

## **VIRTUAL SYNCHRONOUS LEARNING AKUNTANSI MANUFAKTUR DALAM MENDORONG EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN**

### ***Virtual Synchronous Learning of Manufacturing Accounting In Supporting Learning Effectiveness***

**Ardiansyah**

*Politeknik Negeri Ambon*

*Jln. Ir. M. Putuhena, Wailela, Rumahtiga, Ambon, Maluku*

[ardi4n.1410@gmail.com](mailto:ardi4n.1410@gmail.com)

---

*Diterima:  
28 Desember 2021*

*Direvisi:  
11 Maret 2022*

*Disetujui:  
25 Mei 2022*

---

**ABSTRAK:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) perbandingan perkuliahan Akuntansi Manufaktur secara tatap muka di kampus (*live synchronous learning*) dengan tatap maya di Zoom (*virtual synchronous learning*); dan 2) efektivitas *virtual synchronous learning* melalui pemanfaatan *Zoom cloud meeting* dalam perkuliahan Akuntansi Manufaktur. Metode pengumpulan data melalui kuesioner dengan teknik analisis data deskriptif. Responden penelitian ini adalah mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan Akuntansi Manufaktur selama 1 (satu) semester. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 6 (enam) metode pembelajaran yang efektif untuk mata kuliah Akuntansi Manufaktur baik *live synchronous learning* maupun *virtual synchronous learning*, yaitu: 1) *Discovery Learning* (studi kasus); 2) *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif); 3) *Small Group Discussion* (diskusi kelompok); 4) *Collaborative Learning* (pembelajaran kolaboratif); 5) *Project-Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek); dan 6) *Problem-Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah). Terdapat 3 (tiga) bentuk pembelajaran yang efektif untuk dikolaborasikan dalam mencapai Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) Akuntansi Manufaktur, yaitu: 1) Kuliah; 2) Respons dan Tutorial; dan 3) Praktikum. Metode dan bentuk pembelajaran tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pasal 14 ayat 3 dan ayat 5. Terkait efektivitas *virtual synchronous learning* via *Zoom cloud meeting*, 6% responden menyatakan kurang paham, 78% paham, dan 17% sangat paham. Adapun dalam hal perbandingan *live synchronous learning* dan *virtual synchronous learning* via *Zoom cloud meeting*, 22% responden menjawab bahwa lebih baik dijelaskan langsung oleh dosen pada kuliah tatap muka, sedangkan 78% menjawab sama saja baik kuliah tatap muka maupun tatap maya.

**Kata Kunci:** akuntansi, efektivitas, manufaktur, *synchronous learning*, Zoom

**ABSTRACT:** *The aim of this study is to know: 1) the comparison between face-to-face manufacturing accounting lecture at the campus (live synchronous learning) and via Zoom (virtual synchronous learning); and 2) the effectiveness of virtual synchronous learning via Zoom cloud meetings in manufacturing accounting lectures. The method of collecting data is through questionnaire with descriptive data analysis techniques. The respondents of this study are students*

who have attended manufacturing accounting lecture for 1 (one) semester. The result of this study indicates that there are 6 (six) effective learning methods for manufacturing accounting lecture, both live synchronous learning or virtual synchronous learning, namely: 1) Discovery Learning; 2) Cooperative Learning; 3) Small Group Discussion; 4) Collaborative Learning; 5) Project-Based Learning; and 6) Problem-Based Learning. There are 3 (three) forms of effective learning to collaborate in achieving the Manufacturing Accounting Sub-CPMK, namely: 1) Lectures; 2) Responses and Tutorials; and 3) Practicum. The method and form of learning are in accordance with Permendikbud Number 3 of 2020 concerning the National Higher Education Standard, Number Section 14 Clause 3 and 5. Related to the effectiveness of virtual synchronous learning via Zoom cloud meeting, 6% of the respondents state that they do not understand, 78% understand, and 17% understand very well. As for the comparison of live synchronous learning and virtual synchronous learning via Zoom cloud meetings, 22% of respondents state that it is better to have direct explanation from the lecturer in face-to-face lecture, while 78% answer that both live synchronous learning and virtual synchronous learning are the same.

**Keywords:** accounting, effectiveness, manufacturing, synchronous learning, Zoom

---

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang signifikan terhadap instansi pendidikan, mulai tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi sehingga diperlukan suatu inovasi untuk diimplementasikan terhadap sistem pembelajaran dan agar semua aktivitas akademik tetap berlangsung secara efektif dan kondusif (Argaheni, 2020; Eko Yulianto *et al.*, 2020; Hidayati, 2020; Monica dan Fitriawati, 2020). Tidak hanya di Indonesia, pandemi Covid-19 merupakan bencana internasional non-alam (Mustakim, 2020; Sadikin *et al.*, 2020; Taufik, 2020; Watnaya *et al.*, 2020). Pandemi Covid-19 merupakan sebab konvergensi perkuliahan klasikal ke perkuliahan dan praktik *online* secara total. Namun, masih ada pihak yang tidak hanya meragukan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga meragukan hasil evaluasinya dapat dipercaya atau tidak. Meskipun berbagai aplikasi konferensi video seperti *Skype*, *Zoom*, *Microsoft teams*,

*Google classroom*, *Google hangouts*, *Google meeting*, dan *Moodle* dimanfaatkan sebagai media perkuliahan daring (dalam jaringan) sesuai dengan tingkat kondusifnya terhadap berbagai disiplin ilmu, termasuk Akuntansi Manufaktur. Pemanfaatan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) dalam proses pembelajaran sebelum Covid-19 perkembangannya kurang pesat. Meskipun demikian, berbagai upaya telah dilakukan. Menurut Kusnandar (2014), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran modern merupakan anugerah tidak terhingga yang memiliki 3 (tiga) karakter dasar, yaitu: *active learning*, *student-centered*, dan terintegrasi dengan TIK. Menurut Ariana (2018), komponen penilaian pada mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi meliputi kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikaan. Jika dibandingkan dengan mata kuliah Akuntansi Perusahaan Manufaktur, tentunya unsur penilaiannya jauh lebih rumit dengan

porsi praktik lebih dominan dibandingkan teori. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi perkuliahan secara virtual yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa dan antara sesama mahasiswa sebagaimana perkuliahan tatap muka.

Menurut Surani dan Hamidah (2020), di antara beberapa aplikasi virtual yang lebih unggul dalam mendukung pembelajaran daring adalah Zoom. Adapun aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dosen untuk mengatasi materi kuliah yang lebih dominan praktikum penyelesaian kasus adalah dengan cara mengolaborasikan fitur-fitur Zoom secara optimal seperti *share screen, breakout rooms, annotate, chat*, dan fitur *reactions* yang dapat membantu dosen mendesain kelas virtual dalam kelompok-kelompok kerja praktikum mahasiswa sebagaimana perkuliahan tatap muka (*live synchronous learning*) berdasarkan materi dan model pembelajaran yang diimplementasikan. Dengan demikian, efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran secara daring (*virtual synchronous learning*) Akuntansi Manufaktur dapat tercapai. Aplikasi Zoom tergolong cukup efektif dan efisien dalam perkuliahan daring (Akhirman, 2021; Monica dan Fitriawati, 2020). Adapun efektivitas yang dimaksud adalah tercapainya indikator pembelajaran secara efektif seperti pada materi pembelajaran bahan baku langsung dan tidak langsung sehingga mahasiswa mampu melakukan perhitungan biaya bahan baku, bahan pelengkap, bahan pembantu, dan biaya produksi produk rusak/cacat dalam aktivitas produksi. Adapun efisiensi mencakup masalah waktu, mobilitas, jumlah penggunaan alat, dan bahan praktikum pada pembelajaran secara daring (*virtual synchronous learning*) yang efisien.

Berbagai penelitian pun dilakukan untuk menemukan formula terbaik. Di antara aplikasi perkuliahan *online* berbasis *live streaming* yang populer adalah *Zoom cloud meeting*. Ada berbagai penelitian

tentang efektivitas Zoom baik di kancah nasional maupun internasional, seperti hasil penelitian Akhirman (2021) yang meneliti mahasiswa pada Prodi Manajemen UMRAH Tanjungpinang yang hasilnya adalah bahwa sebanyak 119 atau 55% responden menyatakan bahwa perkuliahan menggunakan aplikasi Zoom lebih nyaman untuk tanya jawab dan berdiskusi antara dosen dan mahasiswa. Demikian pula hasil riset Monica dan Fitriawati (2020) yang meneliti mahasiswa Universitas ARS Bandung yang hasilnya menyatakan bahwa penggunaan Zoom pada aktivitas pembelajaran *online* sudah efektif.

Adapun di *University of Jordan, learning platforms* (Moodle, Microsoft teams, dan Zoom) menunjukkan pengaruh positif terhadap belajar mandiri dan prestasi akademik mahasiswa (Alameri, J., Masadeh, R., Hamadallah, E., Ismail, H.B., dan Fakhouri, 2020, h. 31).

Bahkan mahasiswa di *Hanoi Law University, Vietnam* lebih tertarik dalam pembelajaran berbasis TI seperti Skype dan Zoom dibandingkan dengan metode konvensional (Nguyen, 2020, h. 234).

Hal ini sejalan dengan riset terhadap mahasiswa *Industrial University of Ho Chi Minh City, Vietnam* yang dilakukan oleh Long dan Khoi (2020) menyatakan bahwa "*Zoom is one of the most effective online training tools to overcome the limitations of communications caused by social distancing in response to the Coronavirus spreading*". Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa Zoom merupakan perangkat lunak yang sangat baik untuk kelancaran proses pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 karena keterbatasan komunikasi dan aktivitas sosial.

Riset lainnya dilakukan oleh Almusharraf dan Khahro (2020) meneliti kepuasan mahasiswa *Sultan University, Riyadh, Saudi Arabia*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sangat puas dengan *Google Hangouts* untuk penyampaian kuliah, diikuti oleh *Google Classroom* dan

LMS (*Moodle*) untuk manajemen kursus dan penilaian (Almusharraf dan Khahro, 2020).

Pada tingkat internasional, penelitian Sangster *et al.* (2020) tentang dampak Covid-19 terhadap Pendidikan Akuntansi di 45 negara berbeda menyatakan bahwa format pembelajaran jarak jauh membuka peluang dalam pemanfaatan teknologi dengan meninggalkan metode tradisional. Namun, tetap tidak terlepas dari dampak negatifnya terutama terhadap kesehatan dan tingkat stres mahasiswa terhadap pembelajaran daring yang secara tiba-tiba dan menyeluruh.

Menurut Sangster *et al.* (2020), dari 66 kontributor yang terbagi ke dalam 45 negara memiliki kesamaan pandangan terhadap sisi positif pembelajaran daring terhadap masa depan pendidikan akuntansi di masa ini dan di masa mendatang, yaitu akan dimulainya meninggalkan kapur dan papan tulis. Meskipun demikian, permasalahan dan hambatan secara umum sama, walaupun ada masalah-masalah parsial yang berbeda di setiap negara sesuai dengan situasi dan kondisi negara masing-masing. Peluang penelitian terkait Pendidikan Akuntansi semakin terbuka dengan merancang sistem pendidikan berbasis digital terutama jika di masa yang akan datang terjadi suatu pandemi yang mengharuskan pembelajaran kembali dilakukan secara daring.

Adapun dalam penelitian ini, yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah: a) adanya perbedaan lokasi, yang dalam penelitian ini dosen dan mahasiswa berada di Provinsi Maluku; b) perbedaan mata kuliah, penelitian sebelumnya lebih dominan dilakukan pada mata kuliah yang lebih besar basis teorinya, sedangkan dalam penelitian ini mata kuliah yang basis praktiknya lebih besar adalah mata kuliah Akuntansi Manufaktur; c) perbedaan perguruan tinggi yang dalam penelitian ini dilakukan pada perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi; dan d) perbedaan tenaga pendidik dalam hal ini

dosen yang mengoperasikan Zoom untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dari sudut pandang mahasiswa sebagai pembelajar tentang hal-hal berikut ini, yaitu: a) efektivitas penggunaan Zoom dalam perkuliahan Akuntansi Manufaktur; dan b) perbandingan perkuliahan Akuntansi Manufaktur antara kuliah tatap muka di kampus dengan tatap maya di Zoom.

## METODE

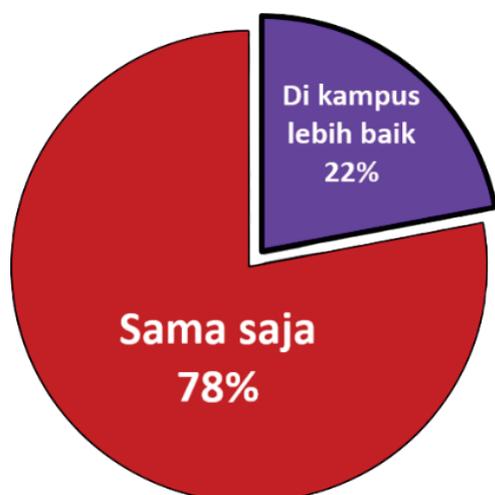
Responden penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi (Prodi) D-IV Administrasi Bisnis Terapan (ABT), Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Ambon, kelas D4ABT/3C dan D4ABT/3D. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan *Google form* yang berisi kuesioner elektronik sehingga pendistribusiannya dilakukan secara *online* dan *real time* sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh peneliti. Kuesioner terdiri atas pertanyaan terbuka dan tertutup. Pengambilan data penelitian dilakukan pada Semester Ganjil 2020–2021. Pengambilan data dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) terhadap responden yang telah mengikuti perkuliahan *online* selama satu semester menggunakan *Zoom cloud meeting* pada mata kuliah Akuntansi Manufaktur yang diampu oleh peneliti. Teknik analisis data penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perbandingan Perkuliahan Akuntansi Manufaktur antara *Live Synchronous Learning* dan *Virtual Synchronous Learning*

Jika dibandingkan antara penjelasan dosen secara langsung pada kuliah tatap muka (KTM) di kampus atau *live synchronous learning* dan penjelasan dosen pada perkuliahan tatap maya atau *virtual synchronous learning via Zoom*, sebesar 78% responden menjawab sama saja,

sedangkan 22% menjawab bahwa di kampus lebih baik, sebagaimana ditampilkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Respons Mahasiswa terhadap Perbandingan Live Synchronous Learning dan Virtual Synchronous Learning

Responden adalah mahasiswa yang sudah pernah mengikuti kuliah tatap muka secara klasikal di kampus sebelum Covid-19 sehingga objek dapat memberikan penilaian atas perbandingan terhadap cara dan gaya dosen menjelaskan materi perkuliahan ataupun kegiatan praktik. Menurut YK bahwa "Sama-sama dapat dimengerti dan dapat bertanya jika ada materi yang tidak dipahami". Adapun menurut MAR bahwa "Menurut saya sama saja karena apa yang dijelaskan oleh dosen di tatap muka pasti sama saja dengan di Zoom". Hal senada juga diungkapkan oleh SBL bahwa "Sama saja karena penjelasan dosen melalui Zoom maupun tatap muka secara langsung dosen menjelaskan sama jelasnya". Berdasarkan jawaban YK, MAR dan SBL yang merupakan bagian 78% menyatakan bahwa perkuliahan via Zoom dengan klasikal sama saja dalam hal cara dan gaya dosen menjelaskan materi perkuliahan. Ini menunjukkan bahwa karakter dosen dalam membangun dan merawat aspek sosial turut mendukung efektivitas pembelajaran sebagaimana temuan König *et al.* (2020, h. 617) "This means that teachers

who performed better in the test also reported having maintained communication and delivered online adaptive teaching more frequently during school closure".

Sementara itu, jawaban responden yang menyatakan bahwa di kampus lebih baik disebabkan sinyal yang tidak stabil sehingga penjelasan dosen bagi sebagian responden dengan persentase 22% terputus-putus. Tentunya hal ini mengganggu proses penyampaian materi dari dosen kepada sebagian mahasiswa yang merupakan faktor eksternal *virtual synchronous learning via Zoom*. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh SEFW bahwa "Lebih baik langsung karena tidak terhalang oleh jaringan yang lelet". Sebagai solusinya dosen dapat menyediakan *record Zoom* untuk dapat disimak kembali oleh mahasiswa setelah perkuliahan selesai yang di-*upload* via *Youtube* baik dengan status *public* atau *not public* jika di antara mahasiswa merasa ada unsur privasi dalam *record Zoom* tersebut. Solusi tersebut merupakan inovasi teknologi yang diintegrasikan dengan teknis pengajaran andragogi yang diperankan oleh dosen di dalam kelas virtual karena meskipun teknologinya sudah canggih terpenuhi unsur infrastrukturnya, tetap saja akan mengalami kendala jika tidak digunakan teknik yang sesuai dan inovasi teknik dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di *Zoom*.

Berdasarkan Pasal 14 ayat 3 Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah meliputi: 1) diskusi kelompok; 2) simulasi; 3) studi kasus; 4) pembelajaran kolaboratif; 5) pembelajaran kooperatif; 6) pembelajaran berbasis proyek; dan 7) pembelajaran berbasis masalah atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Kemendikbud, 2020). Adapun metode pembelajaran untuk mata kuliah Akuntansi Manufaktur baik secara *live synchronous*

*learning* maupun *virtual synchronous learning* yang diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode Pembelajaran Akuntansi Manufaktur

No.	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	
		<i>Live Synchronous Learning</i>	<i>Virtual Synchronous Learning</i>
1	Pengertian, Kasus dan Ruang Lingkup Akuntansi Manufaktur	<i>Discovery Learning</i> (Studi Kasus)	<i>Discovery Learning</i> (Studi Kasus)
2	Karakteristik Perusahaan Manufaktur		
3	Masalah Khusus Perusahaan Manufaktur	<i>Cooperative Learning</i> (Pembelajaran kooperatif)	<i>Cooperative Learning</i> (Pembelajaran kooperatif)
4	Elemen Biaya Produksi		
5	Biaya Tenaga Kerja Langsung dan Tidak Langsung	<i>Small Group Discussion</i> (Diskusi kelompok)	<i>Small Group Discussion</i> (Diskusi kelompok)
6	Biaya Bahan Baku Langsung dan Tidak Langsung		
7	Biaya Overhead Pabrik	<i>Collaborative Learning</i> (Pembelajaran kolaboratif)	<i>Collaborative Learning</i> (Pembelajaran kolaboratif)
8	Harga Pokok Produksi (HPP)		
9	Harga Pokok Pesanan		
10	Harga Pokok Proses	<i>Project Based Learning</i> (Pembelajaran berbasis proyek)	<i>Project Based Learning</i> (Pembelajaran berbasis proyek)
11	Laporan Laba Rugi Perusahaan Manufaktur		

12	Laporan Perubahan Ekuitas Perusahaan Manufaktur	<i>Problem-Based Learning</i> (Pembelajaran berbasis masalah)	<i>Problem-Based Learning</i> (Pembelajaran berbasis masalah)
13	Laporan Posisi Keuangan Perusahaan Manufaktur		

Pada Tabel 1, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Akuntansi Manufaktur sebanyak 6 (enam) metode baik *live synchronous learning* maupun *virtual synchronous learning*, yaitu sebagai berikut.

1. *Discovery Learning* (studi kasus) adalah metode belajar di mana mahasiswa tidak mempelajari sesuatu yang tersaji secara final, tetapi mahasiswa mengorganisasi materi belajarnya sendiri, menemukan konsep dan prinsip melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, dan prediksi yang rasional. *Discovery* masalah dipersiapkan dan direayasa oleh dosen. Untuk *virtual synchronous learning*, fitur khusus yang dimanfaatkan adalah *schedule a meeting, participants, side by side, share screen, chat, reactions, record, camera*, dan fitur *security*.
2. *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif) adalah metode pembelajaran di mana mahasiswa belajar dalam interaksi sosial yang saling ketergantungan positif dalam kelompok kecil. Dosen membentuk kelompok mahasiswa yang heterogen agar mahasiswa memperoleh kemampuan yang sama. Dosen berperan sebagai pendamping, motivator, dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa serta melakukan evaluasi. Untuk *virtual synchronous learning*, fitur khusus yang dimanfaatkan adalah *schedule a meeting, participants, side by side, share screen, chat, reactions, record, camera*, dan fitur *security*.

3. *Small Group Discussion* (diskusi kelompok) adalah metode pembelajaran di mana mahasiswa belajar berbagi ide, gagasan, dan pendapat yang disertai fakta dan data-data finansial sesuai dengan materi kuliah di dalam kelompok kecil. Dosen berperan sebagai pendamping, motivator, dan fasilitator bagi kelompok belajar mahasiswa, serta melakukan evaluasi. Untuk *virtual synchronous learning*, fitur khusus yang dimanfaatkan adalah *schedule a meeting, participants, side by side, share screen, breakout rooms and main room, chat, reactions, virtual backgrounds, annotate, record, camera*, dan fitur *security*.
4. *Collaborative Learning* (pembelajaran kolaboratif) adalah metode pembelajaran di mana mahasiswa belajar dalam interaksi sosial dan saling ketergantungan positif dalam kelompok kecil dalam struktur kelompok yang heterogen agar mahasiswa memperoleh kemampuan yang sama. Rancangan kerja kelompok, penjadwalan, dan prosedur kerja berdasarkan konsensus setiap kelompok, sedangkan kasus yang bersifat *open ended* ditentukan oleh dosen. Untuk *virtual synchronous learning*, fitur khusus yang dimanfaatkan adalah *schedule a meeting, participants, side by side, share screen, breakout rooms and main room, chat, reactions, virtual backgrounds, annotate, record, camera*, dan fitur *security*.
5. *Project-Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek) adalah metode pembelajaran yang menggunakan suatu proyek atau kegiatan bisnis sebagai media belajar. Mahasiswa ditugaskan untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan telaah kasus sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata terhadap kasus bisnis yang telah terjadi.

Untuk *virtual synchronous learning*, fitur khusus yang dimanfaatkan adalah *schedule a meeting, participants, side by side, share screen, breakout rooms and main room, chat, reactions, virtual backgrounds, annotate, record, camera*, dan fitur *security*.

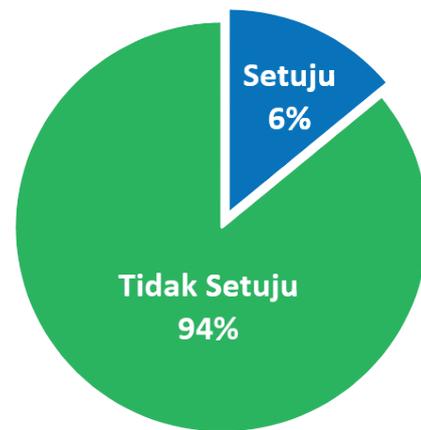
6. *Problem-Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) adalah metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus belajar untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki mahasiswa dalam menghadapi masalah yang terjadi, menemukan solusinya, dan melatih kemampuan diri. Dosen merupakan pendamping, motivator, dan fasilitator bagi mahasiswa dalam belajar menyelesaikan masalah-masalah yang dirancang oleh dosen. Untuk *virtual synchronous learning*, fitur khusus yang dimanfaatkan adalah *schedule a meeting, participants, side by side, share screen, breakout rooms and main room, chat, reactions, virtual backgrounds, annotate, record, camera*, dan fitur *security*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Akhirman (2021), Hidayati (2020), Long dan Khoi (2020), Monica dan Fitriawati (2020) yang menyatakan bahwa Zoom merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk menggantikan perkuliahan klasikal. Long dan Khoi (2020) yang meneliti mahasiswa *Industrial University of Ho Chi Minh City*, Vietnam menyatakan bahwa “Zoom is a good support software for distance teaching and learning during social unrest and provide information regarding privacy prevention” (Long dan Khoi, 2020, h. 209). Oleh karena itu, implementasi Zoom sangat tepat untuk perkuliahan Akuntansi Perusahaan Manufaktur karena terdapat sejumlah fitur yang menunjang aktivitas praktikum, termasuk interaksi virtual antara dosen dengan mahasiswa dan sesama mahasiswa.

Bahkan menurut Sangster *et al.* (2020, h. 448) “Optimism that the crisis could lead to positive changes in the future: that we will not revert to an emphasis on traditional ‘chalk and talk’ didactic teaching”. Meskipun demikian, tetap harus ada kesadaran akan pentingnya keseriusan antara mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan tugasnya masing-masing. Dosen bertugas memaksimalkan proses transfer *knowledge and skills* kepada mahasiswa dan mahasiswa bertugas untuk menerima transfer *knowledge and skills* dari dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran dan praktik yang efektif.

### Efektivitas Live Synchronous Learning dalam Perkuliahan Akuntansi Manufaktur

Proses pembelajaran *asynchronous learning*, di mana dosen hanya memberikan materi berupa *file pdf, ppt, word, excel* yang disiapkan pada halaman *website* ataupun *via LMS (Learning Management System)* tanpa memberi mahasiswa kesempatan berinteraksi secara langsung dengan dosen, akan menyulitkan bahkan merugikan mahasiswa. Padahal, dalam prinsip pelaksanaan pembelajaran mahasiswa tidak boleh dirugikan. Hal ini akan makin berpotensi merugikan mahasiswa pada mata kuliah Akuntansi Manufaktur yang lebih dominan kegiatan praktikum perhitungan. Mata kuliah Akuntansi Manufaktur cenderung rumit dan membutuhkan ketekunan. Oleh karena itu, dibutuhkan interaksi mahasiswa dengan dosen dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari tanggapan responden bahwa jika materi kuliah dan praktik hanya dikirim oleh dosen dalam *file pdf, ppt, word* dan *excel* tanpa ada penjelasan. Sebesar 94% menyatakan tidak setuju, sedangkan sisanya 6% menyatakan setuju. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2



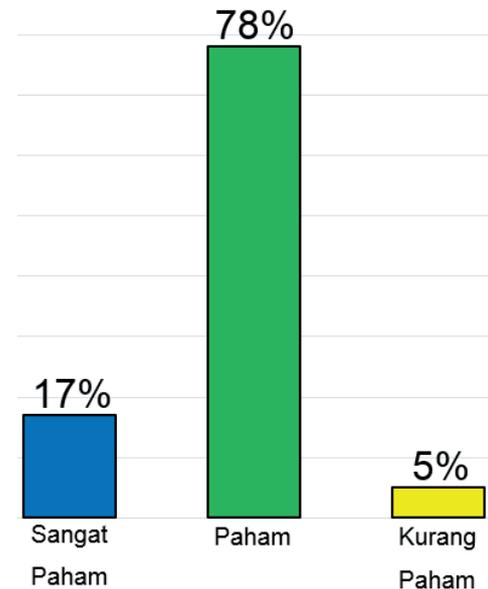
Gambar 2. Diagram Pernyataan Responden

Responden yang tidak setuju memberikan alasan bahwa “Belum tentu materi yang dikirim dosen dapat dipahami oleh mahasiswa” (SHU). Pernyataan *belum tentu* berarti ada kemungkinan dapat dipahami dan tidak dipahami sehingga mahasiswa lebih memilih mendengar langsung penjelasan dosen. Bahkan, SHU berpendapat jika hanya dalam bentuk materi percuma saja karena tidak atau belum dipahami dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh YH bahwa “Saya tidak setuju karena percuma materi dikasih tanpa adanya penjelasan dari dosen sebab ada poin-poin dalam materi yang tidak atau belum dipahami oleh mahasiswa”. Hal senada juga diungkapkan oleh YMP, “Tidak setuju karena harus ada penjelasan agar mahasiswa dapat memahami”. Metode pemberian materi hanya *softcopy ppt/pdf/word* tentunya akan membingungkan mahasiswa. Bahkan, dapat memicu stres. Menurut Argaheni (2020), pembelajaran daring dapat mengakibatkan mahasiswa mengalami stres. Dengan demikian, materi kuliah dan petunjuk praktik yang dalam bentuk *file pdf/ppt* tanpa penjelasan langsung dari dosen tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terlebih lagi, mahasiswa lebih condong melakukan secara individu daripada berkelompok/tim, sebagaimana temuan Erdem Aydin dan Gumus (2016, h. 71), tentang proses pengembangan tim

dalam kegiatan pembelajaran *online* di Turki, yang menunjukkan bahwa “*This study has revealed that the online learners in Turkey generally prefer individual study rather than the teamwork*”.

Bukan hanya pada masa pandemi Covid-19, tetapi juga sebelum Covid-19, terkadang dosen tidak masuk mengajar di tengah-tengah kesibukannya. Dosen hanya memberikan materi kepada mahasiswa yang diikuti dengan tugas tanpa adanya penjelasan. Kondisi yang merugikan mahasiswa seperti ini seharusnya tidak terjadi lagi. Meningkatnya literasi teknologi dosen dan mahasiswa tentu dapat menjadi solusi. Jika dosen bertugas ke luar kota sehingga tidak dapat mengisi perkuliahan sesuai dengan jadwal, dia dapat melakukannya secara daring dengan memanfaatkan Zoom. Menurut Watnaya *et al.* (2020), dosen harus meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran virtual yang memungkinkan dosen dan mahasiswa bertatap muka. Jika ditinjau dari fokus kajian suatu disiplin ilmu seperti Ilmu Akuntansi, khususnya pada pembahasan Akuntansi Perusahaan Manufaktur yang dilengkapi dengan praktik perhitungan yang pada metode klasikal, ini bukanlah mata kuliah yang mudah untuk dijelaskan kepada mahasiswa, apalagi ketika dilakukan secara daring. Oleh karena itu, Zoom merupakan alternatif media pembelajaran yang memenuhi 3 (tiga) indikator, yaitu: a) interaktif, antara dosen dan mahasiswa serta sesama mahasiswa; b) efektif, telah terbukti melalui riset terkait; dan c) efisien, hanya bermodalkan internet sehingga tidak membutuhkan ruangan, meja, kursi, *whiteboard*, *LCD projector*, dan tidak perlu biaya transportasi untuk berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Efektivitas pemanfaatan aplikasi Zoom untuk kegiatan perkuliahan dan praktik dapat tercapai, sebagaimana terindikasikan oleh hasil evaluasi mahasiswa dan jawaban dari responden yang menyatakan paham 78%,

sangat paham 17%, kurang paham 5%, dan tidak paham 0%. Hal ini seperti yang tersaji dalam Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Efektivitas Live Synchronous Learning

Responden yang mengaku paham menyatakan bahwa “Iya paham karena penjelasannya sama saja dengan kita kuliah tatap muka” (SHU). Pernyataan yang sama diungkapkan oleh SL, “Ya paham, karena dosen menjelaskan dengan baik dan apabila kita kurang dengan materi yang disampaikan kita dapat bertanya langsung”. Alasan yang diberikan mahasiswa adalah bahwa perkuliahan virtual dapat dilakukan secara interaktif dengan dosen. Adapun responden yang menyatakan sangat paham mengatakan, “Karena penjelasannya disertai dengan gambar-gambar yang ditampilkan lewat *Powerpoint* dan fitur-fitur lainnya. Namun, kendalanya bukan di penyampaiannya, tapi jaringan yang kurang stabil yang akan mempengaruhi proses” (SBL). Berdasarkan yang dikatakan SBL, desain dan templat presentasi yang ditampilkan oleh peneliti memberikan pengaruh dan daya tarik dalam memancing minat dan semangat mahasiswa untuk menyimak penjelasan peneliti dengan

memanfaatkan fitur yang tersedia di aplikasi Powerpoint dan Zoom. Hal ini juga ditegaskan oleh Responden SL yang menyatakan, “Ya paham, karena dosen menjelaskan dengan baik dan apabila kita kurang dengan materi yang disampaikan kita dapat bertanya langsung”. Keunggulan dan kemudahan dalam menggunakan Zoom adalah cukup membantu pelaksanaan perkuliahan daring.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Surani dan Hamidah (2020) yang menyatakan bahwa ada tiga aplikasi belajar *online* terfavorit, yaitu *Google Classroom*, *WAG (WhatsApp Group)*, dan *Zoom*. Demikian pula yang diungkapkan oleh Hidayati (2020) yang menyatakan bahwa *teleconference* via *Zoom* merupakan media yang efektif untuk perkuliahan daring. *Conference Zoom* memerlukan kemampuan dosen dalam mengoperasikan fitur-fitur yang disediakan oleh *Zoom*. Misalnya, pada kondisi tertentu dapat di *mute all* oleh dosen dan tidak mengganggu mahasiswa lainnya, *share screen*, *side by side*, *sharing whiteboard*, *virtual background*, dan fitur lainnya yang terus di-*update* oleh manajemen *Zoom* yang merupakan faktor internal pendukung efektivitas perkuliahan.

Pada Tabel 2, dapat dilihat fitur-fitur *Zoom* dan fungsinya yang dapat mendukung *virtual synchronous learning*.

Tabel 2. Fitur-Fitur Zoom dan Fungsinya dalam Mendukung *Virtual Synchronous Learning Akuntansi Manufaktur*

No.	Fitur Zoom	Fungsi
1	Schedule A Meeting	Dosen dapat menyusun jadwal kuliah mulai pertemuan 1—16 dan dapat langsung membagikan <i>link</i> -nya kepada mahasiswa. Dosen sebagai <i>host</i> dapat mengatur akses mahasiswa yang meliputi: 1) <i>Allow participants to join any time</i> (Mahasiswa hanya dapat masuk kelas jika dosen sudah berada di kelas virtual); 2) <i>Mute participants upon entry</i> ( <i>Microphone</i> mahasiswa <i>mute</i> pada saat masuk kelas); 3) <i>Breakout Room pre-assign</i> (Membagi mahasiswa dalam beberapa kelompok); dan 4) <i>Automatically record meeting on the local computer</i> (Perekaman secara otomatis sejak kelas virtual dimulai).
2	Participants	Dosen dapat melihat jumlah mahasiswa yang berada masuk kelas, mengecek keaktifan dan mengaktifkan <i>microphone</i> mahasiswa dan mengecek <i>camera</i> mahasiswa, serta mengeluarkan atau mentransfer mahasiswa ke dalam kelompok yang telah ditentukan.
3	Side by side	Pemisah antara layar utama dan layar sekunder sehingga yang sedang berbicara baik dosen maupun mahasiswa akan berada di layar utama dan posisi yang berada di layar utama akan berganti otomatis terhadap yang sedang berbicara.

4	Share Screen	Dosen ataupun mahasiswa yang sedang presentasi dapat menampilkan Powerpoint, video, dokumen, tabel, halaman <i>website</i> , rumus-rumus, dan gambar dalam proses pembelajaran sebagaimana menggunakan proyektor LCD pada perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ). Dosen sebagai <i>host</i> dapat mengaktifkan dan menonaktifkan <i>share screen</i> bagi mahasiswa sesuai model pembelajaran yang diterapkan.	6	Chat	Memudahkan dosen dan mahasiswa dalam berkomunikasi tertulis baik ditujukan secara umum di dalam kelas ( <i>everyone</i> ) maupun secara pribadi ( <i>direct messages/private</i> ) dari dosen ke mahasiswa atau sebaliknya dan sesama mahasiswa. Fitur ini juga dapat dimanfaatkan untuk quiz/evaluasi dengan cara dosen mewajibkan mahasiswa menjawab pertanyaan melalui fitur <i>chat</i> secara <i>private</i> dan di saat waktu habis maka dosen menutup akses <i>chat</i> . Selain itu, fitur ini dapat dimanfaatkan <i>share file</i> dan <i>link</i> sesuai dengan materi perkuliahan. Dosen sebagai <i>host</i> dapat menonaktifkan fitur <i>chat</i> dan mengaktifkan kembali.
5	Breakout Rooms and Main Room	Dosen dapat membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok kerja praktikum ataupun diskusi. Adapun dosen sebagai <i>host</i> dapat berpindah-pindah antar- <i>breakout rooms</i> yang telah dibagi tersebut. Adapun fitur <i>main room</i> berfungsi saat awal kuliah dimulai, mahasiswa dikumpulkan di satu ruangan virtual sebelum dibagi ke dalam kelompok dan setelah kuliah selesai dosen dapat menggabungkan kembali mahasiswa di <i>main room</i> untuk pemberian pengarahannya. Dosen sebagai <i>host</i> dapat mengumpulkan semua mahasiswa ke dalam <i>main room</i> jika waktu sudah habis tanpa menunggu mahasiswa menyelesaikan praktikum/diskusi kelompok di setiap <i>breakout rooms</i> . Fitur ini sangat bermanfaat dalam mendukung praktikum/diskusi kelompok seperti perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ).	7	Reactions	Fitur <i>reactions</i> terdiri atas beberapa fitur, yaitu: 1) fitur <i>raise hand</i> berfungsi membantu mahasiswa yang ingin bertanya atau mengemukakan pendapat secara bergantian sebagaimana pada perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ); 2) fitur <i>clap</i> (tepuk tangan) dan fitur <i>thumbs up</i> (jempol) untuk memberikan apresiasi kepada mahasiswa yang telah mengemukakan pendapat atau setelah presentasi praktikum/diskusi; 3) fitur <i>emoticon</i> seperti yang tersedia pada WhatsApp, Facebook, dan jejaring media sosial lainnya yang dapat dimanfaatkan dosen dan mahasiswa sebagai respons terhadap mahasiswa yang sedang presentasi atau bertanya. Fitur ini tentunya lebih menarik jika dibandingkan dengan perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ).

8	Virtual Backgrounds	Fitur ini dapat dikolaborasi dengan fitur <i>breakout rooms</i> dengan cara: dosen mewajibkan mahasiswa menggunakan <i>virtual backgrounds</i> yang sama dalam satu kelompok praktikum/diskusi sehingga pada saat mahasiswa bergabung di <i>main rooms</i> akan terlihat dari <i>virtual backgrounds</i> masing-masing perbedaan setiap kelompok ( <i>breakout rooms</i> ). Fitur ini tentunya lebih menarik jika dibandingkan dengan perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ).	11	Camera	Fitur ini memiliki berbagai fungsi, seperti memastikan kehadiran mahasiswa di kelas virtual serta mengoreksi hasil tugas dan praktikum mahasiswa secara langsung dengan cara: dosen menginstruksikan mahasiswa menggunakan kamera belakang untuk mengarahkan kamera tersebut ke lembar jawaban mahasiswa secara bergantian. Teknik ini dapat diterapkan baik di <i>main room</i> maupun di <i>breakout room</i> sehingga memiliki kemiripan dengan pemeriksaan yang dilakukan dosen pada perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ).
9	Annotate	Dosen dapat mengaktifkan dan menonaktifkan fitur ini sesuai model pembelajaran yang diterapkan. Fitur ini sama persis dengan penggunaan <i>whiteboard</i> pada perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ). Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan fitur <i>annotate</i> sesuai materi pembelajaran, terutama pada praktikum yang lebih dominan menghitung dan menggunakan rumus-rumus.	12	Security	Fitur ini terdiri atas beberapa fitur, yaitu: 1) <i>Lock meeting</i> ; 2) <i>Enable waiting room</i> ; 3) <i>Hide profile pictures</i> ; 4) <i>Suspend participant activities</i> ; dan 5) <i>Allow participants to: share screen, chat, rename themselves, unmute themselves, start video</i> . Fitur <i>security</i> ini membantu dosen sebagai <i>host</i> untuk memastikan keamanan dan ketertiban pelaksanaan <i>virtual synchronous learning</i> . Jika terdapat mahasiswa yang membuat keributan atau melanggar tata tertib perkuliahan daring atau hal krusial lainnya, dosen dapat secara sepihak memanfaatkan fitur ini untuk menertibkan kelas virtual.
10	Record	Dosen sebagai <i>host</i> dapat memberikan akses kepada mahasiswa untuk <i>record</i> pelaksanaan perkuliahan atau langsung di- <i>record</i> oleh dosen dan hasil <i>record</i> di- <i>upload</i> di YouTube atau di media berbagi video lainnya sehingga mahasiswa dapat mempelajari kembali materi perkuliahan baik mulai dari awal hingga selesai maupun di- <i>record</i> pada bagian-bagian tertentu selama perkuliahan berlangsung. Fitur ini tentunya merupakan keunggulan perkuliahan <i>virtual synchronous learning</i> jika dibandingkan dengan perkuliahan tatap muka ( <i>live synchronous learning</i> ) yang jarang/tidak pernah dilakukan perekaman perkuliahan dari awal hingga akhir.			

Pemanfaatan fitur-fitur aplikasi *Zoom cloud meeting* pada Tabel 2 merupakan solusi efektif dalam melakukan penekanan pada *skill* (keterampilan) mahasiswa untuk menyelesaikan kasus dan soal perhitungan sehingga memicu mahasiswa untuk lebih bersemangat belajar karena setiap pekan akan ada pengalaman baru sekaligus sebagai upaya meningkatkan literasi teknologi. Pemanfaatan fitur-fitur

pada Tabel 2 merupakan implementasi dari bentuk pembelajaran yang diterapkan. Menurut Kidan (2020), pemanfaatan TIK laboratorium maya untuk pembelajaran sains merupakan solusi yang tepat karena jika pada laboratorium riil/konvensional terkadang justru sulit untuk dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan praktikum transaksi perusahaan manufaktur yang dapat memanfaatkan Zoom sebagai laboratorium maya.

Berdasarkan ketentuan Standar Nasional Pendidikan Tinggi Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 14 ayat 5, untuk melaksanakan metode pembelajaran sesuai dengan yang tercantum pada Pasal 3 ayat 14 Permendikbud No. 3 Tahun 2020, bentuk pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada setiap mata kuliah di antaranya adalah: 1) kuliah; 2) responsi dan tutorial; 3) seminar; 4) praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja; 5) penelitian, perancangan, atau pengembangan; 6). pelatihan militer; 7) pertukaran pelajar; 8) magang; 9) wirausaha; dan/atau 10) bentuk lain pengabdian kepada masyarakat (Kemendikbud, 2020). Adapun pada mata kuliah Akuntansi Manufaktur yang dilaksanakan secara *live synchronous learning* atau *virtual synchronous learning*, dapat diterapkan dengan 3 (tiga) bentuk pembelajaran, yaitu: 1) kuliah; 2) responsi dan tutorial; dan 3) praktikum. Ketiga bentuk pembelajaran tersebut dikolaborasi untuk mencapai Sub-CPMK Akuntansi Manufaktur.

Menurut Leiwakabessy (2021) dan Ratumanan (2021), setiap CPL yang dibebankan pada mata kuliah diturunkan ke dalam beberapa CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah), selanjutnya setiap CPMK diturunkan lagi ke dalam Sub-CPMK. Pada Tabel 3, dapat dilihat indikator efektivitas pembelajaran berdasarkan Sub-CPMK Akuntansi Manufaktur dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Zoom.

*Tabel 3. Efektivitas Virtual Synchronous Learning Akuntansi Manufaktur dengan Memanfaatkan Aplikasi Zoom Cloud Meeting*

No.	Materi Pembelajaran	Fitur Zoom yang Dimanfaatkan	Indikator Efektivitas Pembelajaran Berdasarkan Sub-CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)
1	Pengertian, Kasus dan Ruang Lingkup Akuntansi Manufaktur	<i>Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Chat, Reactions, Record, Camera, Security</i>	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan memberikan contoh perusahaan manufaktur
2	Karakteristik Perusahaan Manufaktur	<i>Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Chat, Reactions, Record, Camera, Security</i>	Mahasiswa mampu menguraikan karakteristik pada perusahaan manufaktur
3	Masalah Khusus Perusahaan Manufaktur	<i>Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Chat, Reactions, Record, Camera, Security</i>	Mahasiswa mampu menjelaskan masalah-masalah khusus yang umum terjadi di perusahaan manufaktur
4	Elemen Biaya Produksi	<i>Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Chat, Reactions, Record, Camera, Security</i>	Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan antara siklus produksi industri dengan elemen-elemen biaya produksi

5	Biaya Tenaga Kerja Langsung dan Tidak Langsung	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu menghitung dan menentukan nilai biaya tenaga kerja langsung, meliputi sistem biaya tenaga kerja, sistem upah insentif, dan biaya tenaga kerja tidak langsung meliputi menghitung bonus dan premi lembur	8	Harga Pokok Produksi (HPP)	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu melakukan perhitungan Harga Pokok Produksi (HPP).
6	Biaya Bahan Baku Langsung dan Tidak Langsung	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu melakukan perhitungan biaya bahan baku, bahan pelengkap, bahan pembantu, dan biaya produksi produk rusak/ cacat dalam aktivitas produksi	9	Harga Pokok Pesanan	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu melakukan perhitungan Harga Pokok Pesanan ( <i>Job Order Costing</i> )
7	Biaya <i>Overhead</i> Pabrik (BOP)	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu melakukan klasifikasi BOP taksiran kapasitas pabrik, penentuan tarif BOP, dan melakukan perhitungan biaya berdasarkan metode ABC ( <i>Activity-Based Costing</i> ).	10	Harga Pokok Proses	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu melakukan perhitungan Harga Pokok Proses ( <i>Process Costing</i> )

11	Laporan Laba Rugi Perusahaan Manufaktur	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu menyusun Laporan Laba Rugi pada Perusahaan Manufaktur
12	Laporan Perubahan Ekuitas Perusahaan Manufaktur	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu menyusun Laporan Perubahan Ekuitas pada Perusahaan Manufaktur
13	Laporan Posisi Keuangan Perusahaan Manufaktur	Schedule A Meeting, Participants, Side by Side, Share Screen, Breakout Rooms and Main Room, Chat, Reactions, Virtual Backgrounds, Annotate, Record, Camera, Security	Mahasiswa mampu menyusun dan menganalisis unsur-unsur dalam Laporan Posisi Keuangan pada Perusahaan Manufaktur

Tabel 3 menunjukkan bahwa untuk materi pembelajaran yang pelaksanaannya lebih dominan dalam bentuk pembelajaran responsi, tutorial, dan praktikum, semua fitur pada aplikasi *Zoom* dimanfaatkan secara optimal untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang diawali dengan pembuatan *schedule a meeting*, kemudian dosen memperhatikan fitur *participants* dan *side by side*. Penyampaian materi memanfaatkan fitur *share screen* baik dikolaborasikan secara bersama-sama dengan fitur *breakout rooms and main room* maupun secara terpisah. Sementara itu, fitur *chat* dan *reactions* merupakan fitur yang selalu digunakan pada setiap proses perkuliahan. Untuk fitur *virtual backgrounds* dan *annotate* lebih sering difungsikan pada kegiatan praktikum dalam penyelesaian kasus. Adapun fitur wajib yang difungsikan oleh dosen baik materi pembelajaran yang bersifat teori maupun kasus adalah fitur *record*, *camera*, dan *security*. Adapun dalam penelitian ini, responden yang menyatakan kurang paham atas penjelasan dosen disebabkan oleh faktor eksternal di lingkungannya masing-masing, bukan karena implementasi *Zoom* dalam perkuliahan daring. Hal tersebut diketahui melalui pernyataan responden yang mengatakan bahwa “Sedikit paham karena kadangkala juga suara dosen sulit didengar karena permasalahan jaringan (MR)”. Ini menunjukkan kondisi lingkungan tempat tinggal mahasiswa menjadi kendala untuk fokus menyimak penjelasan dosen via *Zoom*. Faktor eksternal tersebut tentunya berarti bahwa tidak semua mahasiswa berada pada kondisi lingkungan yang sama sehingga faktor eksternal bukan masalah utama yang menghambat efektivitas *virtual synchronous learning via Zoom*. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ardiansyah (2020), Batubara dan Batubara (2020), serta Pulukuri dan

Abrams, (2020) yaitu: persiapan, perekaman, penyelesaian akhir, dan implementasi. Respons mahasiswa terhadap penggunaan video tutorial telah memperoleh skor 4,09 yang berarti baik. Penilaian respons tersebut meliputi: keuntungan relatif yang bernilai 4,29 (sangat baik, yang menyatakan bahwa kondisi sinyal yang berbeda-beda pada setiap mahasiswa merupakan hambatan yang dirasakan hampir semua jenjang pembelajaran daring, baik *virtual synchronous learning* maupun *asynchronous learning* karena sifatnya yang kondisional dan relatif. Kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring terbagi ke dalam tiga jenis kesulitan, yaitu kesulitan adaptasi, kesulitan teknis, dan ketidaksiapan pengajar. Namun, di tengah kesulitan tersebut tentunya terdapat keunggulan dalam pembelajaran daring seperti yang diungkapkan Sadikin *et al.* (2020), yaitu bahwa keuntungan lain dari pembelajaran daring adalah dapat meningkatkan motivasi, minat, kemandirian belajar, dan keberanian mengungkapkan pendapat. Dengan demikian, solusi untuk perkuliahan Akuntansi Perusahaan Manufaktur sangat tepat menggunakan aplikasi Zoom terlepas dari faktor eksternal seperti sinyal yang kurang kondusif. Sebagai solusi terhadap kondisi sinyal yang terkadang kurang kondusif dan representatif untuk beberapa wilayah pada kondisi tertentu, dosen menyiapkan *record Zoom* yang di-*upload* via *YouTube* sehingga mahasiswa yang ketinggalan atau berhalangan mengikuti kelas virtual pada pembahasan/topik tertentu dapat mempelajarinya kapan pun dengan cara menyimak *record Zoom* via *YouTube*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa efektivitas pembelajaran dapat tercapai sesuai Sub-CPMK Akuntansi Manufaktur dengan cara mengimplementasikan 6 (enam) metode pembelajaran dan 3 (tiga) bentuk pembelajaran sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Pasal 14

ayat 3 dan ayat 5. Pembelajaran yang efektif untuk mata kuliah Akuntansi Manufaktur meliputi 6 (enam) metode pembelajaran baik *live synchronous learning* maupun *virtual synchronous learning*, yaitu: 1) *Discovery Learning* (studi kasus); 2) *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif); 3) *Small Group Discussion* (diskusi kelompok); 4) *Collaborative Learning* (pembelajaran kolaboratif); 5) *Project-Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek); dan 6) *Problem-Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah). Adapun bentuk pembelajaran yang efektif untuk mata kuliah Akuntansi Manufaktur adalah kuliah, responsi, tutorial, dan praktikum.

Efektivitas *virtual synchronous learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom cloud meeting* bagi responden terbagi dalam beberapa kelompok di antaranya: 1) sebesar 6% menyatakan kurang paham; 2) 17% sangat paham; dan 3) 78% menyatakan paham. Adapun dalam hal perbandingan kuliah tatap muka di kampus dengan tatap maya di *Zoom* sebesar 22% responden menjawab bahwa mata kuliah Akuntansi Manufaktur lebih baik dijelaskan langsung oleh dosen di kampus, sedangkan 78% menjawab sama saja baik kuliah tatap muka maupun tatap maya di *Zoom*. Dengan demikian, perkuliahan daring untuk mata kuliah Akuntansi Manufaktur lebih efektif dilakukan melalui *video conference Zoom* jika dibandingkan dengan pemberian materi dalam bentuk *file pdf, ppt, word, dan excel* tanpa adanya penjelasan langsung dari dosen.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberlangsungan perkuliahan *online* baik pada saat pandemi Covid-19 maupun pascapandemi Covid-19 tetap dapat dilaksanakan secara efektif untuk mencapai Sub-CPMK. Melalui *virtual synchronous learning*, dosen dan mahasiswa serta sesama mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dan ter-*update* oleh manajemen *Zoom*. Adapun dalam kondisi sinyal yang terkadang kurang kondusif dan representatif untuk beberapa wilayah pada

kondisi tertentu, sebagai solusinya dosen menyiapkan *record Zoom* yang di-*upload* via Youtube sehingga mahasiswa yang tertinggal materi pembelajaran pada topik tertentu dapat mempelajarinya kembali sebagai bentuk *asynchronous learning*.

Dosen Akuntansi tentu dapat memanfaatkan *Zoom* dalam proses pembelajaran daring daripada hanya memberikan materi kepada mahasiswa dalam bentuk *file pdf, ppt, word, dan excel*. Dosen juga dapat menjadikan sebagai alternatif membuka jam tambahan atau pengayaan kepada mahasiswa yang membutuhkan. Mahasiswa sebaiknya mampu beradaptasi dengan perubahan pola dan media belajar yang berbasis teknologi. Perguruan tinggi dan lembaga kursus dapat mempertimbangkan untuk membuka kelas bagi siswa/mahasiswa di daerah pelosok yang memiliki semangat belajar, tetapi tidak memiliki cukup dana untuk berpindah domisili ke kota dan memiliki akses internet yang baik. Saat ini sejumlah daerah memiliki akses internet yang lebih baik dibandingkan dengan akses terhadap transportasi. Oleh karena itu, pihak kampus atau lembaga kursus dapat membuka program pembelajaran jarak jauh secara *live streaming* dengan menyediakan fasilitas berupa ruangan studio untuk pengajar/tutor/dosen yang dilengkapi dengan *camera, whiteboard, spidol, proyektor LCD, dan perlengkapan lainnya* sesuai kebutuhan pembelajaran *online* yang dilakukan secara *virtual synchronous learning*. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat ditemukan metode penelitian dan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan bidang ilmu masing-masing.

## PUSTAKA ACUAN

- Akhirman, A. (2021). Pengaruh Aplikasi Zoom Kuliah Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi – UMRH Pada Masa Pandemi Covid 19. *Bahtera Inovasi*, 3(2), 103–109. <https://doi.org/10.31629/bi.v3i2.3327>.
- Alameri, J., Masadeh, R., Hamadallah, E., Ismail, H.B., dan Fakhouri, H. (2020). Students' Perceptions of E-learning platforms (Moodle, Microsoft Teams and Zoom platforms) in The University of Jordan Education and its Relation to self-study and Academic Achievement during COVID-19 pandemic. *Advanced Research & Studies Journal*, 11(5), 21–33. <https://securereservercdn.net/166.62.108.196/v7l.37a.myftpupload.com/wp-content/uploads/2020/09/20sep3.pdf>.
- Almusharraf, N.M. dan Khahro, S.H. (2020). Students' Satisfaction with Online Learning Experiences during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(21), 246–267. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.15647>.
- Ardiansyah, A. (2020). Efektivitas Praktikum Mandiri Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Youtube Selama Covid-19. *Studi Akuntansi Dan Keuangan Indonesia*, 3(2), 265–286. <https://doi.org/10.21632/saki.3.2.265-286>.
- Argaheni, N.B. (2020). Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *Placentum Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>.
- Ariana, I.M. (2018). Kelayakan Modul Praktik Dasar-Dasar Akuntansi Berbasis *Spreadsheet* dengan Pendekatan Siklus Transaksi. *Jurnal Teknodik*, 145. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i2.271>.

- Batubara, H.H. dan Batubara, D.S. (2020). Penggunaan Videp Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Eko Yulianto, Putri Dwi Cahyani, dan Sofia Silvianita. (2020). Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp Group dan Webinar Zoom Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pada Masa Pandemic COVID-19. *Jartika Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 331–341. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.277>.
- ErdemAydin, I. dan Gumus, S. (2016). Sense of classroom community and team development process in online learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17(1), 60–77. <https://doi.org/10.17718/tojde.09900>.
- Hidayati, S. (2020). Kendala Yang Dihadapi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang Dalam Mengikuti Perkuliahan Daring Pada Mata Kuliah Seminar Proposal Penelitian Selama Masa Pandemi Covid-19. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 4(1), 40–51. <https://doi.org/10.29408/jpek.v4i1.2151>.
- Kemendikbud. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
- Kidan, A.A. (2020). Pemanfaatan Laboratorium Maya: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Teknodik*, 24(2), 147. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v24i2.679>.
- König, J., Jäger-Biela, D.J., dan Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>.
- Kusnandar, K. (2014). Pengembangan Bahan Belajar *Digital Learning Object*. *Jurnal Teknodik*, 583–595. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.69>.
- Leiwakabessy, F. (2021). Pengembangan Teknik-Taktik, Metode, Strategi, Pendekatan dan Model Pembelajaran. *Pelatihan Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (Pekerti) Bagi Dosen PTN–PTS. Ambon*, 13 s.d. 16 September 2021, 1–53.
- Long, N.N. dan Khoi, B.H. (2020). The Intention to Study Using Zoom During the SARSCoV-2 Pandemic. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(21), 195–216. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i21.16777>.
- Monica, J. dan Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>.
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.
- Nguyen, H.T.T. (2020). Communication skills and reflection practice in smart english teaching and learning environment a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(17), 221–237. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i17.15235>.
- Pulukuri, S. dan Abrams, B. (2020). Incorporating an Online Interactive Video Platform to Optimize Active Learning and Improve Student Accountability through Educational Videos. *Journal of Chemical Education*, 97(12), 4505–4514. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00855>.

- Ratumanan, T.G. (2021). Penilaian Ranah Kognitif, Konstruksi Butir Soal, dan Analisis Instruksional. *Pelatihan Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (Pekerti) Bagi Dosen PTN-PTS. Ambon, 13 s.d. 16 September 2021*, 1–62.
- Sadikin, A., Hamidah, A., Studi, P., Biologi, P., Universitas, F., Kampus, J., Masak, P., Jambi, J., Bulian, M., Indah, M., Jaluko, K., Muarojambi-, K., Kode, J., dan Artikel, I. (2020). Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Online-Journal.unja.ac.id*, 6, 215–224. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>:<https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Sangster, A., Stoner, G., dan Flood, B. (2020). Insights into accounting education in a COVID-19 world. *Accounting Education*, 29(5), 431–562. <https://doi.org/10.1080/09639284.2020.1808487>.
- Surani, D., dan Hamidah, H. (2020). Students Perceptions in Online Class Learning During the Covid-19 Pandemic. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 3(3), 83–95. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v3i3.78>.
- Taufik, K. (2020). Dinamika Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Kelas Reguler Malam Akuntansi Pajak. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 1(2), 42–54.
- Watnaya, A. Kusnayat, Muiz, M. Hifzul, Nani Sumarni, Mansyur, A. Salim, dan Zaqiah, Q. Yulianti. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online di Era Covid-19 dan Dampaknya terhadap Mental Mahasiswa. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153–165. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1987>.

