

ANALISIS PEMANFAATAN M-LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN AKUNTANSI FKIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Suranto

Dosen Pendidikan Akuntansi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
sur122@ums.ac.id

ABSTRACT: M-learning (mobile learning) is a learning supported by information technology and communication (ITC). M-learning offers all time accessibility over time and place with attractive visual material. The research aims at investigate the use of M-learning to improve accounting department students' motivation in faculty of teacher training Universitas Muhammadiyah Surakarta. The research is qualitative in design by using descriptive method. Survey was employed as data collection. The participants were 180 respondents, 100 sample were selected randomly. The participants were fourth semester students accounting department Universitas Muhammadiyah 2015/2016 academic year. The data was analysed by using SPSS with table central tendency and double regression linear. The finding shows out of 100 participants 72% respondents have already used M-learning in finding their material. The correlation shows there is positive statistical significant correlation between the use of M-learning to students' motivation.

Key words: M-learning, Learning, Student's motivation

LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Dalam perkembangan akhir-akhir ini muncul konsep E-learning (elektronik-learning) dan M-learning (mobile-learning). E-learning cenderung menggunakan Personal Computer (PC) dan internet sebagai media utamanya, sedangkan M-learning cenderung menggunakan perangkat mobile seperti handphone, smartphone, PDA, dan sebagainya.

Berdasarkan data sebanyak 70% dari total jumlah seluruh penduduk di Indonesia menggunakan perangkat seluler (Goswami, 2007:25) artinya sekitar 150 juta penduduk Indonesia menggunakan perangkat seluler yang juga dapat dikatakan sebagai perangkat bergerak atau *mobile devices*. Hal tersebut serupa dengan hasil penelitian *Broadcasting Board of Governors* (BBG) dan Gallup pada tahun 2012 yang mendapati 8 orang dari 10 orang Indonesia (81,0%) menggunakan handphone. Kenyataan ini dapat menjadi peluang bagi Institusi Pendidikan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat bergerak sebagai media atau yang lebih dikenal sebagai *mobile learning*. Mobile learning

merupakan bagian dari pembelajaran elektronik atau lebih di kenal dengan E-learning. (Georgiev, Georgieva & Smrikarov, 2010).

Terkait dengan jumlah pengguna perangkat bergerak yang banyak di Indonesia, mobile learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan dalam bidang pendidikan, terutama masalah pemerataan akses informasi pendidikan, kualitas konten pembelajaran yang berupa materi pembelajaran dengan bentuk teks ataupun gambar disertai dengan contoh-contoh soal serta peningkatan kualitas pengajar/guru agar lebih baik dalam membuat atau menyampaikan materi pembelajaran dan mengelola kegiatan belajar mengajar. WAP adalah protokol pada jaringan seluler (GSM, CDMA, dll) untuk memberikan layanan internet lewat ponsel. Teknologi ini memungkinkan pelanggan menikmati fasilitas internet yang beraneka ragam.

Pemanfaatan terhadap sistem M-learning diharapkan dapat memiliki prospek yang cukup baik sebagai variasi dalam belajar siswa, M-learning tidak dapat menggantikan proses belajar konvensional karena sifat dari M-learning bukan untuk memahami sebuah konsep tetapi lebih cenderung untuk mengingatkan materi yang telah didapat pada model konvensional. Beberapa latar belakang pengembangan M-learning adalah :

1. Penggunaan atau kepemilikan telepon seluler lebih banyak dibanding kepemilikan Personal Computer.
2. Tuntutan akan pengembangan pembelajaran yang praktis dan mudah diakses dikaitkan dengan gaya hidup modern sekarang ini.

Tujuan dari pengembangan mobile learning sendiri adalah proses belajar sepanjang waktu (*long life learning*), siswa/mahasiswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, menghemat waktu karena apabila diterapkan dalam proses belajar maka mahasiswa tidak perlu harus hadir di kelas hanya untuk mengumpulkan tugas, cukup tugas tersebut dikirim melalui aplikasi pada mobile phone yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri. Demikian juga dengan apa bila dosen tidak dapat hadir dalam suatu mata kuliah dosen tersebut bisa menggunakan sistem M-learning untuk menyampaikan atau mengirim suatu materi maupun tugas. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik atau instruktur (*enhance interactivity*) Apabila dirancang secara cermat, Mobile learning dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara peserta didik dengan pendidik/instruktur antara sesama mahasiswa, maupun antara mahasiswa dan bahan belajar (*enhance interactivity*).

Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua mahasiswa dalam kegiatan konvensional dapat berani atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Mengapa? Karena kesempatan yang ada atau yang disediakan pendidik/instruktur untuk berdiskusi sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung didominasi oleh beberapa peserta didik yang cepat tanggap dan berani. Keadaan yang demikian ini tidak akan terjadi pada Mobile Learning. mahasiswa yang malu maupun yang ragu-ragu atau kurang berani mempunyai peluang yang luas untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapat tanpa merasa diawasi atau mendapat tekanan dari teman sekelas.

Penelitian ini mencoba memberikan sumbangan informasi kepada stakeholder dunia pendidikan terhadap manfaat M-learning. Namun secara khusus tujuan penelitian ini untuk

mengetahui pemanfaatan M-learning dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan akuntansi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

LANDASAN TEORI

1. M-learning

a. Pengertian M-learning

Mobile learning (M-learning) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut M-learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan M-learning. Materi ajar yang tidak cocok mengadopsi konsep mobile learning antara lain: materi yang bersifat "hands on", keterampilan sebagai mana dokter gigi, seni musik khususnya mencipta lagu, interview skills, team work seperti marketing maupun materi yang membutuhkan pengungkapan ekspresi seperti tari.

Mobile learning atau M-learning sering didefinisikan sebagai E-learning melalui perangkat komputasi mobile. Pada umumnya, perangkat mobile berupa telepon seluler digital dan PDA. Namun, secara lebih umum kita dapat menganggapnya sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, yang dapat kita bawa setiap waktu dalam kehidupan kita sehari-hari, dan yang dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Perangkat kecil ini dapat dilihat sebagai alat untuk mengakses konten, baik disimpan secara lokal pada device maupun dapat dijangkau melalui interkoneksi. Perangkat ini juga dapat menjadi alat untuk berinteraksi dengan orang lain, baik melalui suara, maupun saling bertukar pesan tertulis, gambar diam dan gambar bergerak.

Mobile learning dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu. Sistem M-learning ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat

handheld/mobile, seperti handphone dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

Dari ilustrasi tersebut di atas, setidaknya tidaknya dapat diambil tiga hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar Mobile Learning, yaitu :

1. kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (jaringan dalam uraian ini dibatasi pada penggunaan internet), jaringan dapat saja dengan LAN atau WAN
2. tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, misalnya ponsel/HP, atau bahan cetak; dan
3. tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu mahasiswa apabila mengalami kesulitan.

b. Klasifikasi M-learning

Beberapa jenis M-learning memiliki penggunaannya masing-masing. Misalnya beberapa sistem hanya dapat digunakan di lingkungan universitas atau perusahaan, dan di saat yang bersamaan sistem lain dapat digunakan dengan lebih luas di luar institusi pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan juga adanya klasifikasi sistem M-learning untuk memudahkan pemilihan sistem M-learning yang akan digunakan oleh suatu pihak.

Beberapa klasifikasi umum terhadap sistem M-learning yang dibagi berdasarkan indikator-indikator sebagai berikut (Georgieva, at.al, 2010) :

- 1) Jenis perangkat mobile yang didukung: notebook, tablet PC, PDA, smart phone, atau telepon seluler.
- 2) Jenis komunikasi nirkabel yang digunakan untuk mengakses bahan pembelajaran dan informasi administratif: GPRS, GSM, IEEE 802.11, Bluetooth, IrDA.
- 3) Dukungan edukasi secara sinkron dan/ atau asinkron, apakah pengguna dapat berkomunikasi secara sinkron (chat, komunikasi suara) atau asinkron (e>mail, SMS) dengan pengajar.
- 4) Dukungan terhadap standar E-learning.
- 5) Ketersediaan terhadap koneksi internet yang permanen antara sistem M-learning dengan pengguna.

- 6) Lokasi pengguna.
- 7) Akses ke materi pembelajaran dan/layanan administratif.

Terdapat tiga fungsi Mobile learning dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai *suplement* (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), *pelengkap* (komplemen), atau *pengganti* (substitusi).

1) *Suplemen* (tambahan)

Mobile Learning berfungsi sebagai *suplement* (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi Mobile Learning atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi Mobile Learning. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2) *Komplemen* (pelengkap)

Mobile Learning berfungsi sebagai *komplemen* (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi Mobile Learning diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) atau *remedial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi Mobile Learning dikatakan sebagai *enrichment* (pengayaan), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi Mobile Learning yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik di dalam kelas. Dikatakan sebagai program *remedial*, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik secara tatap muka di kelas peserta didik yang memahami materi dengan lambat (*slow learner*) diberikan kesempatan untuk

memanfaatkan materi Mobile Learning yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik di kelas.

3) Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didik /siswanya. Tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik. Ada tiga alternative model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu:

- a) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)
- b) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet
- c) sepenuhnya melalui internet.

Alternatif model pembelajaran manapun yang akan dipilih peserta didik tidak menjadi masalah dalam penilaian, karena semua model penyajian materi perkuliahan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika peserta didik dapat menyelesaikan program perkuliahan dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui internet, atau melalui perpaduan kedua model ini, maka instansi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu untuk mempercepat penyelesaian perkuliahan. Karakteristik dan perangkat yang diperlukan oleh Mobile Learning antara lain adalah :

- a) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; antara pendidik dan peserta didik, antar peserta didik sendiri, atau antar pendidik-pendidik, dapat berkomunikasi dengan relative mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler

- b) Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer network)

- c) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (self learning materials) disimpan di ponsel/komputer sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya

- d) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan yang dapat dilihat setiap saat di ponsel atau komputer.

c. Perbedaan E-learning dan M-learning

Teknologi E-learning sudah tidak asing lagi selama ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah melahirkan kembali suatu hal yang baru dengan lahirnya suatu pendekatan pembelajaran secara mobile yang dikenal dengan istilah M-learning. Namun salah satu yang menjadi bahan perbincangan adalah apa perbedaan antara M-learning dan E-learning tersebut, dan bagaimana ketertarikan hubungan diantara keduanya.

E-learning merupakan suatu pendekatan penyampaian konten-konten pembelajaran beserta interaksinya melalui semua perangkat media, termasuk internet, intranet, ekstranet, satelit broadcast, audio/video tape, interactive TV, dan CD-ROM. E-learning cenderung menggunakan Personal Computer (PC) dan internet sebagai media utamanya, sedangkan M-learning cenderung menggunakan perangkat mobile seperti handphone, smartphone, PDA, dan sebagainya.

Bila kita membandingkan antara PC dan perangkat mobile, ada banyak hal yang ditemukan berbeda. Perbedaan-perbedaan tersebut meliputi fitur, fungsi, dan bahkan kenyamanan pada setiap device. Beberapa perbedaan tersebut antara lain :

- 1) Keluaran yaitu ukuran dan kemampuan resolusi layar, dan lain-lain.
- 2) Masukan yaitu keyboard, touch screen, input suara.
- 3) Kemampuan pemrosesan dan memori.
- 4) Aplikasi yang didukung.
- 5) Jenis media.

Ketika dicoba untuk memindahkan layanan yang disediakan oleh platform E-learning ke dalam layanan di platform M-learning dapat terlihat bahwa beberapa hal harus berubah untuk memenuhi keterbatasan perangkat kecil, dan beberapa tidak dapat disimpan dalam batasan konteks tertentu. Tetapi di sisi lain layanan baru juga dapat dimunculkan, yang dipicu oleh mobilitas dari perangkat mobile.

Sistem M-learning memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem E-learning, yaitu:

- 1) Portabilitas: perangkat mobile lebih mudah dibawa-bawa dan lebih mudah dipakai untuk membuat catatan atau memasukkan data dimana pun.
- 2) Mendukung pembelajar: generasi yang ada saat ini lebih menyukai perangkat mobile seperti PDA, hand phone, smart phone, tablet, dan perangkat handheld games.
- 3) Meningkatkan motivasi: kepemilikan terhadap perangkat mobile cenderung meningkatkan komitmen untuk memakai dan mempelajarinya.
- 4) Jangkauan lebih luas: perangkat mobile cenderung lebih murah sehingga dapat terjangkau oleh masyarakat secara lebih luas.
- 5) Pembelajaran tepat waktu: meningkatkan performance kerja/pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajar

d. Pandangan terhadap M-learning

Berdasar pada riset-riset yang dilakukan, didapatkan empat kategori perspektif terhadap M-learning (Winters, 2006) yaitu:

- 1) Terpusat pada teknologi

Sebagian besar pengembangan M-learning berada pada wilayah device yang bergerak seperti telepon genggam, PDA, ataupun peralatan bergerak lainnya. Demikian perspektif pembelajaran tersebut menekankan bagaimana teknologi mobile mampu menciptakan bentuk pembelajaran yang baru.
- 2) Relasi dengan E-learning

Perspektif ini mengatakan jika M-learning merupakan perluasan dari E-

learning yang berada dalam peralatan mobile.

3) Perluasan pendidikan formal

Pendidikan formal sering dikatakan sebagai pengajaran dengan tatap muka. M-learning didefinisikan sebagai perluasan dari pendidikan formal ini. Hal ini menyebabkan tempat dari M-learning berhubungan dengan seluruh bentuk pembelajaran tradisional, tidak hanya di dalam ruang kelas saja.

4) Terpusat pada Pembelajaran

Konsep dari M-learning pada awalnya berhubungan erat dengan peralatan. Namun kemudian, fokus menjadi berpindah pada mobilitas dari pembelajarannya. Hal ini disebabkan pembelajaran dapat dilaksanakan secara mobile karena adanya dukungan perkembangan teknologi mobile.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Uno (2007:3) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinter-prestasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Sehingga motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangkan Djamarah (2002:118) mendefinisikan motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Sedangkan belajar sendiri adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktek atau mencapai tujuan tertentu. Sehingga hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung penguatan

(*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan tertentu.

b. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain :

1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Sebagai contoh, seorang anak akan memecahkan materi matematika dengan bantuan tabel logaritma. Tanpa bantuan tabel tersebut anak itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika. Dalam kaitan itu, anak berusaha mencari buku tabel matematika. Upaya untuk mencari tabel matematika merupakan peran motivasi yang dapat menimbulkan penguatan belajar. Peristiwa diatas dapat dipahami bahwa sesuatu dapat menjadi penguat belajar untuk seseorang, apabila dia sedang benar-benar mempunyai motivasi untuk belajar sesuatu.

2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikit sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar

Motivasi dapat menentukan rangsangan belajar. Contohnya: anak yang dijanjikan sesuatu hadiah apabila berprestasi atau mendapatkan nilai yang baik. Maka anak akan lebih terangsang dan bersemangat untuk belajar dengan harapan agar mendapatkan nilai yang baik sehingga nantinya mendapatkan hadiah dari orang tua atau gurunya yang telah dijanjikan padanya.

4) Menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang akan tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Anak mudah tergoda untuk mengerjakan yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode diskriptif, sebab memusatkan diri pada pemecahan masalah yang ada pada saat sekarang secara aktual, yang dilakukan dengan jalan mengumpulkan, menyusun dan menganalisis data yang terkumpul. Instrumen penelitian adalah angket. Desain penelitian adalah survai, dimana hanya sebagian anggota sampel yang dipilih untuk mewakili populasi. Jumlah populasi 180 responden, sampel 100 orang, yang dipilih secara acak Subyek penelitian adalah mahasiswa semester 4 pendidikan akuntansi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Setelah angket kembali, angket diteliti untuk memastikan apakah semua pertanyaan terjawab dengan logis dan lengkap atau tidak. Selanjutnya diolah dengan SPSS, dengan perolehan tabel sajian data dan tendensi sentral, serta dianalisis dengan teknik regresi linier berganda. Hasil analisis dibandingkan dengan beberapa penelitian sebelumnya, langkah ini disebut “posisioning”. Posisioning untuk memastikan apakah hasil penelitian kami sejalan dengan penelitian yang lain saling melengkapi dengan yang lain, ataukah berbeda dengan yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian Mohamed Sarrab, Laila Elgamen dan Hamza Aldabbas (2012:31-37) dalam jurnalnya yang berjudul “*Mobile Learning (M-Learning) And Educational*

Environments” memberikan kesimpulan bahwa M-learning dapat digunakan untuk memecahkan masalah pada sistem pembelajaran tradisional, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi. Sedangkan menurut penelitian dari Andrew Litchfield, Laurel Evelyn Dyson and Elaine Lawrence (2007:587-596) dalam jurnalnya yang berjudul “*Directions For M-Learning Research To Enhance Active Learning*” menunjukkan hasil bahwa penggunaan M-learning memiliki korelasi dengan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Model M-learning perlu pengembangan tentang prinsip-prinsip M-learning dan mengajar, strategi yang efektif dan praktis di semua disiplin ilmu.

Berdasarkan 30 item pertanyaan yang merujuk kepada keterkaitan antara penggunaan M-learning terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, didapatkan data-data kuantitatif yang dapat dianalisis secara interpretatif. Dari data ditemukan juga indikasi bahwa sebagian besar responden telah memiliki keinginan dalam dirinya untuk memanfaatkan fasilitas pembelajaran M-learning secara maksimal. Dari sini terlihat bahwa di pihak responden. Data statistik penelitian menunjukkan bahwa sudah ada minat positif yang signifikan terkait dengan kebutuhan akan M-learning dalam subjek pelajaran tertentu. Minat positif ini disinyalir muncul karena siswa menyadari bahwa dibutuhkan suatu terobosan yang inovatif dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam kurikulum yang bersifat dinamis seperti sekarang ini.

Dari hasil angket mahasiswa didapatkan data bahwa dari 100 mahasiswa sampel penelitian, 72% mahasiswa yang memiliki intensitas yang tinggi dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang terkait dengan M-learning sebagai sumber belajar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang signifikan (0,887) antara pemanfaatan M-learning terhadap motivasi siswa. Hal ini berimplikasi bahwa perlunya pengembangan aplikasi-aplikasi M-learning yang informatif, inovatif dan menarik sehingga bisa diakses dan dimanfaatkan oleh dunia pendidikan di Indonesia

PENUTUP

Kesimpulan

1. Dari hasil Penelitian didapatkan data bahwa belum seluruhnya mahasiswa pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta memanfaatkan fasilitas pembelajaran M-learning walaupun semua mahasiswa sudah memiliki handphone atau smartphone. Data hasil angket dari 100 responden 72% responden sudah memanfaatkan sumber belajar berbasis M-learning yang dapat mendukung pembelajaran mereka.
2. Bagi mahasiswa yang sudah memanfaatkan M-learning, dari hasil angket dan wawancara menunjukkan tingkat motivasi belajar mereka meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa bisa mengakses dan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran menggunakan *handphone* dan *smartphone* mereka bisa kapan saja dan dimana saja.

Saran-Saran

1. Bagi mahasiswa dapat lebih memanfaatkan fasilitas *mobile device* yang mereka miliki dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan frekuensi belajar.
2. Bagi dosen dapat meningkatkan penggunaan M-learning dalam perkuliahan dan dapat mengenalkan aplikasi-aplikasi M-learning yang dapat diakses mahasiswa untuk menambah sumber belajar.
3. Bagi dosen dan ahli informasi dan teknologi (IT) dapat mengembangkan aplikasi-aplikasi M-learning yang informatif, inovatif dan menarik sehingga bisa diakses dan dimanfaatkan oleh dunia pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Georgiev, Tsvetozar, Georgieva Evgenia, dan Smrikarov.2010. “M-Learning – a New Stage of E-Learning” International Conference on Computer Systems and Technologies – CompSysTech. Bulgaria: University of Rousses
- Uno, Hamzah.B. 2007.”*Teori Motivasi dan Pengukurannya*”.Jakarta: Bumi Aksara.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *"Psikologi Belajar"*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mohamed Sarrab, Laila Elgamen dan Hamza Aldabbas. 2012. *"Mobile Learning (M-Learning) And Educational Environments"* International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS) Vol.3, No.4, July 2012
- Andrew Litchfield, Laurel Evelyn Dyson and Elaine Lawrence. 2007. *"Directions For M-Learning Research To Enhance Active Learning"* Ascilite Singapore Journal
- Winters, N. 2006. *What is mobile learning? In M. Sharples (Ed.), Big issues in mobile learning: Report of a workshop by the kaleidoscope network of excellence mobile learning initiative.* University of Nottingham.