

PERSEPSI DAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH AKUNTANSI TERHADAP PEMBELAJARAN DARING

Tri_Rinawati¹, Purwati², Rahmatya Widyaswati³

Fakultas Ekonomi Universitas Semarang

Email : rinaoshin@gmail.com¹, purwati@usm.ac.id², rahmatya@gmail.com³

Abstract— Tujuan penelitian untuk mengetahui persepsi dan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran daring serta untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui metode survey. Subjek penelitian ditentukan menggunakan purposive sampling yakni penentuan sampel dengan kriteria atau pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian survei menggunakan angket (kuesioner) yaitu dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Hasil penelitian disimpulkan bahwa (1) Persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah akuntansi selama pembelajaran daring sangat bervariasi yang ditinjau dari beberapa aspek belajar mengajar, aspek kapabilitas (kemampuan dosen) dan aspek sarana prasarana; (2) Pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Akuntansi dalam pembelajaran daring dapat dilihat dengan beberapa capaian yang ditunjukkan dengan keaktifan di kelas, ketepatan pengumpulan tugas, selalu mengerjakan latihan-latihan, mahasiswa dapat mengikuti, paham, jelas, nilai evaluasi harian/kuis/KHS memuaskan dan dapat membuat siklus akuntansi; (3) Kendala yang terjadi dalam pembelajaran daring antara lain tidak semua media mudah digunakan, selalu ada gangguan jaringan internet/sinyal yang disebabkan karena keberadaan lokasi dan kondisi cuaca, komunikatif/interaktif, keterbatasan kuota dan media yang sering error.

Kata Kunci: Persepsi, Pemahaman, Pembelajaran Daring

I. PENDAHULUAN

Prinsip dalam pembelajaran daring yakni kurikulum harus sesuai, inklusif, melibatkan pembelajar, pendekatan inovatif, metode efektif, evaluasi formatif dan sumatif, koheren, konsisten, transparan, perangkat yang mudah dioperasikan serta efektif dalam biaya. Prinsip yang terpenting adalah interaksi dengan pembelajar, karena dalam pembelajaran daring tanpa tatap muka secara langsung. (Priambodo, 2020). Pendidikan Tinggi mencanangkan kebebasan belajar dengan skema berfokus pada mahasiswa. Kondisi pandemi ini, membuat Perguruan Tinggi menyusun

ulang rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi pandemi, yakni menekankan prinsip untuk menjaga kesehatan dan keselamatan bagi sesama pelaksanaan Pendidikan, bertujuan agar hak belajar mahasiswa tetap terpenuhi melalui pembelajaran daring dan skema kebebasan belajar (Satria, 2020).

Bentuk pembelajaran daring dengan skema kebebasan belajar dapat diwujudkan dengan bersinergi antar perguruan tinggi yang berupa pembentukan bank materi pembelajaran bersama, proyek mandiri, proyek relawan kemanusiaan dan penelitian bersama dosen. Hubungan timbal balik pendidik dan peserta didik menjadi penting dengan tujuan utama hasilnya nanti para mahasiswa dapat menguasai tiap pengetahuan yang dipelajarinya. Persiapan untuk menghadapi pembelajaran daring dengan skema kebebasan belajar antara lain infrastruktur, penyegaran dosen dan tenaga pendidikan, modul pembelajaran, serta prinsip pembelajaran kolaborasi (Prodjo, 2020). Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan melalui beberapa perangkat diantaranya personal computer (PC) atau laptop dan Handphone yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Dosen dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom, Microsoft Teams, E-learning ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Pembelajaran daring meliputi media, metode dan materi. Media adalah platform yang digunakan guru untuk melakukan pembelajaran daring. Contohnya what'sApp, blog, zoom, webex, google meet, messenger, instagram live, youtube live, g-suite, moodle dan edmodo. Metode adalah bagaimana guru atau dosen menyampaikan konten secara efektif agar dapat menyusun strategi pembelajaran daring secara efektif. Materi dalam hal ini, dosen harus mengakselerasi kemampuannya untuk mencari atau membuat materi ajar digital (Daud, 2020).

Pembelajaran daring berbasis komputer yang dikenal dengan Computer Based Instruction yang terhubung dengan internet. Bentuk pembelajaran daring menempatkan komputer sebagai alat pembelajaran visual. Dengan demikian mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan dengan dosen. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan mahasiswa lebih mudah memahami materi yang diberikan, antusias dalam proses pembelajaran, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar sehingga

mahasiswa akan mengalami proses belajar yang jauh lebih bermakna (Rusman, 2011).

Jenis pembelajaran daring yaitu Synchrononus Learning dan Asynchronous Learning. Adapun yang dimaksud dengan Synchronous Learning adalah pembelajaran reguler tatap muka secara online atau dalam jaringan (daring) secara real time. Jenis ini dianggap lebih berkualitas. Sedangkan Asynchronous Learning merupakan pembelajaran secara daring yang tidak memerlukan intensitas interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa. Guru menyiapkan materi, tugas serta evaluasi dari tempat yang berbeda dan membiarkan anak didik berusaha mencari secara mandiri dan tidak real time (Hrastinski, 2008). Metode pembelajaran jarak jauh (daring) yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Edaran nomor 4 tahun 2020, menganjurkan bahwa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi pandemi saat ini, antara lain Project Based Learning, Daring Method, Luring Method, Home Visit Method, Integrated Curriculum dan Blended Learning (kemdikbud.go.id). Dari keenam metode tersebut, metode yang sesuai untuk digunakan dalam kondisi pandemi adalah Blended Learning. Metode ini menggunakan dua pendekatan yakni menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui video converence. Jadi, antara dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi, walaupun masing-masing berada di tempat yang berbeda. Contoh metode Blended Learning adalah Zoom Meeting, Microsoft Teams, E-Learning melalui Big Blue Botton.

Media merupakan sarana komunikasi yang digunakan pengirim untuk menyampaikan informasi kepada penerima, maka media belajar merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dari pengirim (dosen) kepada penerima (mahasiswa) selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian berbagai media akan menjadi media pembelajaran. Ketika memberikan pesan dengan tujuan instruksional. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran (Smaldino et al, 2004). Media pembelajaran yang efektif memfasilitasi pengetahuan dan keterampilan yang dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman belajar dalam mendukung instruksional guna mencapai tujuan pembelajaran (Branch, 2009). Media pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam mengikuti materi pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2012), menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih jelas maknanya dan mudah dipahami serta metode mengajar lebih bervariasi dan mahasiswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan informasi dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif

dimana penerima dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif (Munadi, 2013).

Jenis media pembelajaran dibedakan menjadi enam jenis yaitu teks, audio, visual, gerakan, objek model nyata dan orang (Smaldino et al, 2004). Media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah media berbentuk teks. Media teks berupa buku. Jenis media lain yang sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah audio (Marpanaji et al, 2017). Berdasarkan hasil survei yang dirilis dari Research and Consulting (SMRC), menunjukkan bahwa 92% peserta didik menjawab banyak masalah dan hanya 8% menjawab sedikit masalah dalam mengikuti pembelajaran daring. Survei melibatkan 2.201 responden dengan rentang usia 17 tahun keatas yang diambil secara acak dari sampel survei tatap muka sebelumnya dengan jumlah proporsional. Survei dilakukan dengan wawancara melalui telpon dan tanggal pelaksanaan survei pada tanggal 5 hingga 8 Agustus 2020. Pada tabel 1 menunjukkan data survei mengenai tantangan belajar di rumah yakni sebagai berikut :

TABEL 1 TANTANGAN BELAJAR DIRUMAH

No	Kategori Masalah	Hasil Survei
1	Kurang bimbingan dari guru	38%
2	Akses internet tidak lancar	35%
3	Tidak memiliki gawai yang memadai	7%
4	Tidak dapat mengakses aplikasi belajar online	4%
5	Kurang pendampingan dari orang tua	3%
6	Lainnya	13%

Sumber : *Research and Consulting (SMRC), 2020*

Berdasarkan tabel 1 diatas, menunjukkan bahwa tantangan belajar di rumah yang paling utama adalah kurangnya bimbingan dari guru dan akses internet tidak lancar. Tantangan belajar berikutnya antara lain tidak memiliki gawai yang memadai, peserta didik merasa sulit mengakses aplikasi belajar online, kurangnya pendampingan orangtua. Selain tersebut diatas, yang menjadi tantangan belajar dirumah adalah kuota internet terbatas dan beban tugas pelajaran.

Adijaya & Santosa (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa dalam perkuliahan online mahasiswa mendapatkan kesulitan dalam berinteraksi baik sesama mahasiswa maupun kepada dosen. Hal tersebut dibuktikan dengan tingkat persentase tinggi yang menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan yang mengatakan interaksi mahasiswa dalam perkuliahan online telah berjalan dengan baik. Adapun dalam penelitian Pratomo dan Irawan (2015), bahwa video pembelajaran dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan video pembelajaran dinyatakan efektif. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Sudarwanto (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran video

tutorial termasuk pada kriteria sangat layak. Adapaun penelitian lain yang dilakukan oleh Gumelar dan Sudarwanto (2020), hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi materi dengan memperoleh persentase sebesar 90 persen dan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 93 persen, hasil angket respons peserta didik sebesar 88,5 persen pada uji coba lapangan dengan kategori sangat baik. Hasil temuan lain bahwa video pembelajaran yaitu bersifat menyenangkan mampu memberikan sajian informasi yang konkret dan mampu menghadirkan pengalaman belajar. Hal tersebut menjadikan video dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar (Hadi, 2017). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan media video tutorial (Baharuddin, Ilham. 2014).

Merujuk dari latar belakang sehingga muncul perumusan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring?; (2) Bagaimana pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Akuntansi dalam pembelajaran daring?

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian menggunakan metode kualitatif. Jenis penelitian adalah Case Study (Studi kasus). Menurut Yin (2009), Case Study (Studi kasus) adalah metode penelitian yang secara khusus menyelidiki fenomena kontemporer yang terdapat dalam konteks kehidupan nyata, yang dilaksanakan ketika batasan antara fenomena dan konteksnya belum jelas dengan menggunakan berbagai sumber data.

Jenis Data Penelitian

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dengan: (1) Data Primer yaitu data yang diperoleh dari sumbernya. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan pihak terkait dengan masalah yang akan diteliti (informan). Data primer diperoleh dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan penyebaran kuesioner; (2) Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan melalui berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder berupa absensi mahasiswa, data tugas dan hasil nilai.

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di lingkungan Universitas Semarang khususnya di Fakultas Ekonomi. Waktu penelitian terhitung sejak bulan Maret 2021 hingga bulan Juni 2021.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling yakni teknik penentuan sampel dengan kriteria atau pertimbangan tertentu (Sugiyono,

2017). Informan dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah akuntansi. Obyek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal (variabel tertentu) (Sugiyono, 2016). Obyek penelitian adalah persepsi mahasiswa, pemahaman mahasiswa dan pembelajaran daring.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan natural setting, sumber data primer dan teknik pengambilan data dengan observasi (participant observation), wawancara mendalam (in depth interview) dan dokumentasi.

Teknik Analisa Data

1. Uji Kredibilitas Data. Uji kredibilitas data adalah uji kepercayaan dari data yang telah dihasilkan selama proses penelitian. Uji kredibilitas data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi merupakan pengecekan data atau sumber dari berbagai cara dan waktu yakni (Lapau, 2012): (a) Triangulasi Sumber yakni langkah pengecekan kembali data-data yang diperoleh dari informan dengan cara membandingkan data atau informasi yang diperoleh dari informan inti dengan informan pendukung; (b) Triangulasi Pengumpulan Data yakni Langkah pengecekan data penelitian dengan Teknik pengumpulan data antara lain wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga data bersifat kredibel.
2. Narasi Data. Apabila data dinilai kredibel, maka selanjutnya menarasikan data tersebut sesuai aspek yang diteliti. Melalui narasi data tersebut, peneliti menggambarkan obyek penelitian secara rinci.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2016). Pembelajaran daring meliputi Media, Metode dan Materi (Daud, 2020). Selama pembelajaran daring, mahasiswa secara mandiri harus aktif mengikuti update informasi mengenai platform yang akan digunakan terkait pembelajaran daring, pemberian tugas atau kuis dan penyedia materi. Teknis pembelajaran menyesuaikan kebijakan dosen masing-masing mata kuliah. Platform yang dapat dimanfaatkan antara lain Google Classroom, Video Conference, WhatsApp Group, Zoom, Webex, Google Meet, Ms Teams, E-Learning. Adapun mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Semarang menggunakan platform Ms Teams, E-Learning, WhatsApp Group dan Zoom.

Keberhasilan media pembelajaran tergantung dari karakteristik masing-masing mahasiswa. Berdasarkan semua literatur dalam E-Learning mengidentifikasi bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online (Nakayama, 2007). Hal ini

dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik masing-masing peserta didik. Ditinjau dari outputnya, banyak mahasiswa yang merasa kurang paham mengenai materi, lebih banyak tugas mandiri dan kesulitan melakukan praktikum sebagai penunjang mata kuliah.

Pada mata kuliah Akuntansi, lebih banyak disampaikan secara praktikum. Adapun praktikum yang dilaksanakan secara online terkadang tidak dapat dipraktekkan di rumah masing-masing karena keterbatasan perangkat. Dosen sulit mengawasi mahasiswa saat berlangsungnya pembelajaran daring karena terbatas pada media, sehingga tidak diketahui jika ada mahasiswa yang menyimak atau tidak menyimak saat penyampaian materi. Selain itu, masalah utama dalam pembelajaran daring adalah jaringan internet di beberapa daerah sehingga menghambat berlangsungnya proses pembelajaran.

Profil Informan

Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Akuntansi dari Fakultas Ekonomi Universitas Semarang dari semester dua hingga semester delapan yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Pertanyaan yang akan disampaikan tentang pelaksanaan pembelajaran daring meliputi media yang digunakan, metode apa yang dipakai dan bentuk materi yang diberikan. Pertanyaan yang akan disampaikan tentang persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring, tentang pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Akuntansi dalam pembelajaran daring dan kendala selama pembelajaran daring berlangsung.

Informan dalam penelitian ini antara lain: (1) Alifah Khusna, Mahasiswa Semester Dua; (2) Syifa Nurul Asna, Mahasiswa Semester Enam; (3) Infadhira Putri Ramadani, Mahasiswa Semester Delapan; (4) Aprih Santoso, Dosen Prodi S1 Manajemen; dan (5) Titi Purbo Sari, Dosen Prodi S1 Akuntansi.

Hasil Wawancara

1. Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring
 - a. Hasil wawancara Mahasiswa 1: Pembelajaran daring adalah tentang media pembelajaran yang digunakan, Media pembelajaran yang digunakan dosen agar dapat perkuliahan berjalan adalah yang komunikatif, Media pembelajaran yang dikembangkan media audio visual yakni kolaborasi antara audio dan video conference, Media pembelajaran yang digunakan Ms Team dan WhatsApp Group, Metode yang diterapkan dosen secara daring adalah efektif dan tepat, Materi ajar pembelajaran daring adalah PPT.
 - b. Hasil wawancara Mahasiswa 2: Pembelajaran daring adalah tentang media yang digunakan, Media pembelajaran yang digunakan dosen agar dapat perkuliahan berjalan dan mahasiswa paham, Media pembelajaran yang dikembangkan media audio visual dengan

kolaborasi antara audio dan video conference, Media pembelajaran yang digunakan Ms Team dan WhatsApp Group, Google Meet, Metode yang diterapkan dosen secara daring adalah efektif dan tepat, Materi ajar pembelajaran daring adalah PPT.

- c. Hasil wawancara Mahasiswa 3: Pembelajaran daring adalah tentang metode dan materi, Media pembelajaran yang digunakan dosen agar dapat perkuliahan berjalan yang komunikatif interaktif, Media pembelajaran yang dikembangkan media audio visual yakni kolaborasi antara audio dan video conference, Media pembelajaran yang digunakan Ms Team dan WhatsApp Group, Zoom, Metode yang diterapkan dosen secara daring adalah efektif dan tepat, Materi ajar pembelajaran daring adalah PPT dan PDF.
 - d. Hasil wawancara Dosen 1: Pembelajaran daring adalah tentang metode pembelajaran, Media pembelajaran yang digunakan dosen agar mahasiswa paham, Media pembelajaran yang dikembangkan media audio visual dengan kolaborasi antara audio dan video conference, Media pembelajaran yang digunakan Ms Team dan WhatsApp Group serta lancar internet, Metode pembelajaran yang diterapkan dosen dalam menyampaikan materi adalah efektif dan tepat dengan kolaboratif interaktif, Materi ajar pembelajaran daring adalah PPT
 - e. Hasil wawancara Dosen 2: Pembelajaran daring adalah tentang media, metode pembelajaran dan materi ajar, Media pembelajaran yang digunakan dosen efektif dan tepat agar mahasiswa paham, komunikatif dan interaktif, Media pembelajaran yang dikembangkan media audio visual dengan kolaborasi antara audio dan video conference, Media pembelajaran yang digunakan Ms Team dan WhatsApp Group, Media mudah digunakan, lancar jaringan internet, cepat dalam Interaksi, Metode pembelajaran adalah efektif dan tepat dengan kolaboratif interaktif, Materi ajar pembelajaran daring adalah PPT dan PDF
2. Pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran daring
 - a. Hasil Wawancara Mahasiswa 1: Keaktifan kelas, dapat mengikuti, soal latihan mudah diakses, nilai evaluasi dan dapat mengerjakan tugas, dapat mengerjakan jurnal umum.
 - b. Hasil Wawancara Mahasiswa 2: Keaktifan kelas, dapat mengikuti, materi jelas, nilai evaluasi harian, dapat mengerjakan jurnal umum dan laporan keuangan
 - c. Hasil Wawancara Mahasiswa 3: Pengumpulan tugas, dapat mengikuti, lembar kerja siap dipakai, nilai KHS, dapat mengerjakan jurnal umum dan neraca lajur

- d. Hasil Wawancara Dosen 1: Respon mahasiswa saat perkuliahan, mahasiswa jelas, materi jelas, hanya dapat mengisi Jurnal Umum, Dapat mengisi Buku Besar, Dapat mengisi Neraca Saldo, Laporan Keuangan
- e. Hasil Wawancara Dosen 2: Daya tanggap dan penyampaian materi saat perkuliahan mahasiswa paham, soal latihan mudah diakses dan lembar kerja siap pakai, ukup dapat membuat siklus akuntansi.

3. Kendala selama pembelajaran daring berlangsung

Berdasarkan hasil wawancara dari tiga mahasiswa dan dua dosen antara lain jaringan internet/sinyal, keterbatasan kuota, sering error, penggunaan media, jaringan internet/sinyal, keterbatasan kuota, sering error.

IV. SIMPULAN

Persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah akuntansi selama pembelajaran daring sangat bervariasi yang ditinjau dari beberapa aspek belajar mengajar, aspek kapabilitas (kemampuan dosen) dan aspek sarana prasarana. Media pembelajaran daring yang digunakan di Perguruan Tinggi diantaranya *E-Learning*, *Ms Teams*, *Zoom*, *Google Meet* dan *WhatsApp Group*. Jenis media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pada prinsipnya yang efektif dan tepat sesuai dengan pembelajaran mata kuliah Akuntansi, dikarenakan pembelajaran tersebut meliputi teori dan praktek. Metode pembelajaran dalam kelas virtual menggunakan media audio (suara) dan video conference (tatap muka) agar lebih mudah dalam berinteraksi. Materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah power point.

Pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Akuntansi dalam pembelajaran daring dapat dilihat dengan beberapa capaian yang ditunjukkan dengan keaktifan di kelas virtual, pengumpulan tugas yang diberikan setelah mendengarkan paparan dosen di kelas virtual, selalu mengerjakan latihan-latihan soal Akuntansi, mahasiswa dapat mengikuti kelas virtual, paham, jelas, nilai evaluasi harian yang memuaskan, nilai kuis yang bagus, nilai KHS dengan indeks prestasi yang tinggi dan dapat membuat siklus akuntansi mulai dari jurnal umum, posting buku besar, peringkasan saldo ke neraca saldo, membuat penyesuaian, menyusun neraca lajur dan membuat laporan keuangan serta membuat jurnal penutupan dan pembalik jika diperlukan. Penyampaian mata kuliah Akuntansi dalam kelas virtual, materi harus jelas, soal latihan mudah diakses dan disediakan lembar kerja siap pakai.

Kendala yang terjadi dalam pembelajaran daring antara lain tidak semua media mudah digunakan, selalu ada gangguan jaringan internet/sinyal yang disebabkan karena keberadaan lokasi dan kondisi cuaca misal hujan deras dengan petir, antara mahasiswa dan dosen tidak dapat langsung berinteraksi, keterbatasan kuota dari peserta kelas virtual terutama mahasiswa

dikarenakan latar belakang keluarga dari masing-masing mahasiswa berbeda-beda dan media atau aplikasi yang digunakan sering error dimungkinkan disebabkan karena banyaknya pengguna yang berusaha masuk (login) pada waktu yang bersamaan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Semarang yang telah mendanai penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Ali, M., & Asrori, M. (2018). *Pskologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Adijaya, N., & Santosa, L. P. (2018). *Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online*. Wanastra, 10(2), 550.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baharuddin, Ilham. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan*. Jurnal Nalar Pendidikan. Volume 2, Nomor 2, Jul-Des 2014
- Branch R M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer)
- Baharuddin, Ilham. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan*. Jurnal Nalar Pendidikan. Volume 2, Nomor 2, Jul-Des 2014
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dimiyati dan Mujiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Daud, Afrianto. 2020. *Pembelajaran Daring dan 3 M (Media, Metode, dan Materi)*. Sumber: www.riaupos.jawapos.com. Link: <https://riaupos.jawapos.com/citiz-enjurnalis/13/07/2020/234850/pembelajaran-daring-dan-3-m-media-metode-dan-materi.html>.
- Dewi, Indra Surya & Sudarwanto, Tri. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Materi Prosedur Interview Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Volume 8 No 1 Tahun 2020
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gumelar, Lintang & Sudarwanto, Tri. 2020. PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK MATERI SHELVING (RAK) KELAS XI BDP SMK NEGERI 2 KEDIRI. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Volume 8 No 2 Tahun 2020.
- Hadi, Sofyan. 2017. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema: 1 Nomor: 15 Bulan Mei Tahun 2017* Halaman: 96 – 102
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamka. 2009. Definisi Persepsi. (online), <http://www.masbow.com/2009/08/apaitu-persepsi.html>. diakses tanggal 04 April 2011
- Hrastinski, Stefan. 2008. *A Theory of Online Learning As Online Participation*. Uppsala University, Computer and Systems Science, Department of Information Science.
- Henadrita, Yane. 2020. Enam Metode Pembelajaran Paling Efektif di Masa Pandemi Menurut Para Pakar. <https://www.kemdikbud.go.id/>. Diakses tanggal 30 Juli 2020
- Herry, Asep. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS
- Isman, M. (2017). *Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring)*. The Progressive and Fun Education Seminar, 586–588
- Jayul, Achmad & Irwanto, Edi. 2020. Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* | Vol. 6, No. 2, Juni 2020
- Kurniawati, I. D & Nita, S. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*. Vol.1, No. 2, Febuary 2018, Pages 68-75
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lapau, Prof. Dr. Buchari, dr.MPH. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan disertai Pedoman bagi Mahasiswa S-1, S-2 dan S-3*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Moleong, Lexy. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Marpanaji, E, et al. 2017. *Trainer PID Controller sebagai Media Pembelajaran Praktik Sistem Kendali*. *Jurnal ELINVO* Vol 2 No 1 p 27-40
- Muzid, S & Munir, M. 2005. *PERSEPSI MAHASISWA DALAM PENERAPAN E-LEARNING SEBAGAI APLIKASI PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN (STUDI KASUS PADA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA)*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2005 (SNATI 2005) ISBN: 979-756-061-6. Yogyakarta, 18 Juni 2005
- Mahmud, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyana, M; Rainanto B.H; Astrini, D & Puspitasari, R. 2020. Persepsi Mahasiswa Atas Penggunaan Aplikasi Perkuliahan Daring Saat Wabah Covid-19. *JURNAL ANALISIS SISTEM PENDIDIKAN TINGGI*. VOL.4 NO.1 2020, pp. 47-56, Forum Dosen Indonesia.
- Moleong, Lexy. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pujiastuti, Setyo. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Pendidikan Anak*. SurveyMETER: <https://surveymeter.org/id/node/568>. Diakses tanggal 03 Juli 2020.
- Pratomo, Adi dan Agus Irawan, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck*, Jurnal POSITIF, Tahun I, No. 1
- Priambodo, Bagus. 2020. *Pembelajaran Daring Harus Inklusif & Inovatif*. Sumber: <https://lmpjtim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/pembelajarandaring-harus-inklusif-inovatif>. Diakses tanggal 25 Desember 2020
- Prodjo, Wahyu Adityo. 2020. *Akibat Covid-19, Dikti Susun Ulang Rencana Merdeka Belajar*. Sumber: <https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/27/210918371/akibat-covid-19-dikti-susun-ulang-rencana-merdeka-belajar>. Diakses tanggal 27 Juni 2020
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Robbins, P. Stephen dan Timothy A. Judge. 2012. *Perilaku Organisasi*. Salemba Empat. Jakarta
- Smaldino S E et al. 2004 *Instructional Teknologi and Media for Learning* 8 th Edition (New Jersey: Prentice Hall)
- Satria. 2020. *Optimalisasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi*. Sumber: <https://ugm.ac.id/id/berita/19624-optimalisasi-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi>. Diakses tanggal 26 Juni 2020
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2012. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suranto, Aw. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani, hlm. 4
- Uno, Hamzah B & Nina Lamatengngo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ulfa, Khilya; Buchori, Achmad & Murtianto, Yanuar Hery. 2017. *EFEKTIVITAS MODEL GUIDED DISCOVERY LEARNING UNTUK VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENGETAHUI PERBEDAAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA*. MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology. Vol. 2, No. 2, Desember 2017. Hal. 267 – 275.
- Young, K. S. (2010). *Internet addiction: a Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Yin, R. K. (2009). *“Case Study Research: Design and Method” (4rd ed.)*. California: Sage Publications, Inc