

## **Concept or Practice: Kajian Tentang Respon Kemampuan Kognitif Mahasiswa Pada Matakuliah Penganggaran**

**Miranti Puspaningtyas<sup>1\*</sup>, Sulastr<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, miranti.puspaningtyas.fe@um.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, sulastr<sup>2</sup>.fe@um.ac.id

### **Abstrak**

Cara seseorang menerima sebuah ilmu memiliki berbagai macam respon sesuai kemampuan yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang secara efektif serta respons dari kemampuan kognitif mahasiswa pada matakuliah penganggaran baik secara teori maupun praktik. Pendekatan Kuantitatif digunakan sebagai jenis penelitian dengan Penelitian Pengembangan (R&D) sebagai metode yang dilakukan terhadap 102 Mahasiswa akuntansi yang sedang menempuh Matakuliah Penganggaran. Data diperoleh dari Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UM yang masih menempuh mata kuliah penganggaran lalu diberikan angket serta hasil pengamatan yang dilakukan pada matakuliah penganggaran menunjukkan bahwa antusias yang ditunjukkan oleh mahasiswa menunjukkan sikap yang baik dan antusias saat diberi penjelasan oleh dosen mengenai praktik maupun teoritis. Namun, Ketika para mahasiswa diminta untuk mengerjakan latihan soal di matakuliah teori, mereka mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan teori pada soal tersebut. Pada perkuliahan daring. Dapat disimpulkan perlunya penggunaan metode dan pendekatan pembelajaran serta media yang sesuai mampu menstimulus respon kemampuan kognitif mahasiswa baik secara teori maupun praktis.

**Kata Kunci:** Kemampuan kognitif; praktik; teori; respon

### **Abstract**

*The way a person receives knowledge has various kinds of responses according to their abilities. This research aims to develop an effective learning approach and the response of students' cognitive abilities in budgeting courses both in theory and practice. A quantitative approach is used as a type of Research and Development (R&D) methods on 102 accounting students who taking Budgeting Courses. Data were obtained from Accounting Students of the Faculty of Economics, UM, who were still taking budgeting courses and were given a questionnaire. The results of observations made in the budgeting course showed that the enthusiasm shown by students showed a good and enthusiastic attitude when explained by the lecturer about practical and theoretical. However, when the students were asked to do practice questions in the theory course, they had difficulty applying the theory to the problem. When online lectures, the conclusion is the use of appropriate learning methods and approaches and media will be simulate the response of students' cognitive abilities both theoretically and practically.*

**Keywords:** Cognitive ability; practice; theory; respons

\*✉ Corresponding author: miranti.puspaningtyas.fe@um.ac.id

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum yang berlaku dalam sebuah Universitas pada dasarnya dikembangkan dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menunjang tujuan yang ingin dicapai. Pengembangan kurikulum Jurusan Akuntansi FE UM disesuaikan dengan masukan-masukan dan kebutuhan dari stakeholder. Umumnya, tipe matakuliah yang disajikan pada kurikulum Jurusan Akuntansi FE UM meliputi mata kuliah umum universitas, matakuliah umum fakultas dan matakuliah keahlian berkarya. Mata kuliah umum yang disajikan baik tingkat Universitas dan tingkat Fakultas sering kali merupakan matakuliah yang konseptual. Sedangkan matakuliah Kemampuan berkarya yang berasal dari jurusan merupakan matakuliah praktek yang membutuhkan kemampuan berhitung lebih banyak dibandingkan matakuliah fakultas.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons (Slavin, 2009:143). Masing-masing individu memiliki kebiasaan belajar yang berbeda sesuai dengan kemampuan. Suatu cara belajar yang efektif bagi seorang mahasiswa bisa jadi tidak efektif bagi mahasiswa yang lain. Oleh karena itu, saat ini telah dikembangkan beberapa metode pembelajaran yang mendukung gaya belajar seseorang. Sagala (2010:61) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Metode dalam pembelajaran merupakan hal yang penting karena metode berfungsi sebagai panduan bagi dosen dalam menyampaikan materi secara sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat akan membantu mahasiswa menyerap materi yang disampaikan dosen. Dalam proses pembelajaran dapat digunakan metode penjelasan dengan teori (*conceptual course*) dan metode penjelasan melalui pengerjaan contoh soal (*practical course*).

Grasser et al. (2001) dan Noordman dan Vonk (1998) menyatakan bahwa pemahaman konseptual memungkinkan penjelasan proses dan mekanisme. Pemahaman konseptual berkontribusi pada tercapainya performa yang lebih baik (Mayer, 1989) serta penerapan dan transfer materi yang lebih baik (Novak, 2002; Feltovich et al., 1993). Menurut Entwistle (1995) pemahaman konseptual menciptakan rasa yang berkaitan secara logis dari materi pelajaran. Pemahaman konseptual dari materi yang dipelajari hanya mungkin tercapai jika elemen pengetahuan yang tersimpan dalam struktur koheren yang berisi konsep utama sekaligus sebagai hubungan antar elemen tersebut (Chi et al., 1981; Wyman dan Randel, 1998; Kintsch, 1998). Misalnya studi kasus pada jurusan Akuntansi, pemahaman mengenai liabilitas jangka pendek bisa disampaikan dengan memberi penjelasan mengenai definisi, sifat atau karakteristik, metode yang digunakan, pengakuan, dan pengungkapannya. Sebagian mahasiswa dapat langsung memahami konsep dasar dari liabilitas jangka pendek namun mahasiswa yang lain akan memahami konsep dasar liabilitas jangka pendek melalui pengerjaan soal.

Sedangkan, para dosen di Amerika Serikat, yang hampir sama dengan dosen di Korea dalam hal frekuensi dan tipe pembelajaran, diketahui melakukan praktik pengerjaan soal lebih sering dibandingkan dosen di negara lain (O'Dwyer et al., 2015). Praktik pengerjaan soal membantu mahasiswa mengembangkan pemahaman konseptual telah terbukti berdasarkan literature yang ada (O'Dwyer et al., 2015). Beberapa praktik semacam ini telah dilakukan, termasuk: memberi mahasiswa tugas yang menantang (Newmann et al., 2001; Schacter dan Thum, 2004); memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan dan menyelesaikan soal-soal unik (Wengilnsky, 2002).

Berdasarkan pengamatan pengampu matakuliah tersebut, banyak sekali fakta-fakta dilapangan yang menyebutkan bahwa mereka menangkap perilaku berbeda dari mahasiswa yang mengambil mata kuliah penganggaran sebagai representasi dari matakuliah praktik dan Pengantar bisnis sebagai representasi dari mata kuliah konseptual. Pengampu mata kuliah melihat perbedaan ekspresi dari mahasiswa yang sedang mengikuti matakuliah penganggaran dan juga dosen membandingkan ekspresi mahasiswa ketika mengikuti matakuliah pengantar bisnis. Kecenderungan mahasiswa dalam mengikuti matakuliah konseptual dilihat dari ekspresi nya mereka lebih antusias dan lebih memahami materi yang diberikan. Kondisi yang berlawanan muncul ketika mahasiswa mengikuti matakuliah yang memerlukan kemampuan berhitung lebih tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa masing-masing individu memiliki kecenderungan terhadap salah satu gaya belajar.

Gaya belajar adalah kecenderungan seseorang dalam beradaptasi dengan strategi belajar untuk mewujudkan satu pendekatan belajar yang sesuai standar matapelajaran di Sekolah (Fleming&Mills, 1992). Drummond (1998:186) mendefinisikan gaya belajar sebagai mode dan kondisi pilihan yang diinginkan oleh seseorang artinya, gaya belajar dipilih sesuai dengan rasa nyaman individu dalam menerima . Willing (1988) mempertegas pendapat Drummond (1998) bahwa gaya belajar merupakan kebiasaan yang disenangi oleh pembelajar. Sedangkan, Keefe (1979) memandang bahwa gaya belajar adalah cara seseorang dalam menerima, berinteraksi, dan memandang lingkungannya.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Dunn dan Griggs (1988) menyebut bahwa gaya belajar merupakan bagian dari karakter biologis manusia. Definisi gaya belajar yang dikemukakan Oxford (2001:359) sebagai pendekatan seorang peserta didik atau mahasiswa dalam belajar. Maka, dapat ditarik sebuah kesimpulan mengenai pengertian gaya belajar adalah Sebuah kebiasaan seseorang dalam menerima informasi dari luar dirinya dan diwujudkan dalam interaksi dengan lingkungannya. Kebiasaan belajar yang timbul secara tidak sadar dipengaruhi oleh karakter biologis dan membentuk

suatu penerimaan secara khusus terhadap alat rangsang belajar atau media tertentu. Menemukan gaya belajar yang tepat bagi seseorang akan mampu meningkatkan kemampuan seseorang secara kognitif, afektif dan psikomotorik.

Mandur *et. al.* (2021) menyatakan bahwa penyebab kemampuan koneksi matematis yang rendah berasal dari faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar, sedangkan faktor internal meliputi motivasi belajar dan ketertarikan mahasiswa pada materi. Kemudian, Wagner (2012) juga mengindikasikan kompetensi dan keterampilan bertahan hidup yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, kemampuan mengakses dan menganalisis informasi, serta dituntut untuk memiliki daya imajinasi yang tinggi. Diperlukan pendekatan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah Praktik. Pemahaman yang dibentuk oleh dosen akan mempengaruhi kognitif dari mahasiswa.

Oleh sebab itu, pembelajaran ini menumbuhkan suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Di sisi lain, pembelajaran menggunakan teknologi juga dapat meningkatkan kapabilitas mahasiswa. Kapabilitas mahasiswa yang dimaksud, ialah mahasiswa tidak hanya mampu memahami materi secara mendetail namun juga titik kelemahannya hingga cara mengatasinya. Sudijono (2001:49) menyatakan bahwa ranah kognitif mencakup kegiatan mental (otak). Hal serupa juga disampaikan Gagne (1997) menyebutkan bahwa ruang gerak pengaturan kegiatan kognitif adalah aktivitas mentalnya sendiri. Selanjutnya, skenario aspek kognitif meliputi penerapan konsep yang ada terutama saat menghadapi suatu masalah. Kemampuan kognitif adalah ukuran dari kemampuan suatu seseorang untuk meraih tujuannya atau harapan yang berhubungan dengan misi secara keseluruhan.

Analisa mengenai respon mahasiswa dapat menggunakan kerangka acuan taksonomi Fink dengan cakupan aspek Kognitif dan afektif. Terdapat enam aspek yang berkaitan dengan aspek kognitif seperti pengetahuan dasar, aplikasi, integrasi, dan *learning how to learn* (Fink, 2013). Kurniasih (2010) menyatakan dalam penelitiannya bahwa seorang mahasiswa paling tidak memiliki tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat, dan berpikir. Berdasarkan latarbelakang permasalahan yang tersaji maka topik penelitian dikonstruksi dengan judul "*Concept or Practice: Kajian Tentang Respon Kemampuan Kognitif Mahasiswa Pada Matakuliah Penganggaran*".

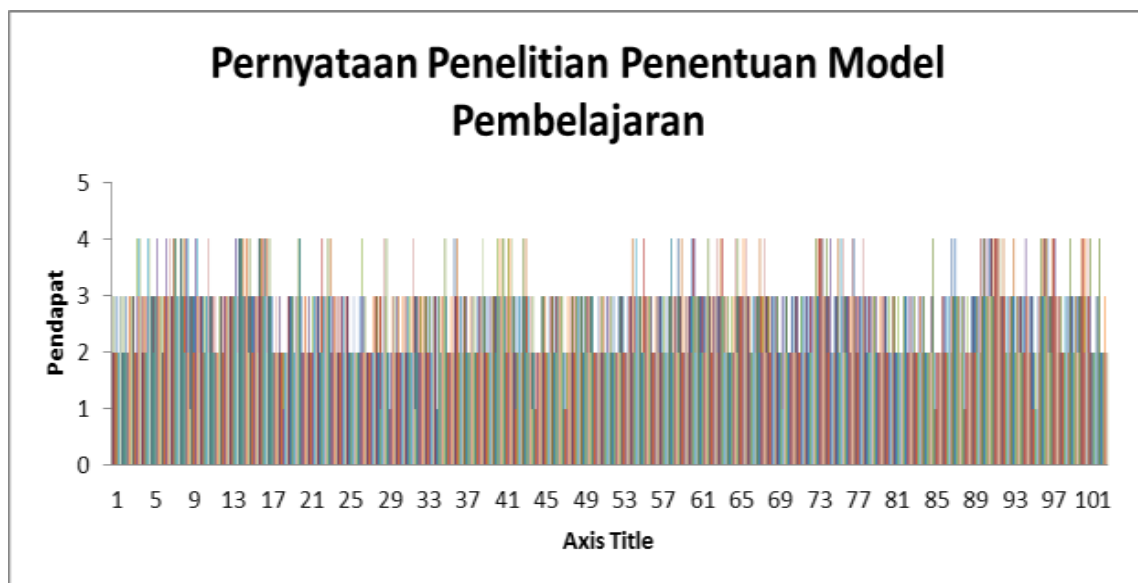
## METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif dengan metode pengembangan atau Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Negeri Malang. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Akuntansi angkatan 2018 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 102 mahasiswa yang terlibat. Keseluruhan mahasiswa tersebut terbagi atas 4 kelas yaitu offering D, E, EE, dan FF dengan rata-rata mahasiswa perkelas sebanyak 25 orang. Penelitian Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah mengembangkan model atau menyempurnakan model pembelajaran yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan dasarnya melarang adanya manipulasi data sehingga keabsahan penelitian lebih terpercaya (Dharma, 2008).

Metode eksperimen berguna untuk menguji keberhasilan dari model pembelajaran yang tepat dalam hal penelitian. Meskipun pengukuran telah dilakukan pada tahap uji coba, pengukuran tersebut masih berfungsi untuk mengembangkan produk sebelum ada pembandingan yang lebih baik. Prosedur pelaksanaan eksperimen dilakukan dengan membagi sampel penelitian dalam kelompok eksperimen dan kelompok control yang dilakukan secara acak atau random. Hasil eksperimen pada kedua kelompok tersebut dibandingkan dan kemudian menunjukkan tingkat keampuhan dari produk yang dihasilkan. Hasil temuan eksperimen kemudian dianalisa secara statistik guna menemukan perbedaan variabel yang sedang diteliti. Desain ini digunakan untuk mengetahui tentang response dan kemampuan kognitif mahasiswa pada matakuliah konseptual dan matakuliah praktek. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang secara efektif serta respon dari kemampuan kognitif mahasiswa pada matakuliah penganggaran baik secara teori maupun praktik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berupa angket penelitian ini menunjukkan perbedaan tingkat kognitif dari mahasiswa yang menempuh matakuliah konseptual dan matakuliah praktikum. Hasil angket yang telah diisi oleh 102 orang mahasiswa yang sedang menempuh matakuliah praktikum dan telah menempuh matakuliah konseptual menunjukkan bahwa responden memiliki kecenderungan pemahaman yang lebih baik pada matakuliah praktikum. Rata-rata skor yang diperoleh mengenai pendapat mahasiswa mengenai pemahaman matakuliah konseptual hanya sebesar 39.7 dan matakuliah praktikum sebesar 41.6.



Sumber: Data diolah peneliti (2020)

**Grafik 1. Diagram Hasil Pemilihan Model Pembelajaran**

Berdasarkan grafik di atas, peneliti menemukan bahwa respon mahasiswa dalam belajar sebagian besar ditunjang oleh gaya belajar visual sebesar 30%, audiotori sebesar 25%, dan juga kinestetik sebesar 45%. Jika disesuaikan dengan ketiga gaya belajar tersebut, tentunya model dan metode pembelajarannya harus mengakomodasi ketiga jenis gaya tersebut. Aifiando dan Hakim (2021) menyatakan bahwa gaya belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, disisi lain terdapat penelitian yang menyatakan sebaliknya bahwa gaya belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar yang dimoderatori oleh variabel motivasi (Aristianti dan Listiadi, 2019). Sedangkan hasil penelitian menunjukkan mahasiswa memiliki kecenderungan melakukan eksplorasi terhadap topik masalah, menyusun assessment, menginterpretasi, membuat sintesis serta mengolah informasi untuk menjawab topik permasalahan. Maka dari itu, dapat disimpulkan model penelitian yang diuji cobakan kepada mahasiswa untuk menunjang efektivitas gaya belajar mahasiswa yaitu *Project Based Learning*.

Pemahaman mahasiswa mengenai konseptual digambarkan seperti bagaimana mahasiswa mampu menjelaskan mengenai konsep dan teori dari sebuah matakuliah dan menyimpulkan suatu konsep yang telah dipelajari. Sebesar 47% mahasiswa menyatakan bahwa mereka mampu memahami konsep lebih menjenuhkan dari pada matakuliah praktikum yang lebih cenderung mengaplikasikan dalam bentuk soal. Sedang sisanya sebesar 53% menyatakan bahwa memiliki kesulitan dan kejenuhan dalam mengikuti matakuliah teoritis. Selama ini, kegiatan yang dilakukan oleh dosen dalam matakuliah teoritis diantaranya adalah presentasi kelompok, diskusi kelompok, dan penggunaan metode ceramah oleh dosen yang mengajar. Pemberian tugas pada matakuliah teoritis terbatas hanya pada saat akhir matakuliah, tepatnya setelah dosen selesai menjelaskan.

Selain itu, pada mata kuliah praktikum, sejumlah 61% mahasiswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami matakuliah penganggaran melalui praktikum secara langsung dan sejumlah 39% mahasiswa lebih memahami dengan membaca terlebih dahulu buku teori. Seluruh kegiatan dalam matakuliah

praktikum baik praktikum akuntansi, penganggaran, perpajakan, dan akuntansi keuangan lainnya hanya dilakukan dengan langsung memberikan buku praktikum dan meminta mahasiswa mengerjakan sesuai dengan instruksi. Selain itu, pembahasan hasil pekerjaan mahasiswa dicocokkan dengan hasil yang telah dimiliki oleh dosen. Dapat disimpulkan dari hasil pengisian angket sebesar 42% mahasiswa lebih memahami matakuliah teoritis dan 58% memilih matakuliah praktikum.

**Tabel 1.**  
**ANOVA with Friedman's Test**

		Sum of Squares	Df	Mean Square	Friedman's Chi-Square	Sig
Between People		12839.963	101	127.128		
Within People	Between Items	144664.125 <sup>a</sup>	3	48221.375	235.449	.000
	Residual	43348.125	303	143.063		
	Total	188012.250	306	614.419		
Total		200852.213	407	493.494		

Grand Mean = 59.3162

Kendall's coefficient of concordance W = .720.

Sumber: Data diolah peneliti (2020)

Berdasarkan hasil uji Friedman two way anova mengenai komparasi dua variabel independen yang berkorelasi terhadap kognitif mahasiswa diperoleh hasil dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000 dan hasil uji Friedman chi square sebesar 235.449. Pengamatan terhadap 102 mahasiswa yang mengisi angket pada saat dikelas menunjukkan rata-rata penurunan konsentrasi belajar siswa berada di 15 menit pertama sejak kelas dimulai.

Jika pemberian materi di Matakuliah teori dilakukan dengan metode yang tidak tepat akan membuat mahasiswa merasa bosankan setelah menit ke 15, mahasiswa menunjukkan berbagai respons seperti menguap, memainkan handphone, dan berbicara dengan teman lainnya. Terutama jika pembelajaran dilakukan secara Daring, mahasiswa memiliki kecenderungan untuk mematikan kamera dan jarang merespon apa yang telah dijelaskan oleh dosen. Pada dasarnya, mahasiswa memiliki gaya belajarnya masing-masing sesuai dengan kemampuan kognitif mahasiswa. Jenis-jenis dari gaya belajar yang diketahui ada tiga tipe yaitu visual, auditori, dan kinestetik, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan berbagai tipe gaya belajar akan membentuk perilaku mahasiswa yang berbeda-beda dalam mengikuti matakuliah.

Dibutuhkan kombinasi antara model pembelajaran yang menarik seperti *Project Based Learning* (PJBL) dengan penggunaan STEAM serta media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara daring maupun luring. Pratiwi (2015) menyimpulkan tentang hasil penelitiannya tentang Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan flash game lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini mendukung penelitian ini mengenai efektivitas penggunaan *Project Based Learning* dalam peningkatan kognitif mahasiswa. Konsep yang tertanam dalam diri mahasiswa mengenai matakuliah praktikum memproyeksikan akan konsep nyata sebuah teori dalam dunia kerja. Banyak sekali konsep matakuliah teoritis yang kurang sesuai dengan dunia kerja karena apa yang mahasiswa pelajari mengenai suatu konsep, tidak dapat diterapkan pada dunia kerja. Mahasiswa akan lebih tertarik pada sesuatu yang lebih menantang dan variatif sehingga mereka cenderung memilih proses kreatif untuk membangun kognitif mereka. Hallion *et. al.* (2018) menyebutkan bahwa konsentrasi belajar yang menurun berpengaruh pada respon kognitif mahasiswa. Jika seseorang sedang mengalami permasalahan dalam respon kognitif, maka secara tidak langsung dapat disimpulkan bahwa orang tersebut mengalami tingkat kecemasan yang berat.

Oleh sebab itu, penerapan *Project Based Learning* yang dipadu dengan STEAM serta media pembelajaran melalui interactivities games seperti Bingo, Missing Mind Mapping telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman secara konseptual dan berhasil meningkatkan pemahaman mahasiswa yang dibuktikan oleh nilai yang diperoleh mahasiswa. Proses kreatif akan memberikan pengetahuan yang baru bagi mahasiswa dan akan lebih melekat pada memori seseorang jika menimbulkan kesan yang baik. Maka, penggunaan metode belajar dan alat bantu yang kreatif dapat membangun seseorang dalam

mengembangkan memori pada otak dan akan terproyeksikan suatu saat ketika teori yang dikemas menarik itu dibutuhkan.

## SIMPULAN

Mahasiswa cenderung menyukai matakuliah penganggaran dengan sesering mungkin melakukan praktik karena dirasa lebih mempengaruhi perkembangan kognitif yang menjadi bekal mahasiswa menghadapi dunia kerja. Mahasiswa membutuhkan variasi akan metode pengajaran yang diberikan oleh dosen karena metode yang selama ini digunakan oleh dosen sangat monoton dan bahan ajar yang digunakan kurang variatif dan kurang menarik bagi mereka. Saran peneliti bagi para dosen guna menyikapi hasil penelitian ini adalah variasi alat bantu dalam mengajar harus diperbanyak lagi dengan menggunakan inovasi pembelajaran dalam bentuk aplikasi games edukatif, dan Google Classroom.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih atas terlaksanakan penelitian ini dengan baik disampaikan kepada seluruh mahasiswa Akuntansi angkatan 2018 atas partisipasi serta kerelaannya untuk mengisi kuesioner. Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang atas bentuk dukungan berupa pendanaan yang menjadikan penelitian ini terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Educational Research Association 2001 Annual Meeting April 10–14, 2001, Seattle, WA. (2000). *Educational Researcher*, 29(8), 32–39. <https://doi.org/10.3102/0013189X029008032>
- Aristianti, Listiana; Listiadi, A. (2019). Pengaruh Pemahaman Perpajakan, Intensitas Pemberian Tugas Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Perpajakan Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(3), 294–300.
- Baharudin dan Esa Nur wahyuni. (2010). *TEORI BELAJAR & PEMBELAJARAN*. Ar-Ruzz Media.
- Belajar, H., Pelajaran, M., Syariah, A., Aifiando, I. P., & Hakim, L. (2021). *Pengaruh Gaya Belajar , Minat , Dan Motivasi Sebagai Variabel Moderating Terhadap*. 9(1), 123–130.
- Chi, M. T. H., Feltovich, P. J., & Glaser, R. (1981). Categorization and representation of physics problems by experts and novices. *Cognitive Science*, 5(2), 121–152. [https://doi.org/10.1207/s15516709cog0502\\_2](https://doi.org/10.1207/s15516709cog0502_2)
- Entwistle, N. (1995). Frameworks for understanding as experienced in essay writing and in preparing for examination. *Educational Psychologist*, 30(1), 47–54. [https://doi.org/10.1207/s15326985ep3001\\_5](https://doi.org/10.1207/s15326985ep3001_5)
- Gagne, R. M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Terjemahan Munandir. Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Graesser, A., Olde, B., & Lu, S. (2000). Question-Driven Explanatory Reasoning About Devices That Malfuction. *Psychology*, 114–119.
- Hallion, L. S., Steinman, S. A., & Kusmierski, S. N. (2018). Difficulty concentrating in generalized anxiety disorder: An evaluation of incremental utility and relationship to worry. *Journal of Anxiety Disorders*, 53, 39–45. <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2017.10.007>
- Kintsch, W. (1998). *Comprehension: A paradigm for cognition*. Cambridge University Press.
- Kurniasih, R. (2010). *KEMAMPUAN KOGNITIF MAHASISWA DITINJAU DARI MEDIA PEMBELAJARAN DAN INTENSITAS BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH AKUNTANSI KEUANGAN MENENGAH PROGDI PENDIDIKAN EKONOMI AKUNTANSI FKIP UMS TAHUN AJARAN 2009/2010*.
- L. Dee Fink. (2013). *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses, Revised and Updated*. John Wiley and Sons. <https://www.wiley.com/en-us/Creating+Significant+Learning+Experiences%3A+An+Integrated+Approach+to+Designing+College+Courses%2C+Revised+and+Updated-p-9781118416327>



- Lehtomäki, E., Moate, J., & Posti-Ahokas, H. (2016). Global connectedness in higher education: student voices on the value of cross-cultural learning dialogue. *Studies in Higher Education*, 41(11), 2011–2027. <https://doi.org/10.1080/03075079.2015.1007943>
- Mandur, K., Nendi, F., Men, F. E., & Jelatu, S. (2021). *KONEKSI MATEMATIS MELALUI TAKSONOMI FINK untuk membantu mahasiswa mempelajari pengetahuan , keterampilan , dan sikap yang dasar ), application ( aplikasi ), integration ( integrasi ), human dimension ( dimensi sosial ), menyelesaikan soal-soal koneksi mat.* 7, 41–51.
- Mayer, R. E. (1989). Models for Understanding. *Review of Educational Research*, 59(1), 43–64. <https://doi.org/10.3102/00346543059001043>
- Newmann, F. M., Bryk, A. S., & Nagaoka, J. K. (2001). Authentic Intellectual Work and Standardized Tests: Conflict or Coexistence. In *East* (Issue January).
- Noordman, L. G. M., & Vonk, W. (n.d.). *Memory-based processing in understanding causal information.* 1998(Discourse Processes), 26(2-3), 191–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01638539809545044>
- Novak, J. D. (2002). Meaningful Learning: The Essential Factor for Conceptual Change in Limited or Inappropriate Propositional Hierarchies Leading to Empowerment of Learners. *Science Education*, 86(4), 548–571. <https://doi.org/10.1002/sce.10032>
- O'Dwyer, L. M., Wang, Y., & Shields, K. A. (2015). Teaching for conceptual understanding: A cross-national comparison of the relationship between teachers' instructional practices and student achievement in mathematics. *Large-Scale Assessments in Education*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.1186/s40536-014-0011-6>
- Paul J. Feltoovich, Richard L. Cooulson, Rand J. Spiro, J. F. A. (1994). *Conceptual Understanding and Stability, and Knowledge Shields fro Fending Off Conceptual Change.*
- Pratiwi, W. W. W. (2015). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN FLASH GAME TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI PADA MATERI PEMROSESAN LAPORAN KEUANGAN KELAS X SMK PALEBON SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015. <https://Lib.Unnes.Ac.Id/21206/1/7101411201-s.Pdf>
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Alfabeta.
- Schacter, J., & Thum, Y. M. (2004). Paying for high- and low-quality teaching. *Economics of Education Review*, 23(4), 411–430. <https://econpapers.repec.org/RePEc:eee:ecoedu:v:23:y:2004:i:4:p:411-430>
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik.* Nusamedia.
- Surya Dharma, MPA., P. . (2008). *Pendekatan, jenis, dan metode penelitian pendidikan.*
- Wagner, T. (2012). *Creating innovators: The making of young people who will change the world.* Simon and Schuster.
- Wenglinsky, H. (2002). How schools matter: The link between teacher classroom practices and students academic performance. *Education Policy Analysis Archives*, 10(12), 1–30.
- Wyman, B. G., & Randel, J. M. (1998). The Relation of Knowledge Organization to Performance of a Complex Cognitive Task. *Applied Cognitive Psychology*, 12(3), 251–264. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-0720\(199806\)12:3<251::AID-ACP510>3.0.CO;2-F](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-0720(199806)12:3<251::AID-ACP510>3.0.CO;2-F)