuk aktif berdiskusi melalui dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* ini dengan cara memvisualisasikan materi pembelajaran yaitu pada akuntansi biaya dalam hal ini mahasiswa memiliki kesulitan dalam memahami materi tersebut jika terdapat materi yang sulit, maka dari itu dengan bantuan multimedia interaktif berbasis *powerpoint*, mahasiswa

dapat menyalurkan kreativitasnya dalam memvisualisasikan materi pembelajaran dengan menarik. Melalui *powerpoint* juga, mahasiswa dapat mendesign media tersebut seperti mengkombinasikannya dengan permainan ataupun *games* kuis yang dapat dilakukan sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat di sampaikan dengan baik tetapi menciptakan suasana pembelajaran yang asik. Hal ini yang membuat mahasiswa menjadi lebih mudah dan tertarik dalam memahami pembelajaran khususnya dalam hal ini materi Akuntansi Biaya. Hal ini seperti yang terjadi pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2020 Universitas Negeri Medan yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* selama pembelajaran *online* berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai dosen dan 5 orang mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan ditemukan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi akuntansi, hal ini dikarenakan pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran Akuntansi Biaya hanya menggunakan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* seperti yang telah diterapkan pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang dinilai masih kurang maksimal membantu mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran khususnya pada mata kuliah akuntansi biaya, mahasiswa menganggap jika materi pembelajaran yang disampaikan selama pembelajaran *online* dengan menggunakan *powerpoint* masih kurang tersampaikan dengan baik, hal ini dikarenakan kurangnya fokus dan ketertarikan mahasiswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan *powerpoint* yang pada saat pembelajaran *online*

berlangsung interaksi lebih banyak dilakukan oleh pemberi materi dan kurang adanya interaksi antar *audience* yang lain.

Menurut Grzeszczyk (2016) *Powerpoint* adalah program yang memungkinkan interaktivitas, dan memungkinkan untuk menciptakan berbagai aktivitas, mulai dari kuis interaktif dan bahkan permainan. *Power Point* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Darmawan (2012) beberapa versi *Powerpoint* sudah memiliki fitur-fitur yang semakin lengkap sehingga sangat cocok dikembangkan menjadi multimedia interaktif.

Hasil penelitian relevan tentang *powerpoint* dilakukan oleh beberapa peneliti salah satunya yaitu, penelitian dari Nursalam dan Suardi (2018) berjudul “Perbandingan Pretest dan Posttest Melalui Penggunaan Media *PowerPoint*”, menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi melalui penggunaan media *powerpoint* dapat dilihat dari perubahan nilai melalui pretest yaitu 13,65% sedangkan posttest yaitu 86,35%.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pengelolaan yang efektif, interaksi, respon mahasiswa, penyampaian materi yang menarik adalah suatu kunci dalam menjalankan pembelajaran *online* yang efektif. Dan selama pembelajaran *online* terdapat beberapa kendala yang tidak dapat dihindarkan seperti akses internet atau jaringan serta fokus belajar setiap orang yang berbeda. Oleh karena itu dibutuhkannya penggunaan multimedia yang menarik yang digunakan sebagai salah satu media untuk memudahkan mahasiswa dalam

memahami materi akuntansi biaya. Penggunaan multimedia yang menarik dapat meningkatkan semangat serta fokus mahasiswa dalam proses pembelajaran terutama selama pembelajaran *online* yang dalam hal ini pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran harus lebih ditingkatkan, dengan bantuan multimedia dapat memudahkan dosen atau mahasiswa menyampaikan dan menerima informasi akuntansi yang diberikan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Pengelolaan Pembelajaran *Online* dan Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Akuntansi Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengelolaan pembelajaran *online* yang kurang optimal.
2. Kurangnya penggunaan multimedia interaktif yang bervariasi pada mahasiswa program studi Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Akuntansi Biaya.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Pengelolaan pembelajaran *online* yang dikaitkan dengan pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* yang dikaitkan dengan pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Pemahaman akuntansi yang diteliti adalah pemahaman akuntansi biaya pada mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh pengelolaan pembelajaran *online* terhadap pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh pengelolaan pembelajaran *online* dan penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pengelolaan pembelajaran *online* terhadap pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh pengelolaan pembelajaran *online* dan penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman akuntansi biaya mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Peneliti dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan pengetahuan tentang Pengelolaan Pembelajaran *Online* dan Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Akuntansi Biaya Mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang Pendidikan bagi para pembaca serta menjadi bahan acuan, pembanding, dan referensi, khususnya pada pengaruh Pengelolaan Pembelajaran *Online* dan Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Akuntansi Biaya Mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2020 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, pemahaman ilmiah bagi peneliti dan wawasan dalam Menyusun karya ilmiah yang berkaitan tentang pengelolaan pembelajaran *online*, penggunaan multimedia interaktif dan pemahaman akuntansi.

b. Bagi Mahasiswa

Diharapkan hasil penelitian ini sebagai masukan yang dapat membantu dosen meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran *online* dan penggunaan multimedia interaktif yang beragam dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memperoleh pemahaman materi yang optimal.

c. Bagi Universitas Negeri Medan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan dan kelengkapan referensi bacaan di perpustakaan Universitas Negeri Medan serta dapat digunakan dalam kepentingan ilmiah dan bahan

masukannya bagi peneliti yang akan datang, yang dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan.



THE
Character Building
UNIVERSITY