

**PEMANFAATAN APLIKASI PENGGAMBAR DIAGRAM ALIR
(FLOWCHART) SEBAGAI BAHAN AJAR UNTUK MATA KULIAH
SISTEM AKUNTANSI DI FAKULTAS EKONOMI PADA PERGURUAN
TINGGI SWASTA DI KOTA MEDAN**

Seprida Hanum

Abstract

Learning method use information technology tools in the subject of Accounting System can improve learning and student understanding of the material flow chart. Utilization draftsman flowchart applications for courses in Accounting Systems is forms of media use of information technology based learning. This research aims to apply information technology based instructional media at the time of learning for courses on subjects Accounting System to the flow chart in terms of enhancing the ability and understanding of students. so expected to provide a new concept of learning by applying information technology to subjects Accounting System. This research was used in an attempt to implement innovative concepts in learning to increase the interest of students to study the flow chart in a different way through the use of the application as a medium of learning

Keywords: Learning Media, images application

Abstrak

Metode pembelajaran menggunakan alat teknologi informasi dalam mata kuliah Sistem Akuntansi dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap flow chart material. Pemanfaatan aplikasi flowchart draftsman untuk kursus di Sistem Akuntansi adalah bentuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi pada saat pembelajaran untuk mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi pada bagan alir dalam hal meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa. Sehingga diharapkan bisa memberikan konsep baru pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi kepada mata pelajaran Sistem Akuntansi. Penelitian ini digunakan dalam upaya menerapkan konsep inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa untuk mempelajari flow chart dengan cara yang berbeda melalui penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran, aplikasi gambar

Pendahuluan

Mata kuliah Sistem Akuntansi merupakan mata kuliah wajib pada fakultas Ekonomi di setiap perguruan tinggi swasta di kota Medan. Didalam materi Sistem Akuntansi menjelaskan tentang diagram alir (*flowchart*) yang

digunakan untuk memberikan informasi secara visual terhadap prosedur dari setiap kegiatan yang ada di perusahaan. Hal ini sangat penting karena visualisasi dari flowchart terus dipelajari hingga ke mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi. Mahasiswa diharapkan dapat memahami diagram flowchart tersebut sehingga dapat memahami prosedur-prosedur pada Sistem Akuntansi. Berkaitan dengan hal tersebut, teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan dalam rangka memberikan fasilitas yang dapat memudahkan dan memahami didalam pembuatan diagram flowchart tersebut.

Perancangan dan desain flowchart memperkenalkan simbol-simbol flowchart tersebut melalui beberapa media yaitu dengan cara menggambarkannya di papan tulis, presentase dengan memanfaatkan proyektor dan referensi-referensi lainnya baik melalui buku-buku literatur, jurnal, sumber-sumber dari internet dan sebagainya. Penggunaan media belajar untuk memperkenalkan hal tersebut kurang memadai jika tidak ada pendukung lainnya, dimana teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan dalam hal itu.

Pada Sistem Akuntansi dipaparkan tentang pemahaman mengenai prosedur- prosedur akuntansi sehingga flowchart menjadi bagian dari proses terjadinya sistem. Didalam mempelajari mata kuliah ini diperlukan adanya pemahaman tentang kegiatan transaksi sehingga mahasiswa dapat memahami prosedur dan memvisualisasinya kedalam bentuk simbol-simbol flowchart. Sebagai alat bantu untuk mendesain simbol- simbol tersebut maka dibutuhkan perangkat lunak aplikasi dan dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendukung untuk mata kuliah Sistem Akuntansi. Peneliti dalam hal ini akan melakukan pengamatan terhadap mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami visualisasi prosedur transaksi dengan flowchart. Tidak adanya minat baca mahasiswa didalam memahami transaksi akuntansi menjadi kendala pada saat proses perkuliahan. Sehingga muncul kendala-kendala yang dihadapi pengajar pada saat menyampaikan prosedur-prosedur didalam sistem akuntansi. Belum tersedianya bahan ajar berbasis tutorial seperti video belajar sehingga proses perkuliahan cenderung konvensional (memakai buku teks). Kurangnya pemahaman penggunaan perangkat komputer oleh mahasiswa menjadi kendala didalam mempelajari aplikasi desain diagram alir.

Dosen dapat terbantu untuk mengurangi penyajian materi dan memperbanyak waktu untuk bimbingan bagi mahasiswa, serta membantu

perguruan tinggi dalam menyelesaikan kurikulum dan mencapai tujuan instruksional dengan waktu yang tersedia (Panen dan Purwanto, 1995). Peran pengajar didalam kegiatan belajar mengajar pada perkuliahan mempunyai kaitan yang erat didalam menghasilkan kualitas dan kompetensi mahasiswa. Pembelajaran sangat bervariasi seperti mendengar, memperhatikan penjelasan pengajar, mengamati, mendemonstrasikan, latihan, membaca, mengkaji referensi dan sebagainya. Hal tersebut menghendaki peran pengajar tidak lebih dari sekedar penceramah (*informatory*).

Menurut Biggs dan Telfer (pada Dakir dkk, 2000) diantara motivasi belajar ada yang diperkuat dengan acara-acara pembelajaran. Motivasi instrumental, motivasi social, dan motivasi prestasi yang rendah misalnya, dapat dikondisikan secara bersyarat agar terjadi peran belajar yang tinggi pada peserta didik. Bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi mahasiswa dengan adanya beberapa perangkat teknologi informasi komunikasi seperti aplikasi presentase, video belajar sehingga meningkatkan kemampuan mahasiswa didalam memahami visualisasi prosedur transaksi didalam Sistem Akuntansi.

Menurut Sungkono dkk (2003) Bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalam bahan ajar memberikan materi yang berisi, pesan atau isi mata kuliah yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata perkuliahan sesuai disiplin ilmu serta informasi lain dalam pembelajaran.

Flowchart menjadi bentuk visualisasi prosedur transaksi didalam Sistem Akuntansi. Penggambaran secara grafik pada flowchart memberikan gambaran tentang langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Hal ini sangat membantu mahasiswa mempermudah penyelesaian masalah kedalam bentuk segmen-semen yang lebih kecil dan menolong didalam menganalisis alternatif-alternatif lain didalam prosedur transaksi. Untuk melakukan visualisasi flowchart ini, kesulitan yang dihadapi adalah minimnya materi tentang *flowchart*.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat dijelaskan pentingnya pemanfaatkan aplikasi penggambaran diagram alir (*flowchart*) dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa untuk materi kuliah flowchart pada mata kuliah Sistem Akuntansi. Serta pemanfaatan bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman dan

kompetensi mahasiswa yang berkaitan dengan flowchart untuk mata kuliah Sistem Akuntansi.

Tujuan umum dari penelitian ini adalah memanfaatkan aplikasi penggambar flowchart sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Sistem Akuntansi di Fakultas Ekonomi Perguruan Tinggi Swasta di Kota Medan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang sederhana dan dapat dijalankan oleh semua pihak yang terkait khususnya kepada dosen pengampu mata kuliah Sistem Akuntansi.

Kajian Pustaka

1. Pengertian Bahan Ajar

Menurut Asep Herry dkk dalam Jurnal Pengembangan Bahan Ajar (2015), ada dua bentuk bahan pembelajaran yaitu :

- a. Bahan Pembelajaran yang didesain lengkap, artinya Bahan Pembelajaran yang memuat semua komponen pembelajaran secara utuh, meliputi tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai, kegiatan belajar yang harus dilakukan siswa, materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, ilustrasi/media dan peraga pembelajaran, latihan dan tugas, evaluasi, dan umpan balik. Contoh dari kelompok bahan pembelajaran ini adalah, modul pembelajaran, audio pembelajaran, video pembelajaran, pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis media/internet.
- b. Bahan pembelajaran yang didesain tidak lengkap, artinya bahan pembelajaran yang didesain dalam bentuk komponen pembelajaran yang terbatas, seperti dalam bentuk sumber belajar, media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan sebagai alat bant ketika pengajar dan mahasiswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran ini adalah pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat peraga, belajar dengan transparasi, belajar dengan buku teks dan sebagainya.

Menurut National Centre for Competency Based Training (2007), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Beberapa pendapat lain mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang

disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar.

Menurut Panen (2001) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan- bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Andi, 2011).

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008) dalam Pengertian Bahan Ajar (kajianteori.com diakses pada 1 Juni 2015), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bahan belajar bagi siswa dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Koesnandar (2008), jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya terdiri dari dua jenis antara lain:

- a. Bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar, seperti buku, handouts, LKS dan modul.
- b. Bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, koran, film, iklan atau berita. Koesnandar juga menyatakan bahwa jika ditinjau dari fungsinya, maka bahan ajar yang dirancang terdiri atas tiga kelompok yaitu bahan presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri. Berdasarkan teknologi yang digunakan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008) mengelompokkan bahan ajar menjadi empat kategori, yaitu bahan ajar cetak (printed) antara lain handout, buku, modul, lembar kegiatan siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan model/maket. Bahan ajar dengar (audio) antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disc (VCD), dan film. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web (*web based learning material*).

2. Prinsip-prinsip perancangan bahan Ajar

Untuk itu, ada beberapa prinsip-prinsip didalam perancangan bahan ajar menurut panduanguru.com (diakses tahun 2015) yaitu dalam memilih menentukan, menyusun, dan mengembangkan sumber atau bahan ajar, guru hendaknya memerhatikan beberapa prinsip sebagai berikut :

a. Menimbulkan minat baca

Bahan ajar yang baik seyogyanya dirancang dan dikemas sedemikian rupa untuk dapat menarik dan menimbulkan minat baca bagi para peserta didik. Bahan dan sumber ajar yang paling banyak digunakan sekarang ini adalah yang berbentuk bahan cetak seperti: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet. Bentuk bahan ajar seperti ini tentu saja ditujukan dan diperuntukan untuk dibaca peserta didik.

b. Ditulis dan dirancang untuk peserta didik

Pengajar harus paham benar bahwa sumber dan bahan ajar yang disusun adalah benar-benar ditujukan dan diperuntukan bagi peserta didik. Oleh karena itu pengajar harus benar-benar pandai memilah dan menyeleksi bahan-bahan dan sumber-sumber belajar yang benar-benar sesuai dengan tingkat kompetensi dan pemahaman peserta didik. Jangan sampai terjadi semua sumber, bahan, dan rujukan dicampur adukan dengan berbagai sumber dan bahan yang memang diperuntukkan bagi pengajarnya.

c. Menjelaskan tujuan instruksional

Sumber dan bahan ajar yang baik harus dapat menjelaskan tujuan instruksional yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran. Artinya sumber dan bahan ajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai atau memenuhi apa-apa yang dapat dikerjakan oleh peserta didik pada kondisi tingkat kompetensi tertentu. Sumber dan bahan ajar yang digunakan pengajar setidaknya mengisyaratkan pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam bentuk perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

d. Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel

Sumber atau bahan ajar yang baik hendaknya bisa mengakomodir semua pola belajar peserta didik. Masing-masing peserta didik adalah sebuah individu yang unik yang memiliki karakter yang berbeda, termasuk dalam

gaya dan pola belajarnya. Sumber atau bahan belajar yang baik hendaknya juga mempertimbangkan hal tersebut. Materi, konsep, informasi, kegiatan dan ragam latihan yang tertuang dalam sumber atau bahan ajar hendaknya dikemas sedemikian rupa dengan memadukan berbagai pola belajar yang fleksibel, seperti penugasan individu, kelompok, kolaborasi, dan lain sebagainya. Di dalam sumber atau bahan bahan ajar mereka diharapkan tidak hanya menemukan sumber informasi atau pengetahuan semata, tetapi juga dapat memeroleh dan mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat kon-sensus tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggungjawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan. Keterampilan-keterampilan yang telah diidentifikasi oleh pembelajar ini merupakan keterampilan yang amat penting untuk keberhasilan hidupnya.

- e. Struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi yang akan dicapai Sumber atau bahan ajar harus benar-benar terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta tingkat kompetensi yang akan dicapai. Dengan kata lain, sumber atau bahan ajar harus dapat menjawab analisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dan memerhatikan benar setiap kompetensi yang telah ditentukan dan akan dicapai dalam setiap proses pembelajarannya.
- f. Memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih

Sumber atau bahan ajar tidaklah semata hanya berisi segudang informasi yang menjelaskan dan memaparkan fakta dan konsep belaka. Oleh karena itu, sumber atau bahan ajar yang baik hendaknya dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik untuk berlatih dan melakukan kegiatan pembelajaran lain melalui sumber atau materi yang ada dalam bahan ajar. Berbagai tugas, kegiatan, dan latihan harus termaktub dalam bahan ajar. Akan tetapi perlu diperhatikan juga bentuk-bentuk tagihan dan tugas serta latihan yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Jangan sampai kegiatan dan latihan yang diberikan menjadikan anak atau siswa menjadi enggan untuk berlatih dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilannya.

g. Mengakomodasi kesulitan peserta didik

Bahan ajar yang akan disampaikan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan, kematangan, dan latar belakang pengetahuan siswa, sehingga guru tidak menuntut lebih dari apa yang bisa peserta didik raih. Artinya, pengajar tidak memiliki ekspektasi berlebihan dalam tujuan dan bahan ajar yang ia buat, yang tidak mungkin bisa dicapai oleh peserta didik. Atau bahkan sebaliknya, guru memiliki ekspektasi yang terlalu rendah, sehingga tanpa proses pengajaran pun siswa kemungkinan bisa mencapainya.

h. Memberi rangkuman

Rangkuman biasanya terdapat pada bagian akhir dari setiap pokok bahasan materi yang terdapat pada suatu sumber atau bahan ajar. Rangkuman akan memberikan sebuah ringkasan dan kesimpulan dari suatu pokok bahasan materi yang telah di- berikan atau dipelajari peserta didik. Keberadaan rangkuman diharap-kan benar- benar dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami dan menguasai suatu materi, sekaligus memberikan sebuah refleksi dan pedoman dari intisari materi yang telah dipelajarinya, sehingga materi pelajaran yang diberikan dapat lebih dikuasai dan dipahami peserta didik dengan lebih baik.

i. Gaya penulisan komunikatif dan semi formal

Faktor bahasa memang adalah salah satu faktor penting dalam penyusunan dan pengembangan bahan ajar, terutama dalam proses adaptasi atau penulisan bahan ajar. Sumber atau bahan ajar yang baik hendaknya menggunakan sebuah penulisan rancangan yang komunikatif, materi atau topik yang ditulis dibuat dengan terstruktur dan cukup jelas. Tingkat kesulitan tata bahasa disesuaikan juga dengan tingkat kompetensi peserta didik. Penggunaan kalimat yang efektif dan penggunaan EYD, serta pemaparan dengan gaya bahasa semi formal merupakan bagian yang harus diperhatikan dalam aspek kebahasaan yang terdapat dalam materi atau bahan ajar.

j. Kepadatan berdasarkan kebutuhan peserta didik

Kepadatan yang dimaksud adalah berhubungan dengan bobot dan proporsi komposisi materi yang terdapat dalam sumber atau bahan ajar, baik dari sisi konsep, informasi, dan kegiatan-kegiatan yang terdapat

pada sumber atau bahan ajar. Hindarkan kuantitas materi pelajaran yang terlalu banyak dan berlebih sehingga siswa merasa kewalahan dan kesulitan dalam mengusai semua materi tersebut. Alangkah lebih baik jika kuantitas materi tidak terlalu banyak dalam artian proporsional dan lebih mengedepankan kualitas materi yang terdapat dalam sumber atau bahan ajar.

k. Dikemas untuk proses instruksional

Sumber atau bahan ajar yang baik seharusnya dikemas dan dibuat sedemikian rupa untuk dituangkan ke dalam proses intruksional. Sumber atau bahan ajar tidak hanya menjadi bahan informatif semata, tetapi di dalamnya dapat mengakomodir untuk sebuah proses pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta melibatkan peserta didik secara langsung melalui proses intruksional yang diakomodir melalui buku atau bahan ajar.

3. Pemanfaatan Bahan Ajar

Menurut Sutopo (2003) objek multimedia terdiri dari :

- a. Teks, merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis Multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada peserta (*audiens*) dengan cepat, karena tidak diperlukannya membaca secara rinci dan teliti
- b. *Image*, secara umum manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar dimana merupakan sara yang sangat baik untuk menyajikan informasi.
- c. Animasi, yaitu pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi yang merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.
- d. *Audio*, penyajian *audio* merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik gambar, misalnya music dan efek. Bila narasi atau suara yang digunakan tidak memerlukan prioritas kualitas suara, maka tidak perlu khawatir *software* dengan audio apa pun yang digunakan.
- e. *Video*, merupakan media yang digunakan lebih lengkap, karena penyajian informasinya lebih komunikatif dibandingkan dengan gambar

biasa. *Video* merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Dalam *video*, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga penggambaran saling medukung dan terlihat hidup.

- f. *Interactive link*, sebagian besar dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau objek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

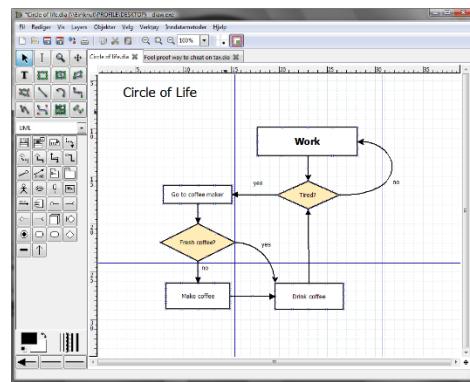
4. Jenis-jenis perangkat lunak aplikasi pendukung untuk mendesain simbol *flowchart*

Menurut Muffatto (2006) perangkat lunak merupakan rangkaian perintah yang dijalankan oleh komputer dimana perangkat lunak berjalan dalam perangkat keras komputer. Muffatto juga mengkontraskan perangkat lunak dengan hardware. Ia berpendapat perangkat lunak merupakan perintah dan sarana dalam menerjemahkan kebutuhan pengguna terhadap komputer, sedangkan hardware merupakan kamar dan pabrik pengolahan perintah tersebut.

Saat ini aplikasi yang digunakan untuk menggambar diagram alir (*flowchart*) sudah banyak dibuat oleh para pengembang perangkat lunak. Pada awalnya perangkat lunak aplikasi dikelompokkan menjadi dua kelompok besar yaitu Software Komersial dan Software Berpemilikan, Seiring dengan bermunculannya beberapa perangkat- perangkat lunak maka istilah ini tidak digunakan, saat ini perangkat lunak hanya dikelompokkan kedalam beberapa lisensi distribusi perangkat lunak yang terdiri dari beberapa kategori yaitu sebagai berikut:

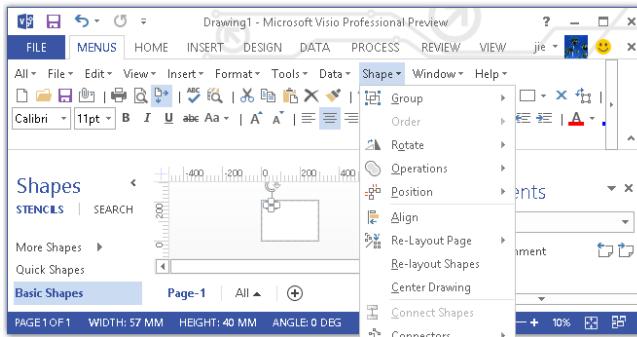
- a. *Open source*, Perangkat lunak yang mengizinkan siapa pun untuk menggunakan, menyalin, dan mendistribusikan kembali, baik dimodifikasi atau pun tidak, secara gratis atau pun dengan biaya. Salah satu perangkat lunak pembuat diagram ini adalah DIA. Dikembangkan oleh Alexandar Larsson, didesain untuk merancang beberapa kebutuhan diantaranya *flowchart*, diagram jaringan, dan sebagainya.

Gambar. 1 DIA Software



- b. Proprietary, Perangkat lunak berpemilik, yaitu perangkat lunak yang apabila dipakai, harus meminta izin kepada pengembang perangkat lunak atau akan dikenakan pembatasan lainnya jika menggunakan, mengedarkan, atau memodifikasinya. Perangkat yang menerapkan lisensi adalah Microsoft Visio. Dikembangkan pertama kali oleh Visio Corporation dan diakuisisi oleh Microsoft pada tahun 2000.

Gambar. 2 Microsoft Visio 2013



Metodologi Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan cara melihat langsung proses perkuliahan pada mata kuliah Sistem Akuntansi. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data- data berupa informasi tentang permasalahan yang dihadapi mahasiswa didalam memahami mata kuliah khususnya diagram alir (*flowchart*) pada mata kuliah Sistem Akuntansi. Kuesioner dirancang untuk mendapatkan informasi tentang mahasiswa dan dosen pada saat mata kuliah Sistem Akuntansi berlangsung.

Pembahasan

Penulis memaparkan hasil penelitian yaitu:

1. Ruang Lingkup Pembelajaran Sistem Akuntansi di Fakultas Ekonomi

Proses pembelajaran pada mata kuliah sistem akuntansi terutama pada materi mendesain bagan alir dapat dilihat dari beberapa hal yaitu motivasi Belajar Mahasiswa, Saat proses belajar mengajar terlihat bagaimana motivasi belajar mahasiswa untuk mata kuliah Sistem Akuntansi terutama materi *flowchart* diperkenalkan dengan menggunakan aplikasi pembuat *flowchart* Microsoft Visio. Sebelumnya flowchart diperkenalkan melalui buku cetak dan literature lain, atau digambar di papan tulis. Cara penyampaian konvensional tersebut dirasakan mahasiswa belum dapat diterima, dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut dapat dirasakan manfaatnya kepada mahasiswa sehingga meningkatkan kemampuannya dalam mempelajari *flowchart* dan berkreasi didalam mendesain *flowchart* dengan menggunakan perangkat komputer. Media Pembelajaran, untuk melengkapi proses belajar mengajar maka pada saat perkuliahan dilengkapi dengan perangkat-perangkat pendukung seperti komputer atau laptop dan proyektor, internet dan E-Learning sebagai wadah komunikasi dosen dan mahasiswa diluar kelas. Sarana Pembelajaran, untuk mendukung sarana didalam perkuliahan Sistem Akuntansi, maka perangkat seperti proyektor menjadi kebutuhan. Selain komputer/laptop yang telah di-install perangkat lunak aplikasi diagram alir, internet menjadi bahan referensi untuk memperkenalkan aplikasi ini.

Pemanfaatan Aplikasi Penggambar Diagram Alir (Flowchart) sebagai Bahan Ajar untuk Mata Kuliah Sistem Akuntansi di Fakultas Ekonomi. Didalam perkuliahan metode menggambar dengan menggunakan aplikasi penggambar diagram alir dapat menarik minat mahasiswa untuk mempelajari diagram alir. Diagram alir biasanya diperkenalkan dengan menggunakan papan tulis yang digambar oleh dosen atau melalui buku pegangan. Selain itu, dosen memperkenalkan aplikasi ini dengan menggunakan aplikasi presentase Microsoft Power Point dimana tidak begitu banyak model-model bagan dari flowchart yang diperkenalkan. Beberapa aplikasi seperti Microsoft Visio 2010 atau aplikasi gratis seperti DIA, bagan-bagan dari *flowchart* sudah sangat beragam. Penerapan didalam merancang diagram alir seperti menghubungkan

antara bagan satu dengan yang lainnya tidak terdapat kesulitan dibandingkan dengan aplikasi lain seperti yang telah disebutkan diatas. Metode pengambilan data dengan menggunakan skala Likert. Responden berasal dari mahasiswa dari 2 (dua) perguruan tinggi Swasta di Medan dengan jumlah Responden 100 orang.

2. Analisis Pemanfaatan aplikasi diagram alir di perguruan tinggi swasta

Berikut ini pembahasan mengenai perbandingan dari hasil kuesioner dari kedua perguruan tinggi, dimana responden berasal dari mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Sistem Akuntansi.

Terdapat 91% mahasiswa asal UMSU dan 80% mahasiswa asal UISU sering tepat waktu saat menghadiri perkuliahan. Hasil ini memperlihatkan bahwa kesepakatan yang dibuat antara dosen dan mahasiswa berjalan dengan baik. Proses perkuliahan dimana saat dosen memberikan materi di perkuliahan khususnya untuk materi bagan alir (*flowchart*) masih belum optimal, dari hasil responden mahasiswa UMSU bahwa 62% mahasiswa sudah memahami bagan alir, 36 % responden belum memahami dan 2% mahasiswa tidak mengenal tentang materi bagan alir, sedangkan responden dari mahasiswa UISU mengatakan 46% responden sudah mengenal, 43 % belum memahami materi, 10% responden tidak mengenal bagan alir. Daya serap mahasiswa terhadap materi yang disampaikan dosen menjadi perhatian bagi penulis yaitu bagaimana pemahaman mahasiswa tentang bagan alir yang telah disampaikan oleh dosen saat memberikan perkuliahan tentang Sistem Akuntansi.

Kesimpulan

Metode pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dapat meningkatkan pembelajaran pada mata kuliah Sistem Akuntansi dengan memanfaatkan aplikasi penggambaran bagan alir.

Adapun implikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Tahun Pertama menghasilkan pemanfaatan aplikasi penggambaran bagan alir sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Sistem Akuntansi. Sebelumnya akan dilakukan desain bahan ajar dengan dua metode yaitu media presentase berbasis slide dan video belajar. Sehingga bahan ini dapat digunakan dengan baik bagi mahasiswa atau dosen pengampu mata kuliah.

2. Tahun Kedua melakukan uji coba dengan memperkenalkan bahan ajar tersebut kepada dosen dan mahasiswa dengan cara memberikan pelatihan-pelatihan menggunakan aplikasi penggambar *Flowchart* berbasis tutorial yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para dosen pengampu dan mahasiswa didalam mempelajari mata kuliah Sistem Akuntansi.

Daftar Pustaka

- Ade, Koesnandar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom.
- Biggs, John B. & Telfer, Roos. 1987. *The Process of Learning*. Sydney: Prentice-Hall of Australia Pty Ltd.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2008. *Juknis Pengembangan BahanAjar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Herry, Asep Hermawan, dkk. 2015. *Jurnal Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka.
- Kajian Teori, *Pengertian bahan Ajar menurut para ahli*, <http://www.kajianteori.com> (diakses pada 20 Juni 2015)
- Mufatto, Moreno. 2006. Open Source: A Multidisciplinary Approach. London: Imperial College Press.
- Pannen, Paulina dan Purwanto. 1995. *Penulisan Bahan Ajar. Dalam Mengajar di Perguruan Tinggi Bagian Empat Program Applied Approach. Proyek Pendidikan Tenaga Guru Dirjen Dikti Depdikbud*.
- Prasetya, Irawan dan Trini Prastati. 1995. *Media Instruksional. Dalam Mengajar di Perguruan Tinggi Bagian Tiga. Program Applied Approach. Proyek Pendidikan Tenaga Guru Dirjen Dikti Depdikbud*.
- Sungkono, dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY
- Suparman, Atwi. 1995. *Desain Instruksional*. Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan AKtivitas Instruksional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Suparman, Atwi. 2001. *Model-model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: STIA Lan Pres
- Sutopo, Ariesta Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.