

Analisis Penerapan Media Pembelajaran *EASY COA* dan Pengaruhnya Terhadap *Habits of Mind* Mahasiswa Jurusan Akuntansi

Khairaningrum Mulyanti¹, Riani Tanjung², Mohamad Nurkamal Fauzan³

¹Prodi D4 Akuntansi Keuangan, Politeknik Pos Indonesia, Bandung, Indonesia

²Prodi D3 Akuntansi, Politeknik Pos Indonesia, Bandung, Indonesia

³Prodi D4 Teknik Informatika, Politeknik Pos Indonesia, Bandung, Indonesia

Abstract

Learning media is one of the components that affect the learning process, achieve learning goals, and at the end can form the habits of thinking (habits of mind) student. The purpose of this research is to find out how the use of EASY COA affects the habits of Mind students majoring in Accounting. The research method used is causal associative. Data collection using the results of questionnaires distributed to 85 students majoring in Accounting Polytechnic Pos Indonesia who learn Accounting Practicum courses. After the instrument test in the form of validity and reliability, the data is processed and then analyzed with the test. The results showed EASY COA had a significant positive effect on Habits of Mind with the influence value of 46.6%. Based on hypothesis testing it was concluded that EASY COA fulfil the characteristics as a good learning medium and can improve the habits of mind of accounting students. From these results it is also suggested to developing other android-based accounting learning media.

Keywords: Accounting Learning Media; Chart of Account; EASY COA; Habits of Mind

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran, dan pada akhirnya dapat membentuk pola kebiasaan dalam berpikir (*habits of mind*) mahasiswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *EASY COA* terhadap *habits of Mind* mahasiswa jurusan Akuntansi. Metode penelitian yang digunakan *asosiatif kausal*. Pengumpulan data menggunakan hasil kuesioner yang disebarakan kepada 85 mahasiswa jurusan Akuntansi Politeknik Pos Indonesia yang menempuh mata kuliah Praktikum Akuntansi. Setelah dilakukan uji instrumen berupa validitas dan reliabilitas, data diolah lalu dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan *EASY COA* berpengaruh positif signifikan terhadap *Habits of Mind* dengan nilai keterpengaruhannya sebesar 46,6%. Berdasarkan pengujian hipotesis disimpulkan bahwa *EASY COA* memenuhi karakteristik sebagai media pembelajaran yang baik serta dapat meningkatkan *habits of mind* mahasiswa jurusan akuntansi. Dari hasil tersebut juga disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis android lainnya.

Kata Kunci: Chart of Account; EASY COA; Habits of Mind; Media Pembelajaran Akuntansi.

Corresponding author. khairaningrum@poltekpos.ac.id; khairani.mulyanti@gmail.com

How to cite this article. Mulyanti, K., Tanjung, R., Fauzan, M.N., (2022). Analisis Penerapan Media Pembelajaran EASY COA dan Pengaruhnya Terhadap Habits of Mind Mahasiswa Jurusan Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*. 10 (1), 1 – 12. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPAK/article/view/39573>

History of article. Received: Oktober 2021, Revision: January 2022, Published: January 2022

PENDAHULUAN

Dalam Mata kuliah Praktikum Akuntansi, mahasiswa dilatih untuk menggunakan seluruh pengetahuan dan pemahamannya dalam menyusun laporan keuangan menurut Standar Akuntansi Keuangan (SAK), termasuk di dalamnya *Chart of Account*. Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam menyusun laporan keuangan tidak dipungkiri terbentuk karena kebiasaan berpikir secara cerdas yang mereka miliki (*habits of mind*), karena dalam mata kuliah tersebut diperlukan penguasaan pengetahuan yang kompleks dan prosedural.

Hasil paling sederhana yang dapat menjadi tolok ukur *Habits of mind* peserta didik adalah hasil belajar. Hasil belajar menjadi dampak dari sikap siswa selama belajar. Proses belajar siswa sebaiknya diarahkan melalui proses berpikir yang efektif sehingga siswa dapat terampil menempatkan diri dalam berbagai situasi dengan mengandalkan kemampuan berpikirnya (Isfiani 2016). Berikut akan ditampilkan data mengenai hasil belajar mahasiswa yang diasosiasikan dalam nilai akhir perkuliahan Praktikum Akuntansi.

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Kuliah Praktikum Akuntansi Mahasiswa Jurusan Akuntansi TA 2019/2020 Politeknik Pos Indonesia

Rentang Nilai	Prodi D3 Ak	Prodi D4 Ak
85 - 100	6 orang	5 orang
71 - 84	6 orang	6 orang
56 - 70	8 orang	9 orang
41 - 55	8 orang	12 orang
≤ 40	3 orang	2 orang
Jumlah Mahasiswa	31 orang	35 orang

Dari tabel 1 didapatkan hasil bahwa hanya 38% di Prodi D3 Akuntansi dan 35% di Prodi Akuntansi Keuangan mahasiswa yang mendapatkan nilai tertinggi dan masuk ke dalam kategori sangat baik dan baik. Sementara jumlah persentase paling banyak diantara mahasiswa hanya masuk ke dalam kelompok nilai cukup dan kurang, dan

bahkan gagal yaitu sebanyak 62% untuk Prodi D3 Akuntansi dan 65% untuk Prodi D4 Akuntansi Keuangan. Dari data di atas, didapatkan kesimpulan bahwa *habits of mind* yang dimiliki oleh para mahasiswa belum mencapai hasil yang baik. Hasil tersebut mencerminkan bahwa para mahasiswa tersebut belum dapat memahami konsep akuntansi, salah satunya dalam materi *Chart of Account*. Hasil tersebut ditambah dengan keadaan pandemik saat ini yang memaksa kegiatan perkuliahan hanya bersifat daring. Sehingga dengan hasil di atas, juga menandakan keadaan yang kurang baik terkait dengan *habits of mind* yang dimiliki oleh para mahasiswa.

Habits of Mind diperkenalkan oleh Costa dan Kallick pada tahun 1985 lalu dikembangkan oleh Marzano pada tahun 1992. (Arifah, Asikin, and Dwijanto 2022) menyatakan bahwa kebiasaan berpikir (*Habits of Mind*) merupakan kemampuan berperilaku cerdas yang dimiliki individu Ketika menghadapi masalah. *Habits of mind* terbentuk saat mahasiswa menghadapi sebuah pertanyaan yang tidak dapat langsung dijawab oleh mahasiswa tersebut, sehingga proses mengingat pengetahuan yang sudah mereka dapatkan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan dan membentuk pengetahuan yang baru dapat kita observasi.

Costa & Kallick (A Costa and Kallick B 2008) mengidentifikasi *habits of mind* dalam 16 indikator atau kategori sebagai berikut: *Persisting, Managing impulsivity, Listening with understanding and empathy, Thinking flexibility, Metacognition, Striving for accuracy, Questioning and problem posing, Applying pas knowledge to new situations, Thinking and communicating with clarity and precision, Gathering data through all senses, Creating, imagining and innovating, Responding with wonderment and awe, Taking responsible risk, Finding humour, Thinking interdependently, Remaining open to continuous learning.*,

(Vass 2008) menyebutkan ada beberapa cara yang dapat dilakukan agar para peserta didik memiliki *habits of mind* yang kuat yang memungkinkan peserta didik untuk dapat

berpikir secara kritis, berpikir kreatif dan dapat mengatur perilaku dirinya sendiri, cara tersebut diantaranya : 1) Latihan berpikir, 2) mencari informasi, 3) mengumpulkan pengalaman melalui virtual, 4) melakukan aktivitas yang baru.

Habits of mind setiap mahasiswa tidak muncul begitu saja tanpa dibentuk dan dilatih, apalagi dengan keadaan pandemik seperti sekarang ini, karena dengan segala keterbatasan proses pembelajaran sekarang diharapkan tidak mengurangi proses pembentukan *habits of mind*. Oleh sebab itu, para pengajar dituntut untuk menciptakan media pembelajaran online yang dapat mendukung pembentukan *habits of mind* dengan baik.

Secara umum penggunaan media pembelajaran akan memberikan manfaat yang baik terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh (Azhar 2013) bahwa media pembelajaran memiliki fungsi diantaranya: 1) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, 2) media pembelajaran dapat melampaui Batasan ruang kelas, 3) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung siswa dengan lingkungannya, 4) media pembelajaran menghasilkan keseragaman pengamatan, 5) media alat menanamkan keseragaman pengamatan, 6) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar dan konkrit, 7) media membangkitkan motivasi, merangsang siswa untuk belajar, 8) media mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam memahami suatu pelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk, salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk visual. (Susilana, Rudi Riyana 2009) mengungkapkan mengenai karakteristik sebuah media pembelajaran audio visual yang baik, yaitu: 1) *clarity of message* (kejelasan pesan), 2) *stand alone* (berdiri sendiri), 3) *user friendly* (mudah untuk digunakan oleh pengguna, 4) representasi isi, 5) visualisasi dengan media, 6) menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, 7) dapat digunakan secara klasikal ataupun individual.

Media pembelajaran akuntansi semakin berkembang saat ini, baik berupa media pembelajaran yang digunakan secara manual maupun media pembelajaran yang digunakan secara daring. Salah satu bentuk media pembelajaran daring yang sebelumnya sudah diujicobakan adalah aplikasi “Edcounting-App”. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kudiasanti and Sukirno 2017) disimpulkan bahwa media pembelajaran “Edcounting-App” dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran akuntansi dan dapat digunakan sebagai media evaluasi layak dipergunakan sebagai media pembelajaran akuntansi keuangan.

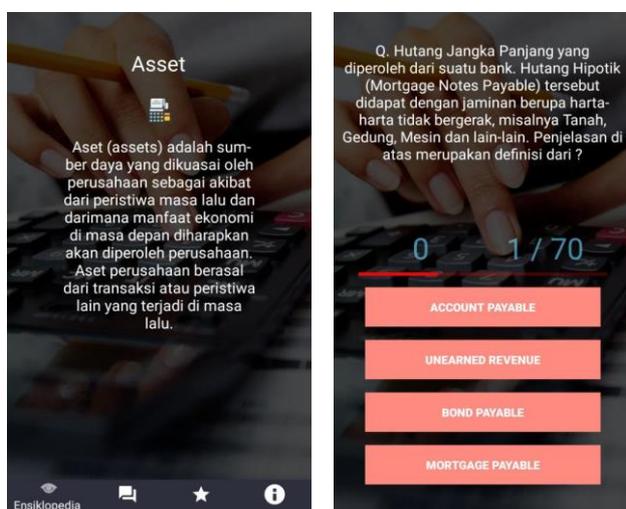
Salah satu materi pembelajaran akuntansi dasar adalah materi bagan akun (*chart of account*). Setiap mahasiswa didorong untuk betul-betul memahami *chart of account* ini, karena menjadi dasar dalam mempelajari prinsip dan standar akuntansi keuangan. Dalam mempelajari *chart of account* ini diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa menghafal dan memahami bagan akun baik secara manual maupun daring.

Salah satu media pembelajaran daring yang telah dikembangkan dalam mempelajari materi *chart of account* adalah “*Mobile Learning Android for Chart Of Account*” yang dikembangkan oleh (Khanifa and Sukirno 2017). Dalam hasil uji coba pengembangan media tersebut didapatkan hasil bahwa “*Mobile Learning Android for Chart Of Account*” sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi, terutama dalam mempelajari materi *chart of account*. Walaupun begitu terdapat keterbatasan dari pengembangan media tersebut, yaitu media “*Mobile Learning Android for Chart Of Account*” hanya berisi bagan akun dengan deskripsi terbatas dan bidang terbatas, sehingga pengguna hanya akan mendapat informasi terbatas juga.

Media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan dalam penelitian ini adalah *EASY COA*. *EASY COA* merupakan sebuah aplikasi android yang dikembangkan sebagai media pembelajaran

akuntansi, berbentuk permainan yang berisikan ensiklopedia dan kuis mengenai *chart of account (COA)* atau nama-nama rekening akuntansi dalam istilah Bahasa Inggris sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan (SAK) dengan konvergensi IFRS. Terdapat dua menu dalam aplikasi ini, yaitu menu ensiklopedia dan menu Quiz. *EASY COA* dikembangkan sebagai upaya agar mahasiswa dapat dengan mudah mengingat serta mengelompokkan nama-nama rekening dalam perusahaan jasa dan dagang, karena COA merupakan dasar penyusunan laporan keuangan.

Dalam aplikasi ini mahasiswa sebagai penggunaanya dapat memahami COA secara lebih atraktif, karena di menu ensiklopedia menampilkan nama-nama dari COA sekaligus dengan pengertian dari masing-masing daftar akun tersebut. Sementara untuk menu quiznya berisikan pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda yang terkait dengan COA. Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi *Easy COA*.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Android *EASY COA*

Dari pemaparan di atas mengenai *habits of mind*, media pembelajaran, serta pengembangan *EASY COA*, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah *EASY COA* memenuhi karakteristik sebagai media pembelajaran visual yang baik melalui analisis penerapan *EASY COA*.

Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan *EASY COA* terhadap tingkat *habits of mind* yang dimiliki oleh para mahasiswa jurusan akuntansi. Pada akhirnya hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut “terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *EASY COA* terhadap *habits of mind* mahasiswa jurusan Akuntansi”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono 2018) metode kuantitatif dilandasi oleh filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dalam metode kuantitatif dilakukan menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang dilakukan bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan rumusan masalah asosiatif-kausal.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 85 orang mahasiswa jurusan akuntansi Politeknik Pos Indonesia yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Kuesioner yang disebarakan berkaitan dengan media *EASY COA* dan *Habits of Mind* sebagai variabel – variabel penelitian. Berikut ditampilkan operasionalisasi variabel dalam penelitian ini:

Tabel 2 Operasionalisasi Variabel

Variabel	Indikator
Media Pembelajaran <i>EASY COA</i> (variabel X)	<i>Clarity of message</i>
	<i>Stand alone</i>
	<i>User friendly</i>
	Representasi isi
	Visualisasi dengan media
<i>Habits of Mind</i> mahasiswa (variabel Y)	Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi
	Dapat digunakan secara klasikal ataupun individual
	<i>Persisting</i>
	<i>Managing impulsivity</i>

Listening with understanding and empathy
Thinking flexibly
Metacognition
Striving for accuracy
Questioning and problem posing
Thinking and communicating with clarity and precision
Gathering data through all sense
Creating, imagining, and innovating
Responding with wonderment and awe
Taking responsible risk
Finding humour
Thinking interdependently
Remaining open to continuous learning

Analisis data pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur derajat ketepatan data yang dikumpulkan serta mengetahui derajat konsistensi dan stabilitas data yang dikumpulkan. Setelah itu dilakukan analisis deskriptif untuk menginterpretasikan data-data yang dikumpulkan menggunakan tabel distribusi frekuensi yang disusun untuk mengetahui bagaimana skor masing-masing indikator penelitian yang diukur dalam skala *likert*, untuk selanjutnya dimasukkan ke dalam garis kontinum untuk mengukur dan menunjukkan seberapa besar tingkat kekuatan masing-masing variabel yang diteliti.

Selanjutnya dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pola variabel *dependent* dapat diprediksi melalui variabel *dependent* (Sugiyono 2018). Berdasarkan hipotesis yang diajukan, dilakukan uji hipotesis untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent* dengan menggunakan uji *t* dengan tingkat signifikansi 5%, $df = n-2$ dan syarat:

- Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

- Jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Analisis terakhir yang dilakukan adalah koefisien determinasi untuk mengukur kesesuaian atau memprediksi seberapa besar kontribusi pengaruh yang diberikan variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner variabel X dan variabel Y yang diwakili oleh 36 pertanyaan mengenai indikator-indikator masing-masing variabel penelitian. Dari hasil pengujian validitas dan reliabilitas, terdapat satu pertanyaan yang tidak dapat digunakan dalam penelitian ini karena dinyatakan tidak valid, pertanyaan yang tidak dapat digunakan tersebut terkait dengan salah satu indikator *habits of mind*.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *EASY COA* sebagai media pembelajaran terhadap *habits of mind* (kebiasaan berpikir) para mahasiswa. *Media* pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam sebuah pembelajaran yang sangat penting, baik sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran ataupun sebagai alat memvisualisasikan materi yang sulit dipahami. Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Sebelum melihat bagaimana pengaruh *EASY COA* terhadap kebiasaan atau keterampilan berpikir mahasiswa yang diukur melalui indikator *habits of mind*, penelitian ini mengukur terlebih dahulu apakah *EASY COA* yang sudah dibuat terlebih dahulu sudah memenuhi kriteria media pembelajaran khususnya sebagai media visual yang disampaikan oleh Riyana dalam (Fitri and Putri 2020). Peneliti menggunakan karakteristik tersebut, karena *EASY COA* merupakan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi android, jadi fokus utama dari media pembelajaran ini berbasiskan visual. Berikut ditampilkan hasil skala *likert* mengenai *EASY COA*:

Tabel 3 Hasil Pengukuran *EASY COA*

indikator Pengukuran EASY COA	Nilai	Interpretasi
<i>Clarity of massage</i>	69%	Baik
<i>Stand alone</i>	80%	Sangat baik
<i>User friendly</i>	72%	Baik
Representasi isi	71%	Baik
Visualisasi dengan media	76%	Baik
Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi	89%	Sangat baik
Dapat digunakan secara klasikal ataupun individual	82%	sangat baik

Tabel 3 menunjukkan hasil pengukuran EASY COA berdasarkan tujuh kriteria media visual. Kriteria pertama yaitu kriteria *clarity of massage* (kejelasan pesan). Dalam angket yang digunakan dalam penelitian ini, kriteria kejelasan pesan ini diwakili oleh 3 pertanyaan pertama. Hasil kuesioner penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa EASY COA sebagai media pembelajaran cukup membuat pembelajaran akuntansi lebih bermakna, mudah diingat, dan dapat dipahami secara utuh. Dengan hasil tersebut maka informasi mengenai *Chart of Account* yang menjadi dasar pembelajaran akuntansi dapat tersimpan dalam jangka waktu panjang, sehingga dapat memudahkan para mahasiswa dalam memahami tahapan akuntansi di tingkat selanjutnya.

Kriteria berikutnya adalah *stand alone* (berdiri sendiri). Dari tabel. 3 didapatkan hasil bahwa EASY COA dapat digunakan secara mandiri oleh para mahasiswa di luar jam perkuliahan. Ini berarti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini, tidak bergantung pada bahan ajar lain, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Khairani, Sutisna, and Suyanto 2019). EASY COA yang dikembangkan juga *user friendly*. Tercermin dari hasil kuesioner penelitian ini. Lebih dari 50% responden mengatakan bahwa EASY COA sangat mudah digunakan, apalagi media pembelajaran ini berbasis android dimana mayoritas para mahasiswa memiliki dan menggunakan ponsel yang

berbasis android. *User friendly* sebagai karakteristik media pembelajaran visual, selain harus mudah digunakan oleh para mahasiswa juga harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan bahasa yang umum (Khairani et al. 2019).

Media pembelajaran yang baik harus dapat merepresentasikan materi yang akan disampaikan oleh dosen. Indikator tersebut menjadi salah satu indikator yang diukur dalam penelitian ini. Walaupun belum dapat direpresentasikan melalui animasi, tetapi deskripsi mengenai *chart of account* dalam EASY COA berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK) konvergensi IFRS (*International Financial Reporting Standard*). Indikator di atas ketika diukur dalam penelitian ini juga menunjukkan hasil yang baik. Seperti yang sudah dibahas di poin sebelumnya, dalam pengembangan yang pertama ini EASY COA belum dilengkapi dengan animasi yang baik, tetapi sudah menambahkan *backsound* dalam tampilan materinya. Penambahan *backsound* ini cukup penting, seperti yang disampaikan oleh (Wisada, Sudarma, and Yuda S 2019) bahwa dengan adanya penambahan musik dalam media pembelajaran, hal tersebut dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan.

EASY COA sudah menggunakan resolusi yang tinggi, tercermin dari hasil kuesioner penelitian. Lebih dari 65% menjawab bahwa EASY COA sudah menggunakan tampilan dengan resolusi yang tinggi serta dapat digunakan pada semua tipe ponsel android. Karakteristik yang baik dari sebuah media pembelajaran visual yang baik adalah media pembelajaran tersebut dapat digunakan baik secara klasikal maupun individual. Hasil survey penelitian ini menunjukkan lebih dari 75% responden menjawab bahwa EASY COA dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal maupun individual di luar jam perkuliahan. Dengan kata lain media ini dapat digunakan dengan pendampingan oleh dosen maupun secara mandiri oleh para mahasiswa.

Variabel kedua yang diukur dalam penelitian ini adalah kebiasaan atau

keterampilan para mahasiswa dalam berpikir, atau yang dikenal sebagai *Habits of Mind*. Indikator yang digunakan dalam penelitian adalah 16 indikator yang disampaikan oleh Costa & Kallick dan diwakili kedalam 20 pertanyaan kuesioner. Berikut akan ditampilkan hasil nilai *habits of mind* para mahasiswa yang diukur menggunakan skala *likert* serta interpretasinya.

Tabel 4. Hasil *Habits of Mind* mahasiswa

Indikator <i>Habits of Mind</i>	Nilai HOM	Interpretasi
<i>Persisting</i>	80%	Sangat baik
<i>Managing impulsivity</i>	72%	Baik
<i>Listening with understanding and empathy</i>	88%	Sangat baik
<i>Thinking flexibly</i>	73%	Baik
<i>Metacognition</i>	80%	Baik
<i>Striving for accuracy</i>	95%	Sangat Baik
<i>Questioning and problem posing</i>	74%	Baik
<i>Thinking and communicating with clarity and precision</i>	69%	Baik
<i>Gathering data through all sense</i>	66%	Baik
<i>Creating, imagining, and innovating</i>	66%	Baik
<i>Responding with wonderment and awe</i>	75%	Baik
<i>Taking responsible risk</i>	68%	Baik
<i>Finding humour</i>	71%	Baik
<i>Thinking interdependently</i>	81%	Sangat Baik
<i>Remaining open to continuous learning</i>	62%	Baik

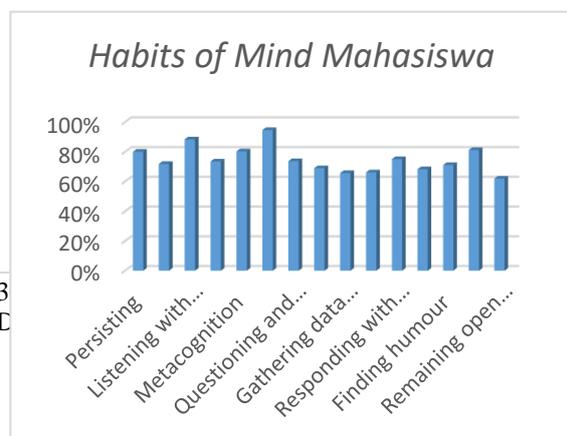
16 indikator yang diungkapkan oleh (A Costa and Kallick B 2008) sebagai berikut : *Persisting* (tekun dan tidak mudah menyerah), *Managing impulsivity* (tidak tergesa-gesa bertindak), *Listening with understanding and empathy* (mau menerima pandangan orang lain), *Thinking flexibly* (mempertimbangkan pilihan dan dapat

merubah pandangan), *Metacognition* (berpikir untuk berpikir), *Striving for accuracy* (menetapkan standar yang tinggi dan mencari cara untuk meningkat), *Questioning and problem posing* (menemukan pemecahan masalah), *Applying past knowledge to new situation* (mengakses pengetahuan terdahulu dan mentransfer pengetahuan ini pada konteks baru), *Thinking and communicating with clarity and precision* (berusaha berkomunikasi secara lisan dan tulisan secara akurat), *Gathering data through all sense* (memberikan perhatian terhadap sekeliling melalui rasa, sentuhan, bau, pendengaran, dan penglihatan), *Creating, imagining, and innovating* (memiliki ide-ide dan gagasan baru), *Responding with wonderment and awe* (mempunyai rasa ingin tahu terhadap misteri di alam), *taking responsible risk* (mengambil resiko secara bertanggungjawab), *Finding humour* (menikmati ketidaklayakan dan yang tidak diharapkan), *Thinking interdependently* (dapat bekerja dan belajar dengan orang lain dalam sebuah tim), *Remaining open to continuous learning* (tetap berusaha terus belajar dan menerima bila ada yang tidak diketahuinya).

Dalam hasil penelitian yang tercantum dalam tabel 4, hanya 15 indikator dari *habits of mind* yang dapat diukur dikarenakan indikator *Applying past knowledge to new situations* tidak lolos uji validitas. Dalam tabel.4 ditampilkan 15 indikator, semuanya menunjukkan hasil baik dan sangat baik. Terdapat 11 indikator HOM yang masuk ke dalam kategori baik, yaitu *Managing impulsivity*, *Thinking flexibly*, *Metacognition*, *Questioning and problem posing*, *Thinking and communicating with clarity and precision*, *Gathering data through all sense*, *Creating, imagining, and innovating*, *Responding with wonderment and awe*, *Taking responsible risk*, *Finding humour*, *Remaining open to continuous learning*. Sementara yang masuk ke dalam kategori sangat baik adalah *Persisting*, *Listening with understanding and empathy*, *Striving for accuracy*, dan *Thinking interdependently*.

Persentase terkecil dari indikator HOM yang diujikan adalah indikator *Remaining open to continuous learning* dengan pernyataan mengenai sikap mahasiswa yang akan bertanya jika kurang memahami baik materi ataupun tugas yang diberikan. Hasil presentasi yang kecil ini juga sejalan dengan pernyataan kontradiktif yang dinyatakan oleh Costa Kallick dalam (Isfiani 2016) bahwa dalam membentuk pengetahuan yang baru, manusia memiliki kecenderungan untuk mematikan sendiri rasa ingin tahu yang dimilikinya, serta mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya melalui proses bertanya. Jadi kebiasaan untuk bertanya memang perlu dilatih, karena sikap bertanya menyadarkan akan ketidaktahuannya dalam materi tersebut, sehingga dengan penerimaan ketidaktahuan tersebut, para mahasiswa berupaya untuk dapat menguasai materi ataupun tugas yang diberikan.

Untuk hasil presentasi *habits of mind* tertinggi dalam penelitian ini adalah *Striving for accuracy*. Menurut (Salwah 2013) salah satu indikator HOM ini merupakan sikap seseorang untuk menginginkan ketepatan, kesempurnaan, dan membuat kebanggaan dalam mengerjakan pekerjaan. Dengan melihat hasil presentasi di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa jurusan akuntansi Politeknik Pos Indonesia memiliki usaha yang keras dalam mengerjakan masalah akuntansi. Bukan hanya kecepatan yang menjadi prioritas dalam menyelesaikan masalah akuntansi, tetapi juga ketepatan, ketelitian dan rasa bangga bisa menyelesaikan permasalahan akuntansi tersebut. Berikut ditampilkan grafik perbandingan hasil *habits of mind* mahasiswa jurusan akuntansi Politeknik Pos Indonesia yang menjadi sampel dalam penelitian ini.



Gambar 2. *Habits of Mind* Mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Pos Indonesia

Dengan melihat hasil *habits of mind* mahasiswa pada gambar 2 yang sudah menunjukkan hasil yang baik, kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik juga dapat mempengaruhi kebiasaan berpikir para mahasiswa. Karena yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah para mahasiswa yang sudah pernah menggunakan *EASY COA* dalam perkuliahan akuntansi.

Dari hasil analisis regresi sederhana penelitian ini, didapatkan persamaan sebagai berikut: $Y = 36,673 + 0,949X$. dari persamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh positif terhadap variabel Y, artinya *EASY COA* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap *habits of mind* mahasiswa akuntansi. Hasil selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Berikut adalah hasil uji t:

Tabel 5 Hasil Pengujian Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	36.673	4.688		7.823	.000
	X	.949	.112	.682	8.502	.000

a. Dependent Variable: Y

Tabel 5 menunjukkan bahwa uji t pada penelitian ini adalah sebesar 8,502. Dengan derajat kebebasan sebesar 83 yaitu (n-2 atau 85-2), dengan uji dua pihak dan tingkat signifikansi sebesar 5% sehingga diperoleh t

tabel sebesar 1,988 maka t hitung $>$ t tabel yaitu sebesar 8,502 $>$ 1,988 sedangkan nilai signifikansi variabel X adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y .

Untuk memprediksi seberapa besar kontribusi pengaruh yang diberikan variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dalam penelitian ini, dihitunglah koefisien determinasi.

Tabel 6 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.682 ^a	.466	.459	6.393

a. Predictors: (Constant), X

Tabel 6 menunjukkan angka yang terdapat pada kolom R Square sebesar 0,466. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 46,6%.

Hasil analisis serta pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa secara signifikan *EASY COA* berpengaruh terhadap *habits of mind* mahasiswa. Dengan tingkat keterpengaruhannya sebesar 46,6%. Hasil pengujian hipotesis tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran yang sangat penting. Bukan hanya mempermudah pengajar dalam penyampaian materi, tetapi lebih dari sekedar hal tersebut. Wina Sanjaya dalam (Aghni 2018) menjelaskan mengenai beberapa fungsi media pembelajaran yaitu komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi serta individualitas. Fungsi-fungsi tersebut jika ditelaah lebih dalam dapat berkaitan dengan indikator-indikator dalam *habits of mind*.

Fungsi komunikatif berkaitan dengan proses transfer ilmu pengetahuan dari pengajar kepada peserta didik. Jika proses transfer ilmu dapat berjalan dengan baik, maka beberapa indikator dalam *habits of*

mind juga dapat ditingkatkan, seperti *Metacognition, Applying post knowledge to new situations, dan Thinking and communicating with clarity and precision*. Dengan pemahaman yang baik dari keberhasilan transfer ilmu yang dilakukan, maka kebiasaan untuk terus berpikir lebih dalam lagi mengenai materi yang sudah disampaikan akan meningkat. Begitu juga dengan menarik pengetahuan yang sebelumnya lalu mengaitkannya dengan pengetahuan atau materi baru yang disampaikan oleh pengajar akan lebih tinggi. Dari pengetahuan yang didapat dari fungsi komunikatif juga akan membiasakan dan meningkatkan kemampuan para mahasiswa dalam mengkomunikasikan pengetahuan, khususnya pengetahuan mengenai *Chart of Account* yang menjadi fokus dalam aplikasi *EASY COA* ini.

Fungsi kedua yaitu fungsi motivasi. Tujuan sederhana dari penggunaan media pembelajaran yang baik adalah agar para peserta didik ataupun mahasiswa dapat termotivasi dalam mengikuti perkuliahan akuntansi. Tetapi jika kita menarik sudut pandang *habits of mind* motivasi yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran terkait dengan beberapa indikator, yaitu *Persisting, Striving for accuracy, Finding humour, Remaining open to continuous learning*. Dengan penggunaan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk tekun, dan menetapkan standar yang tinggi dalam pencapaiannya dalam pembelajaran akuntansi. Apabila standar tersebut tidak dapat tercapai, maka mahasiswa tersebut juga dapat menerima hal tersebut dengan sikap yang baik, dan selanjutnya tidak malu untuk bertanya serta tetap berusaha untuk terus belajar. Dalam penelitian ini terlihat bahwa indikator *habits of mind* inilah yang masih harus ditingkatkan karena berada memiliki nilai persentase HOM terkecil.

Fungsi kebermaknaan berhubungan dengan bagaimana sebuah media pembelajaran yang baik dapat mempengaruhi kemampuan mahasiswa tidak hanya dalam memahami materi akuntansi,

tetapi juga dapat membentuk kemampuan analisis, dan mencipta. *EASY COA* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan agar para mahasiswa melalui pemahaman *chart of account* yang kuat selanjutnya dapat menganalisis bukti transaksi, mengolahnya hingga membuat laporan keuangan dengan baik. Dengan *EASY COA* mahasiswa tidak akan bersikap impulsif dalam menganalisis bukti transaksi karena pengetahuan yang mahasiswa dapatkan bukan hanya mereka pahami tetapi juga bermakna. Dengan pengetahuan yang bermakna tersebut, para mahasiswa juga dapat lebih fleksibel dalam memecahkan masalah, bahkan dapat menemukan gagasan atau cara baru ketika menemukan permasalahan yang disertai dengan rasa tanggung jawab atas resiko yang mungkin saja timbul dari gagasan yang diberikan oleh mahasiswa tersebut. Hal ini sesuai dengan indikator *Managing impulsivity, Thinking flexibly, Questioning and problem posing, Creating, imagining, and innovating, Responding with wonderment and awe, dan Taking responsible risk.*

Penerimaan pengetahuan dari masing-masing peserta didik atau mahasiswa mungkin saja berbeda. Tetapi media pembelajaran memiliki fungsi dalam penyamaan persepsi ataupun pandangan yang sama kepada setiap mahasiswa terhadap pengetahuan ataupun materi tersebut. Proses menerima pandangan ataupun pendapat orang lain (*Listening with understanding and empathy*) menjadi indikator yang dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran. Penggunaan *EASY COA* diharapkan dapat meningkatkan rasa empati para mahasiswa jika ternyata persepsi mereka berbeda dengan persepsi ataupun pemahaman mahasiswa lain. karena *EASY COA* dalam menguraikan pengertian dari masing-masing *chart of account* berdasarkan standar akuntansi keuangan konvergensi IFRS. Jadi, walaupun mungkin saja persepsi dari masing-masing mahasiswa berbeda, tetapi media pembelajaran ini menjadi

patokan ataupun dasar dari pengetahuan mengenai *COA*.

Fungsi yang terakhir adalah fungsi individualistis. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat digunakan baik secara kelompok ataupun secara mandiri. Hasil penelitian ini seperti dalam bab sebelumnya, menyebutkan bahwa *EASY COA* memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik karena dapat memenuhi kriteria tersebut. Fungsi individualistis juga berkaitan dengan bagaimana media pembelajaran dapat memfasilitasi kebutuhan setiap individu yang berbeda-beda dengan berbagai macam model dan gaya belajar para mahasiswa. Media pembelajaran yang baik terutama dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran secara berkelompok yang dibangun dari pemahaman individual mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dalam *habits of mind* kemampuan untuk bekerja dengan orang lain (*Thinking interdependently*) sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh (Susongko, Hidayati, and Isnani 2020) bahwa dalam usaha untuk membangun, mengembangkan, serta merekonstruksi pengetahuan yang dibutuhkan, sampai dengan tujuan mencapai *Zone of Proximal Development (ZPD)* siswa memerlukan *scaffolding*. *Scaffolding* dapat dilakukan oleh dosen atau teman sebaya dengan berbagai cara, termasuk instruksi (menjelaskan), konsep tertentu, peringatan (memberikan umpan balik) ataupun dorongan. Jadi media pembelajaran yang baik dapat mendukung proses *scaffolding* tersebut.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran akuntansi memerlukan variasi media pembelajaran terutama dalam era digital seperti sekarang ini. Karena bukan hanya sekedar alat transfer pengetahuan, media pembelajaran juga digunakan untuk melatih kebiasaan berpikir (*habits of mind*) peserta didik. *EASY COA* sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi android yang

dikembangkan sebagai media audio visual sudah memenuhi karakteristik sebagai media pembelajaran yang baik. Terbukti dari hasil penyebaran kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai indikator-indikator karakteristik media audio visual yang baik.

Habits of mind sebagai sebuah kebiasaan dan keterampilan berpikir yang harus dimiliki dan dilatih oleh seluruh peserta didik harus tercermin dalam sikap-sikap belajar para peserta didik. Dalam penelitian ini telah diukur *habits of mind* mahasiswa jurusan Akuntansi Politeknik Pos Indonesia yang telah menggunakan *EASY COA* dalam pembelajaran akuntansi. Dari hasil penyebaran kuesioner, didapatkan hasil bahwa tingkat *habits of mind* para mahasiswa berada dalam kategori baik. Dengan nilai tertinggi berada pada indikator *Striving for accuracy*, dan nilai terendah adalah indikator *Remaining open to continuous learning*.

EASY COA sebagai media pembelajaran memiliki lima fungsi dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi tersebut adalah fungsi komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualistik. Dari kelima fungsi tersebut, terlihat bahwa masing-masing fungsi media pembelajaran bukan hanya memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga memiliki pengaruh positif terhadap *habits of mind* mahasiswa.

Penerapan *EASY COA* sebagai media pembelajaran akuntansi berpengaruh signifikan terhadap *habits of mind* yang dimiliki oleh para mahasiswa. Dari hasil tersebut terbukti bahwa dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi *habits of mind* mahasiswa.

Keterbatasan penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran ini hanya dilakukan pada Politeknik Pos Indonesia, sehingga hasil penelitian belum dapat mewakili kondisi yang lebih luas di luar Politeknik Pos Indonesia. Selain itu, Quiz yang ada di *EASY COA* masih sangat sederhana, sehingga para mahasiswa belum dapat menggali pemahaman mengenai *chart of account* secara mendalam.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini untuk para pengajar Akuntansi agar dapat mengembangkan bahkan menciptakan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi ataupun aplikasi-aplikasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan aspek-aspek *habits of mind* mahasiswa. Sedangkan bagi peneliti lain, agar dapat mengkaji lebih dalam aspek atau indikator *habits of mind* mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A Costa, and Kallick B. 2008. "Describing 16 Habits of Mind." (September).
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Arifah, Nazihatun, Mohammad Asikin, and Dwijanto. 2022. "Students' Mathematics Creative Thinking Skills Reviewed by Habits of Mind on Probing-Prompting Learning with Open-Ended Approach." 11(1):42–47.
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fitri, Yuliani Fitri, and Anike Putri. 2020. "Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan." *Math Educa Journal* 4(1):31–46.
- Isfiani, Ilma Riksa. 2016. "Profil Tingkatan Habits of Mind Dan Kecemasan Kognitif Dalam Mata Pelajaran Biologi Pada Siswa SMA Di Kota Bandung." *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran* 11(2):53–66.
- Khairani, Miftahul, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto. 2019. "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Biolokus* 2(1):158. doi: 10.30821/biolokus.v2i1.442.
- Khanifa, Fadhla, and Sukirno Sukirno. 2017. "Developing Chart of Account Based on Financial Accounting Standard." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 15(1). doi: 10.21831/jpai.v15i1.14810.

- Kudiasanti, Rr. Trianina Arini, and Sukirno Sukirno. 2017. "Pengembangan Aplikasi 'Edcounting-App' Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 15(1). doi: 10.21831/jpai.v15i1.14809.
- Salwah. 2013. "Habit of Striving for Accuracy and Precision (Hsap) Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbasis." 3:118–25.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Susilana, Rudi Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. 3rd ed. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susongko, Purwo, Fina Hidayati, and Isnani. 2020. "Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti." *E-Journal Ups* 4(januari 2020):1–11.
- Vass, Eva. 2008. "New Technology and Habits of Mind." *Beyond Current Horizons Review Paper* (December 2008):1–25.
- Wisada, Putu Darma, I. Komang Sudarma, and Adr. I. Wayan Ilia Yuda S. 2019. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter." *Journal of Education Technology* 3(3):140. doi: 10.23887/jet.v3i3.21735.