



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI LAPORAN KEUANGAN
UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMAN 2 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh:

St. Afifatul Khoiriyah

NIM. 160210301065

Dosen Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed.
Dosen Pembimbing II : Mukhamad Zulianto, S.Pd., M.Pd.
Dosen Penguji I : Drs. Joko Widodo, M.M.
Dosen Penguji II : Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI LAPORAN KEUANGAN
UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMAN 2 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**St. Afifatul Khoiriyah
NIM. 160210301065**

Dosen Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed.
Dosen Pembimbing II : Mukhamad Zulianto, S.Pd., M.Pd.
Dosen Penguji I : Drs. Joko Widodo, M.M.
Dosen Penguji II : Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, Puji syukur kepada-Nya yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya yang tak terbatas. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah Shallallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah membimbing ummat menuju jalan kebenaran. Sebagai bentuk rasa syukur atas perjuangan menuntut ilmu di almamater, dengan tulus dan ikhlas saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua saya, Ayahanda Almarhum Dahruji dan Ibunda Siti Rukmah yang mana atas doa, dukungan, dan kasih sayang beliau sehingga dapat memotivasi saya untuk mengenyam pendidikan di perguruan tinggi negeri dan dapat berkarya;
2. Kakak saya, Muhammad Sholeh dan Muhammad Mursyied Mahsum yang telah memberikan saya dukungan, kasih sayang, dan motivasi dalam perjuangan menuntut ilmu;
3. Guru saya, baik di tingkat dasar hingga perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya secara tulus agar sampai pemahaman dan ilmu terbaik;
4. Almamater saya, Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang saya banggakan.

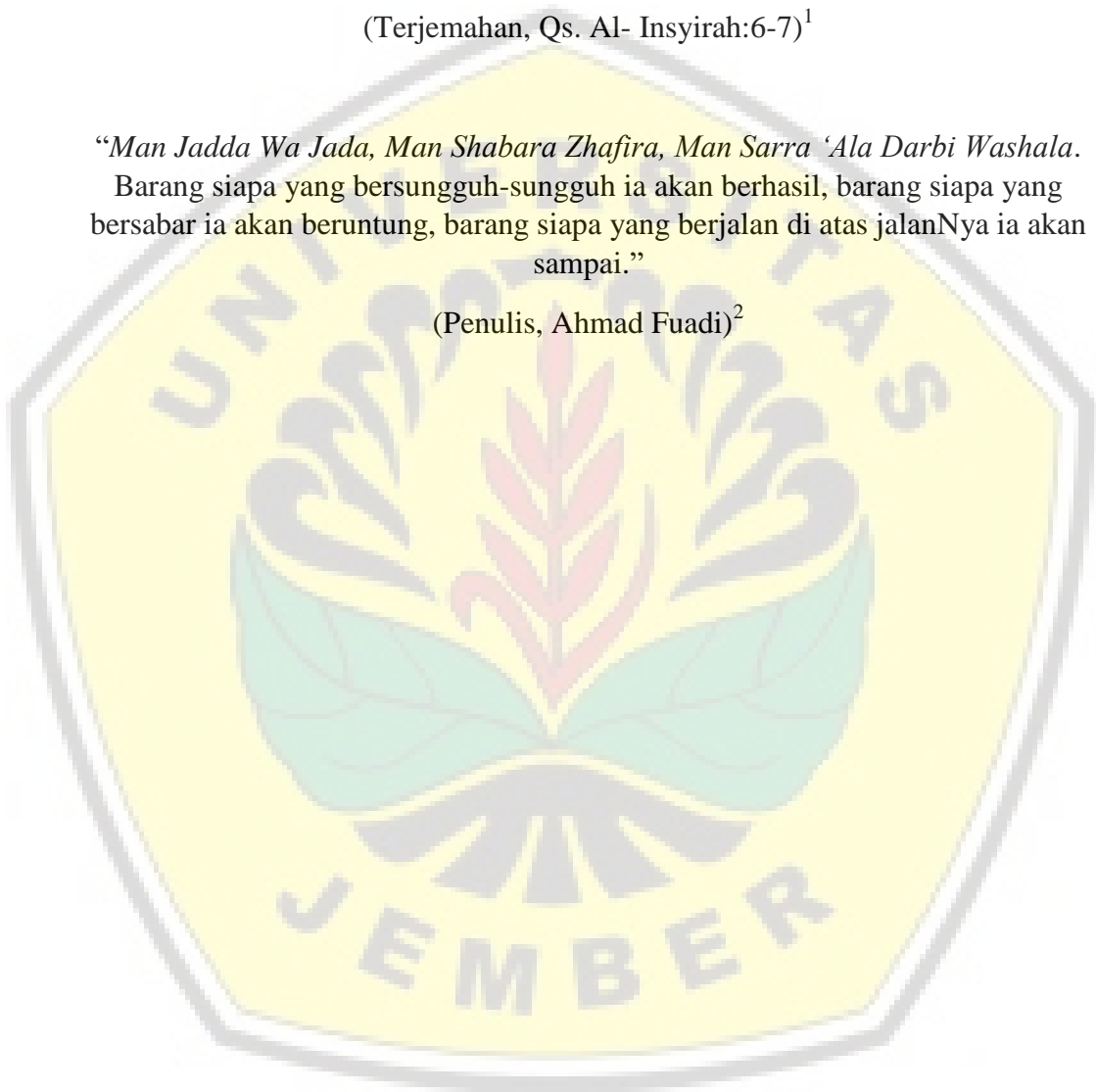
MOTTO

“Maka bersama kesulitan terdapat kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai pada suatu urusan tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain.”

(Terjemahan, Qs. Al- Insyirah:6-7)¹

“Man Jadda Wa Jada, Man Shabara Zhafira, Man Sarra ‘Ala Darbi Washala.
Barang siapa yang bersungguh-sungguh ia akan berhasil, barang siapa yang bersabar ia akan beruntung, barang siapa yang berjalan di atas jalanNya ia akan sampai.”

(Penulis, Ahmad Fuadi)²



¹ <https://quran.kemenag.go.id>

² Ahmad Fuadi. 2009. *Negeri 5 Menara*. PT. Gramedia Pustaka Utama

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : St. Afifatul Khoiriyah

NIM : 160210301065

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember**” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan pada instansi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 September 2020

Yang menyatakan,

St. Afifatul Khoiriyah

160210301065

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI LAPORAN KEUANGAN
UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMAN 2 JEMBER**

Diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program
Sarjana Strata Satu Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : St. Afifatul Khoiriyah
NIM : 160210301065
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan IPS/ Pendidikan Ekonomi
Angkatan tahun : 2016
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 22 September 1997

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Sri Kantun, M.Ed.
NIP. 19581007 198602 2 001

Mukhamad Zulianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880721 201504 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager Pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember**” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 24 September 2020

Tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sri Kantun, M.Ed.
NIP. 19581007 198602 2 001

Mukhamad Zulianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880721 201504 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Joko Widodo, M.M.
19600217 198603 1 003

Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.
19870924 201504 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 19600612 198702 1 001

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember; St. Afifatul Khoiriyah, 160210301065, 2020; 70 Halaman: Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran inovatif yang mengoptimalkan peran media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan sebuah kebutuhan dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang di era digital. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif, partisipatif, dan mandiri dalam belajar. Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran akuntansi di SMAN 2 Jember yaitu terletak pada media pembelajaran berbasis TIK berupa *power point* yang belum dikategorikan sebagai media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. Hal ini disebabkan oleh tampilan media yang masih sederhana sehingga membuat siswa kurang berminat dan tidak fokus pada proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK berupa konsep *Mind Map* yang dapat membuat siswa fokus dan membantu untuk mengingat materi laporan keuangan secara mudah dengan media *Mindjet Mindmanager*.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang menarik, efektif, dan efisien pada materi laporan keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadopsi model 4-D oleh Thiagarajan *et. al.* yang telah dimodifikasi hingga tahap pengembangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 12 siswa kelas XI IPS 2 dan uji coba kelompok besar dilakukan pada 32 siswa kelas XI IPS 1 dengan desain penelitian *before after* yakni dengan memberikan perlakuan pada masing-masing subjek uji coba dan membandingkan peningkatan hasil belajar siswa masing-masing kelas sebelum dan sesudah menggunakan media *Mindjet Mindmanager*.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji tingkat kemenarikan dengan menggunakan penskoran yang diperoleh dari hasil angket respon siswa, uji

efisiensi dengan cara membandingkan alokasi waktu pembelajaran pada silabus dengan alokasi waktu pembelajaran dengan menggunakan media *Mindjet Mindmanager* lalu diperkuat dengan wawancara bersama guru mata pelajaran ekonomi, dan uji efektivitas diperoleh dengan membandingkan kenaikan nilai pre test dan post test pada uji coba kelompok besar dan uji coba kelompok kecil yang dihitung dengan menggunakan rumus *paired sample t-test*.

Hasil validasi media pembelajaran berbasis TIK tahap I sebesar 88%, validasi materi tahap I sebesar 86%, validasi bahasa tahap I sebesar 92% yang artinya media yang dikembangkan sudah layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dapat diujicobakan. Hasil uji kemenarikan pada uji coba kelompok kecil sebesar 81%, dan uji coba kelompok besar sebesar 82%, dengan kategori sangat menarik. Hasil uji efektivitas diperoleh dari taraf signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$. Kesimpulan yang dapat diambil dari uji tingkat efektivitas tersebut yaitu terdapat peningkatan yang signifikan dari rata-rata kelas sebelum dan sesudah menggunakan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang dikembangkan lebih menarik, efektif, dan efisien dibandingkan media pembelajaran berbasis TIK sebelumnya yang digunakan pada materi laporan keuangan di kelas XI IPS SMAN 2 Jember.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. Kayan Swastika, M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dr. Sri Kantun, M.Ed., selaku Dosen Pembimbing I dan Mukhamad Zulianto, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi saya;
6. Drs. Joko Widodo, M.M. selaku Dosen penguji I dan Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi saya;
7. Semua dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
8. Drs. Edy Suyono, M.Si., selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Jember yang telah memberi izin penelitian untuk terselesaikannya skripsi ini;
9. Dra. Lestari Suci, M.P. selaku guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 2 Jember yang telah membantu dalam proses penelitian;

10. Indra Setyawan, S.Kom. selaku validator bidang media pembelajaran berbasis TIK; Dra. Dyah Widyorini, selaku validator ahli materi akuntansi; dan Rini Istifadah, S.Pd., selaku validator bidang bahasa yang telah menjadi tim validator dan memberikan ilmu serta saran atas pengembangan media saya;
11. Adik-adikku kelas XI IPS 1 (Respect Smada) dan kelas XI IPS 2 SMAN 2 (Efost Smada) Jember TA 2019/ 2020 yang telah ikut serta dalam penelitian;
12. Keluarga tercinta yang telah memberi do'a, dukungan, dan motivasi;
13. Keluarga besar RG Akuntansi 2016 dan seluruh teman angkatan yang telah memberi semangat dan dukungan;
14. Sahabat dakwah dalam organisasi Unit Kegiatan Mahasiswa Kerohanian Islam (UKMKI) Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Universitas Jember yang turut serta memberikan do'a, dukungan, dan semangat;
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak. Aamiin.

Jember, 24 September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN COVER	i
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Pentingnya Pengembangan	7
1.6 Asumsi Pengembangan	7
1.7 Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.8 Definisi Istilah	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
2.2 Karakteristik Materi Laporan Keuangan	14
2.3 Studi Kasus Penyusunan Laporan Keuangan.....	17
2.4 Media Pembelajaran	20
2.4.1 Media Pembelajaran Berbasis TIK	22

2.4.2 Prinsip Pengembangan Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	23
2.4.3 Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>	25
2.5 Kemerarikan, Efisiensi, dan Efektivitas Media <i>Mindjet Mindmanager</i> ...	26
2.5.1 Kemerarikan Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	26
2.5.2 Efisiensi Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	28
2.5.3 Efektivitas Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	29
2.6 Model <i>Four-D</i> dalam Pengembangan Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	30
BAB 3. METODE PENGEMBANGAN.....	36
3.1 Model Pengembangan	36
3.2 Prosedur Pengembangan	39
3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk	44
3.3.1 Subjek Uji Coba.....	44
3.3.2 Desain Uji Coba.....	46
3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	49
3.3.4 Teknik Analisis Data	50
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Profil SMA Negeri 2 Jember	53
4.1.2 Hasil Validasi Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	55
4.1.3 Daya Tarik Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	58
4.1.4 Tingkat Efisiensi Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	60
4.1.5 Tingkat Efektivitas Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	60
4.2 Pembahasan Hasil Uji Coba Pengembangan.....	66
BAB 5. KAJIAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kajian Produk Final Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	68
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	69
5.2.1 Saran Pemanfaatan.....	70
5.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2.2 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Materi Laporan Keuangan ..	14
Tabel 3.1 Tingkat Kelayakan Media.....	46
Tabel 3.2 Tingkat Kemenarikan Media.....	51
Tabel 4.1 Data Fasilitas Penunjang Proses Pembelajaran di SMAN 2 Jember.....	53
Tabel 4.2 Data Sumber Daya SMAN 2 Jember	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media	55
Tabel 4.4 Hasil Validasi Segi Materi	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Segi Bahasa	57
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Mengenai Kemenarikan Media.....	58
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Mengenai Kemenarikan Media.....	59
Tabel 4.8 Rekapitulasi Peningkatan Rata-rata Kelas	61
Tabel 4.9 Statistik Sampel Berpasangan Uji Coba Kelompok Kecil.....	62
Tabel 4.10 Korelasi Sampel Berpasangan Uji Coba Kelompok Kecil	63
Tabel 4.11 T-Test Sampel Berpasangan Uji Coba Kelompok Kecil	63
Tabel 4.12 Statistik Sampel Berpasangan Uji Coba Kelompok Besar	65
Tabel 4.13 Korelasi Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Besar	65
Tabel 4.14 T-Test Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Besar	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.2 Neraca Saldo Setelah Penyesuaian.....	17
Gambar 2.3 Laporan Laba Rugi Bentuk <i>Single Step</i>	18
Gambar 2.4 Laporan Laba Rugi Bentuk <i>Multiple Step</i>	18
Gambar 2.5 Laporan Perubahan Ekuitas.....	18
Gambar 2.6 Laporan Neraca	19
Gambar 2.7 Laporan Arus Kas.....	20
Gambar 2.8 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) Model 4-D	30
Gambar 2.9 Tahap <i>Design</i> (Perancangan) Model 4-D.....	32
Gambar 2.10 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) Model 4-D.....	33
Gambar 2.11 Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran) Model 4-D	34
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	38
Gambar 3.2 Desain Eksperimen “ <i>Before-After</i> ”	47
Gambar 4.1 Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Kelompok Kecil..	61
Gambar 4.2 Distribusi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Kelompok Besar..	64

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran Penelitian

Lampiran 1 Matriks Penelitian	74
Lampiran 2 Tuntunan Penelitian	75
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian	78
Lampiran 3.1 Hasil Wawancara Setelah Penelitian	80
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian	82
Lampiran 4.1 Hasil Wawancara Setelah Penelitian Bersama Guru	83
Lampiran 4.2 Hasil Wawancara Setelah Penelitian Bersama Siswa	83
Lampiran 5 Panduan Penilaian Kelayakan Media.....	85
Lampiran 5.1 Skoring Validasi Segi Media	87
Lampiran 6 Panduan Penilaian Kelayakan Materi	88
Lampiran 6.1 Skoring Validasi Segi Materi	90
Lampiran 7 Panduan Penilaian Kelayakan Bahasa.....	91
Lampiran 7.1 Skoring Validasi Segi Bahasa.....	93
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa	94
Lampiran 8.1 Skoring Angket Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil ...	96
Lampiran 8.2 Skoring Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar.....	97
Lampiran 9 Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	99
Lampiran 10 Nilai Ulangan Harian.....	109
Lampiran 10.1 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Kelompok Kecil	110
Lampiran 10.2 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Kelompok Besar.....	111
Lampiran 11 Analisis SPSS Pada Uji Coba Kelompok Kecil	112
Lampiran 12 Analisis SPSS Versi 25 Pada Uji Coba Kelompok Besar	113
Lampiran 13 Silabus dan Sistem Penilaian Mata Pelajaran Ekonomi	114
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	117
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian	118
Lampiran 16 Tampilan <i>Media Power Point</i>	120
Lampiran 17 Surat Izin Observasi untuk Penelitian	121
Lampiran 18 Surat Keterangan Penelitian	121
Lampiran 19 Lembar Konsultasi Bimbingan	123
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	125
Lampiran 21 Lampiran Produk	126

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran inovatif yang mengoptimalkan peran media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan sebuah kebutuhan dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang di era digital. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif, partisipatif, dan mandiri dalam belajar. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK mendukung dalam pembelajaran yang inovatif salah satunya dapat dilakukan melalui sistem pembelajaran CAI (*Computer Aided Instruction*) yang menggunakan berbagai aplikasi kelas virtual yang sering digunakan di antaranya: *Google Classrom*, *Big Blue Button*, dan *Zoom*. Pada pembelajaran akuntansi, media pembelajaran berbasis TIK tersebut dapat memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran secara fleksibel karena dapat digunakan tanpa dibatasi waktu dan tempat.

Media pembelajaran berbasis TIK untuk akuntansi telah banyak digunakan baik melalui *android* maupun komputer. Beberapa media pembelajaran berbasis TIK untuk akuntansi di antaranya yaitu: *Microsoft Power Point*, *Camtasia Studio*, *Movie Maker*, dan *Filmora* yang dapat digunakan sebagai media presentasi materi dengan berbagai fitur penambah animasi, efek, dan desain. Sebagai media pendukung dalam pembelajaran, di sisi lain media pembelajaran berbasis TIK tersebut mempunyai potensi menjadi media pembelajaran yang pasif dan monoton apabila desain media dan materi di dalamnya tidak diolah dengan baik.

Media pembelajaran berbasis TIK berupa *Microsoft Power Point* telah digunakan oleh guru ekonomi di SMAN 2 Jember sebagai media pembantu untuk menyampaikan materi akuntansi pada KD laporan keuangan. Guru mengungkapkan bahwa selama ini guru mengkompilasi materi pembelajaran yang didapat dari unduhan *Power Point* yang bersumber dari internet dengan tampilan media yang masih sederhana. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh guru:

“Untuk media pembelajaran selama ini saya menggunakan *power point* mbak. Saya mengambil materi akuntansi dari unduhan *power point* tersebut di internet, dengan tampilan media yang masih sederhana...” (L, 46 Tahun)

Media pembelajaran berbasis TIK untuk akuntansi membutuhkan perancangan media yang sesuai dengan karakteristik Kompetensi Dasar (KD), khususnya pada materi yang membutuhkan penalaran dan sistematika pengerjaan yang baik seperti laporan keuangan. Pada materi laporan keuangan, siswa diharapkan mampu untuk menyusun laporan keuangan yang terdiri dari berturut-turut: laporan laba rugi, laporan perubahan modal, neraca, dan arus kas (Sucipto dkk, 2011: 71). Dari karakteristik materi tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kefokuskan dan pemahaman, serta dapat memetakan dan mengklasifikasikan materi laporan keuangan secara jelas dan sistematis yang dirancang secara menarik.

Media pembelajaran berbasis TIK harus memenuhi prinsip kemenarikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan media yang dapat menumbuhkan perhatian dan semangat siswa dalam belajar. Menurut Arsyad (2009: 15) media pembelajaran berbasis TIK yang menarik merupakan media yang mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar. Selaras dengan pendapat Windura (2013: 13) bahwa media pembelajaran berbasis TIK yang mempunyai daya tarik merupakan media yang dapat membantu proses pemahaman siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Namun, fenomena yang terjadi dalam pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMAN 2 Jember media *power point* selama ini masih belum menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Guru mengungkapkan bahwa siswa tidak fokus pada pembelajaran. Ketidakfokuskan siswa akan berdampak pada proses pembelajaran sehingga apa yang disampaikan guru tidak diterima dengan baik dan guru harus mengulang materi pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis TIK harus memenuhi prinsip efisiensi yang artinya penggunaan media tersebut tidak melebihi waktu pembelajaran. Menurut Asyhar (2011: 41) media pembelajaran berbasis TIK yang efisien juga harus memberikan kemudahan belajar bagi siswa yang artinya media dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa untuk belajar secara fleksibel.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari guru ekonomi pada mata pelajaran akuntansi di SMAN 2 Jember menyatakan bahwa media pembelajaran selama ini masih belum efisien karena guru harus melakukan pengulangan materi. Seperti pada pengalaman pembelajaran materi laporan keuangan tahun lalu, guru menggunakan waktu pembelajaran pada kompetensi dasar selanjutnya. Alokasi waktu pembelajaran materi laporan keuangan yang tertera pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sejumlah 4 JP tatap muka namun guru bisa menambahnya menjadi 6 JP tatap muka karena masih terdapat siswa yang kurang memahami materi.

Selain itu, media pembelajaran berbasis TIK harus memenuhi prinsip efektivitas. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 161) untuk mencapai tujuan pembelajaran media pembelajaran berbasis TIK harus menyajikan data yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Namun media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran akuntansi kelas XI IPS di SMAN 2 Jember dinilai kurang efektif karena hasil belajar siswa yang masih kurang optimal. Hal tersebut dapat dilihat dengan dokumen ulangan harian yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih di bawah standar. Rata-rata kelas XI IPS 1 sebesar 78 dengan kriteria kurang memuaskan (Lampiran 10). Hal ini menunjukkan bahwa media yang selama ini digunakan oleh guru masih belum bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dibutuhkan media pembelajaran berbasis TIK yang sesuai dengan karakteristik materi laporan keuangan berupa media yang memenuhi prinsip kemenarikan, efisiensi, dan efektivitas yang dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep materi sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang ada dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba membantu guru dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dengan mengintegrasikan beberapa media di dalamnya termasuk slide *power point* yang didesain semenarik mungkin sesuai dengan tema materi akuntansi. Peneliti

memilih mengembangkan media ini karena media ini memiliki keunggulan yaitu dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi secara konkret dan jelas melalui penjelasan peta konsep dengan alur yang runtut dan visualisasi gambar yang menggambarkan tema topik materi. Menurut Enterprise (2008: 11) *Mindjet Mindmanager* memudahkan siswa untuk belajar melalui konten peta konsep yang dapat dirancang secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami serta siswa lebih leluasa mengakses beberapa sumber materi dari tautan yang dibagikan di laman aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara variatif karena guru dapat memodifikasi dan mengembangkan fitur pembelajaran yang ada di dalamnya dengan berbagai tema interaktif melalui fitur *shape* yang dapat ditautkan berbagai media di dalamnya. Menurut Enterprise (2008: 12) kelebihan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini dirancang dengan sistem guru dapat menambahkan berbagai fitur pembelajaran seperti: materi pembelajaran, kuis, video pembelajaran, tautan yang terhubung ke berbagai situs web dan aplikasi. Selain itu, guru dapat mengembangkan tampilan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* merupakan media yang terintegrasi dengan komputer sehingga sesuai dengan pembelajaran daring di SMAN 2 Jember yang menggunakan sistem CAI secara *online*, khususnya pada mata pelajaran akuntansi. Mengacu pada Surat Edaran Kemendikbud RI No. 4 Tahun 2020 tentang pembelajaran daring untuk semua jenjang sekolah selama pandemi, dalam hal ini peneliti mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini dengan menggunakan kelas virtual melalui *Google Classroom* dengan media pembantu *Whatsapp Group* sebagai forum diskusi tambahan. Dalam praktiknya, peneliti berkolaborasi bersama guru pengampu mata pelajaran dalam kelas virtual yang telah peneliti siapkan paket media *Mindjet Mindmanager* beserta petunjuk penggunaan media yang telah dihimpun dalam tautan link *Google Drive* dalam *Google Classroom*.

Ditinjau dari kebutuhan pembelajaran daring selama pandemi covid, pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini telah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah dan guru pengampu mata pelajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh guru bahwa guru sangat setuju apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan konten dan desain dari media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan sebelumnya. Guru berharap bahwasanya pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini dapat membuat siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Model pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan ini menggunakan model 4-D oleh S. Thiagarajan *et. al.* yang meliputi tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develope* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) dengan alasan peneliti memilih model ini karena tahap-tahapannya dibagi secara detail dan sistematis sehingga memudahkan peneliti untuk menerapkan model pengembangan pada media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager* telah dilakukan oleh Siboro Ratna Sari pada tahun 2019 dalam skripsinya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis (Studi pada Siswa Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung)”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dinyatakan layak oleh para ahli dengan mendapat kualifikasi baik dari segi kemenarikan, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran setelah menggunakan *Mindjet Mindmanager*.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* untuk siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Dengan demikian berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI SMAN 2 Jember Tahun ajaran 2019/ 2020.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis TIK yang selama ini digunakan kurang menarik, kurang efisien, dan kurang efektif. Sehingga perlu dikembangkan menjadi media yang lebih menarik, efisien, dan efektif berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember Tahun Ajaran 2019/ 2020.

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang menarik, efisien, dan efektif pada mata pelajaran akuntansi pada materi laporan keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember Tahun Ajaran 2019/ 2020.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan media ini yaitu media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang menarik, efisien, dan efektif sehingga dapat menunjang proses pembelajaran akuntansi menjadi lebih baik. Keunggulan media pembelajaran dari pengembangan ini yaitu terletak pada variasi jenis fitur aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang bervariasi seperti: penambahan catatan, video pembelajaran, kuis, tautan yang tersambung dengan web maupun aplikasi tertentu. Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu:

- a. Petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*. Petunjuk penggunaan ini berupa file *pdf* yang dapat diunduh di laman menu utama.
- b. Media pembelajaran yang berisi:

- 1) Peta konsep materi laporan keuangan yang menggambarkan sistematika pengerjaan laporan keuangan yang telah ditautkan catatan berisi *slide* yang menjelaskan setiap jenis laporan keuangan beserta infografisnya.
- 2) Video pembelajaran yang berisi tayangan video tentang materi laporan keuangan secara umum yang ditautkan di laman utama.
- 3) Latihan soal dalam format *html* yang ditautkan pada laman *Mindjet Mindmanager*, berfungsi sebagai sarana evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan dalam penelitian ini di antara lain sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* sebagai produk pengembangan dalam memperbaiki media *power point* sebelumnya yang kurang menarik, kurang efisien, dan kurang efektif.
- b. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang membantu siswa untuk memahami mata pelajaran akuntansi.
- c. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik KD dan karakteristik siswa.

1.6 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI SMAN 2 Jember dan kebutuhan guru. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang dikembangkan menjadi media yang menarik, efektif, dan efisien untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

1.7 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan yang dibuat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* terbatas pada materi laporan keuangan pada siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember tahun ajaran 2019/ 2020
- b. Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan *et. al.* (1974). Penelitian yang dilakukan hanya terbatas sampai pada tahap pengembangan (*Develope*) untuk menguji kemenarikan, efisiensi, dan efektivitas media yang dikembangkan.

1.8 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan terkait dengan penelitian pengembangan yang dilakukan antara lain:

- a. Pengembangan media pembelajaran merupakan proses perbaikan media pembelajaran yang sebelumnya menjadi media pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas serta menghasilkan output berupa media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran akuntansi materi laporan keuangan perusahaan jasa.
- b. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* merupakan media yang digunakan untuk kegiatan belajar siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember yang berisi materi laporan keuangan. Media ini dirancang dengan konten pembelajaran yang menarik, sederhana, sistematis yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- c. Materi laporan keuangan merupakan salah satu materi mata pelajaran akuntansi dalam proses penempatan akun-akun pada pos laporan keuangan berupa laporan laba/ rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan neraca, dan laporan arus kas.
- d. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang menarik merupakan media yang sederhana, mudah diaplikasikan, sesuai dengan karakteristik siswa, yang apabila digunakan dapat menumbuhkan semangat dan respon yang baik dalam mempelajari materi serta memberikan kemudahan siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember dalam memahami materi laporan keuangan. Konten-konten yang ditautkan dalam media ini adalah

petunjuk penggunaan media, video pembelajaran, slide *power point* yang ditautkan dalam peta konsep, dan kuis.

- e. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang efisien merupakan media yang dapat membantu siswa kelas XI SMAN 2 Jember dalam memahami materi laporan keuangan dengan alokasi waktu yang tepat waktu dan tidak melebihi batas waktu yang ditentukan dalam silabus dan dapat membantu pemahaman siswa dapat optimal.
- f. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang efektif merupakan media yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mencapai target nilai standar pada hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember.

Berdasarkan definisi istilah di atas maka yang dimaksud dengan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan untuk kelas XI IPS SMAN 2 Jember merupakan proses perbaikan konten dan desain media *power point* yang telah ada sebelumnya dengan mengintegrasikannya ke dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* disertai beberapa media lain yang mendukung dalam proses pembelajaran sehingga menjadi media pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas beberapa teori yang digunakan dan menjadi rujukan dalam penelitian yang dilakukan yang terdiri dari uraian tinjauan penelitian terdahulu, karakteristik materi laporan keuangan, media pembelajaran, daya tarik, efisiensi, dan efektivitas media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*, kekurangan dan kelebihan aplikasi *Mindjet Mindmanager* serta pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan.

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* untuk mata pelajaran rumpun ekonomi dan akuntansi telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Tahun	Peneliti	Judul	Hasil
1.	2015	Dini Devy Aryani (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta)	“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i> pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media mendapatkan penilaian kategori layak berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pembelajaran akuntansi dengan rata-rata skor masing-masing 4.73, 4.10, dan 4.07 Selain itu respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan respon positif dengan presentase $\geq 65\%$

2.	2016	Nurul Maimunah (Skripsi Universitas Jember)	“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager</i> <i>Version 9</i> pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media mendapatkan kategori penilaian sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli desain media dengan masing-masing skor berturut-turut sebesar 100% dan 92,85%. Ditinjau dari segi efektivitas media dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata 69,61 menjadi 78,23. Sedangkan dari segi efisiensi media pembelajaran telah efisien yang ditunjukkan dengan pengurangan alokasi waktu pembelajaran.
3.	2019	Bayu Prayuda (Skripsi Universitas Sriwijaya)	“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi dengan Menggunakan <i>Software Mindjet</i> <i>Mindmanager</i> di Kelas X SMA Negeri 15 Palembang”	Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager</i> mendapatkan kategori penilaian layak dari validator ahli materi dengan rata-rata skor masing-masing sebesar 3.85 dan validator media sebesar 4.30. Ditinjau dari segi efektivitas media dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan

				dari peningkatan nilai rata-rata 61,06 menjadi 84,40.
4.	2020	Siska Guswari dan Dewi Puspa Sari (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika. 6(1): 66-72	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i> dalam Pembelajaran Fisika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media berkategori sangat valid dengan presentase 88% dan hasil kepraktisan sangat praktis dengan presentase 83,33%.
5.	2018	Melati Sukma Siwi dan Yusman Wiyatmo (Jurnal Pendidikan Fisika.7(2): 130-149	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Mind Map</i> Melalui <i>Mindjet Mindmanager</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Momentum, Impuls, dan Tumbukan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi penilaian ahli menunjukkan kategori sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan standar gain 0,58.
6	2017	Umi Afifah (Jurnal Pendidikan Akuntansi. Vol 5 No. 1	Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan <i>Mindjet Mindmanager</i> Materi Jurnal Penyesuaian dan Kertas Kerja Perusahaan Jasa Kelas X SMKN 1 Bojonegoro	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian dari aspek isi dan tujuan (77,2%), aspek instruksional (80%), dan kualitas teknik (60%) dengan interpretasi rata-rata layak. Selain itu media dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong motivasi siswa.

2.2 Karakteristik Materi Laporan Keuangan

Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada siswa jurusan IPS pada jenjang pendidikan SMA yang diajarkan sesuai dengan Kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kondisi SMA. Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran akuntansi yaitu laporan keuangan. Berikut adalah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan materi pembelajaran mata pelajaran akuntansi Kelas XI IPS SMAN 2 Jember.

Tabel 2.2 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Materi Laporan Keuangan Kelas XI SMAN 2 Jember

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran
Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa	Membuat laporan keuangan perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan Laba/ Rugi • Laporan Perubahan Ekuitas • Laporan Perubahan Posisi Keuangan/ Neraca • Laporan Arus Kas

Sumber: Dokumen Silabus Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2019/ 2020 SMAN 2 Jember

Pembahasan materi laporan keuangan yang diajarkan di kelas XI IPS SMAN 2 Jember tahun ajaran 2019/ 2020 akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengertian Laporan Keuangan

Laporan keuangan merupakan elemen penting yang dibutuhkan sebuah perusahaan dalam rangka evaluasi dan pengambilan sebuah keputusan dalam perusahaan yang menunjukkan posisi dan kinerja keuangan perusahaan pada periode tertentu. Menurut Ikatan Akuntansi Indonesia (2012: 5) mendefinisikan laporan keuangan sebagai sebuah struktur yang menyajikan kinerja dan posisi keuangan dalam perusahaan yang bertujuan untuk menginformasikan posisi keuangan (*financial position*), kinerja keuangan (*financial performance*), dan arus kas (*cash flow*) kepada pihak internal maupun eksternal yang berguna sebagai alat pengambilan keputusan. Menurut Harahap (2009: 105) laporan keuangan menggambarkan hasil usaha dan kondisi keuangan dari suatu perusahaan pada jangka waktu tertentu. Adapun jenis laporan keuangan yang lazim dikenal yaitu: laporan laba/ rugi, laporan perubahan ekuitas, neraca, dan laporan arus kas. Sedangkan menurut Munawir (2010: 5) mendefinisikan laporan keuangan sebagai

suatu laporan yang terdiri dari neraca dan perhitungan laba/ rugi serta laporan perubahan ekuitas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa laporan keuangan adalah laporan yang menggambarkan keadaan keuangan suatu perusahaan pada periode tertentu yang digunakan sebagai alat pengambil keputusan bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

b. Karakteristik Laporan Keuangan

Setiap laporan keuangan dalam perusahaan harus memiliki standar kualitas baik dari sistematika penyusunan dan isi laporan keuangan dalam rangka pengambilan keputusan yang tepat. Menurut Ikatan Akuntan Indonesia (2009: 8) sebuah laporan keuangan harus memiliki karakteristik di antaranya:

1) Dapat dipahami

Dalam hal ini para pemakai informasi diasumsikan memiliki pengetahuan yang memadai tentang aktivitas ekonomi, bisnis, akuntansi dengan ketekunan yang wajar pada laporan keuangan perusahaan.

2) Relevan

Sebuah informasi memiliki kualitas yang relevan apabila informasi tersebut dapat mempengaruhi keputusan ekonomi pemakai dengan membantu mereka memahami peristiwa masa lalu, masa kini, atau masa depan, mengoreksi hasil evaluasi di masa lalu.

3) Andal

Informasi memiliki kualitas andal jika terlepas dari kesalahan material dan dapat diandalkan pemakainya sebagai penyajian yang tulus dan jujur dari yang seharusnya disajikan. Agar dapat diandalkan, informasi yang disajikan dalam laporan keuangan harus lengkap dari batasan materialitas dan biaya.

4) Dapat dibandingkan

Pemakai laporan keuangan harus dapat membandingkan laporan keuangan perusahaan antar periode untuk mengidentifikasi trend (kecenderungan) posisi keuangan dan kinerja perusahaan. Selain itu, pemakai juga harus dapat memperbandingkan laporan keuangan antar perusahaan untuk mengevaluasi posisi keuangan, kinerja serta perubahan posisi keuangan secara relatif.

c. Jenis-Jenis Laporan Keuangan

Setiap laporan keuangan dalam perusahaan memiliki beberapa informasi yang memuat kondisi atau kinerja keuangan dalam periode tertentu. Menurut Agoes (2012: 3) laporan keuangan perusahaan terbagi menjadi 4 yaitu:

1) Laporan Laba/ Rugi

Laporan laba/ rugi adalah laporan keuangan yang menggambarkan hasil usaha perusahaan dalam suatu periode tertentu. Laporan ini menunjukkan pendapatan dan beban selama periode waktu tertentu misalnya dalam sebulan atau setahun. Jika jumlah pendapatan lebih besar daripada biaya maka perusahaan akan mengalami laba apabila sebaliknya maka perusahaan akan mengalami kerugian.

2) Laporan Perubahan Ekuitas

Laporan perubahan ekuitas adalah laporan yang menunjukkan perubahan modal perusahaan yang terjadi dalam periode tertentu misalnya sebulan atau setahun. Laporan ini dibuat setelah laporan laba/ rugi untuk menentukan modal terakhir yang ada dalam neraca.

3) Laporan Neraca

Neraca adalah suatu daftar yang menggambarkan posisi aset, kewajiban, ekuitas pemilik pada tanggal tertentu misalnya pada akhir bulan atau akhir tahun.

4) Laporan Arus Kas

Laporan arus kas adalah laporan yang menunjukkan penerimaan dan pengeluaran kas selama periode waktu tertentu misalnya sebulan atau setahun. Laporan arus kas terdiri dari 3 bagian yaitu:

- a. Arus kas dari aktivitas operasi, merupakan arus kas dari transaksi yang mempengaruhi laba bersih.
- b. Arus kas dari aktivitas investasi, merupakan arus kas dari transaksi yang mempengaruhi investasi dan non aset lancar.
- c. Arus kas dari aktivitas pendanaan merupakan arus kas dari transaksi yang mempengaruhi ekuitas dan kewajiban jangka panjang.

2.3 Studi Kasus Penyusunan Laporan Keuangan

Setiap perusahaan mempunyai kekhasan sendiri dalam menentukan bentuk dan format laporan keuangannya. Hal ini berkaitan dengan intensitas transaksi yang terjadi dalam perusahaan yang mempengaruhi jumlah pos-pos dalam laporan. Berikut contoh kasus yang terjadi pada perusahaan Biro Konsultan Mandiri pada akhir periode akuntansi yang peneliti ambil dari buku Sucipto, dkk. Biro Konsultan Mandiri telah melakukan penyesuaian sehingga memunculkan daftar neraca saldo akhir per 31 Desember 2010.

BIRO KONSULTAN MANDIRI
NERACA SALDO SETELAH PENYESUAIAN
31 DESEMBER 2010
(Dalam Rupiah)

No	Akun	Debet	Kredit
101	Kas	1.850.000	
102	Piutang usaha	1.700.000	
103	Perlengkapan kantor	500.000	
104	Asuransi dibayar di muka	600.000	
110	Tanah	45.000.000	
120	Gedung	60.000.000	
121	Ak. Penyusutan Gedung		12.000.000
130	Peralatan kantor	2.000.000	
131	Ak. Penyusutan Peralatan kantor		600.000
201	Utang usaha		2.600.000
202	Wesel bayar		3.000.000
203	Utang bunga		300.000
210	Utang hipotek		11.500.000
310	Modal M. Soleh		68.200.000
311	Prive M. Soleh	1.500.000	
401	Pendapatan jasa		34.750.000
402	Pendapatan komisi		1.600.000
501	Beban gaji	16.000.000	
502	Beban perlengkapan	2.500.000	
503	Beban penyusutan	1.700.000	
504	Beban asuransi	900.000	
505	Beban bunga	300.000	
	Jumlah	134.550.000	134.550.000

Gambar 2.1 Neraca Saldo Setelah Penyesuaian

Dari data keuangan neraca saldo setelah penyesuaian tersebut dapat dibuat laporan keuangan sebagai berikut:

a. Laporan Laba/ Rugi

Laporan laba rugi dapat disusun menjadi dua bentuk yaitu *single step* dan *multiple step*. Pada format *single step* perusahaan menggabungkan seluruh pendapatan menjadi satu kelompok tanpa klasifikasi begitupun dengan kelompok beban. Sedangkan pada format *multiple step* perusahaan mengklasifikasikan kelompok pendapatan dan beban (Sucipto dkk., 2011: 74)

BIRO KONSULTAN MANDIRI
LAPORAN LABA RUGI
31 DESEMBER 2010
(Dalam Rupiah)

Pendapatan:		
Pendapatan jasa		34.750.000
Pendapatan komisi		1.600.000
Jumlah pendapatan		36.350.000
Beban:		
Beban gaji	16.000.000	
Beban perlengkapan	2.500.000	
Beban penyusutan	1.700.000	
Beban asuransi	900.000	
Beban bunga	300.000	
Jumlah beban		(21.400.000)
Laba bersih		14.950.000

Gambar 2.2 Laporan Laba Rugi Bentuk *Single Step*

BIRO KONSULTAN MANDIRI
LAPORAN LABA RUGI
31 DESEMBER 2010
(Dalam Rupiah)

Pendapatan dan beban operasional		
Pendapatan:		
Pendapatan jasa		34.750.000
Beban:		
Beban gaji	16.000.000	
Beban perlengkapan	2.500.000	
Beban penyusutan	1.700.000	
Beban asuransi	900.000	
		(21.100.000)
Laba operasional		13.650.000
Pendapatan dan beban non operasional		
Pendapatan komisi	1.600.000	
Beban bunga	(300.000)	
Pendapatan non operasional		1.300.000
Laba bersih		14.950.000

Gambar 2.3 Laporan Laba Rugi Bentuk *Multiple Step*

b. Laporan Perubahan Ekuitas

Laporan perubahan ekuitas merupakan laporan yang menggambarkan perubahan yang terjadi atas ekuitas pada suatu periode. Dalam laporan perubahan ekuitas perlu dituliskan judul laporan, nama perusahaan, nama laporan, dan periode laporan tersebut (Sucipto dkk., 2011: 76)

BIRO KONSULTAN RIDWAN
LAPORAN PERUBAHAN EKUITAS
31 DESEMBER 2018
(Dalam Rupiah)

Modal M. Sholeh 1 Januari 2018		68.200.000
Laba Bersih	14.950.000	
Prive	(1.500.000)	
		13.450.000
Modal Akhir		81.650.000

Gambar 2.4 Laporan Perubahan Ekuitas

c. Neraca

Dalam laporan keuangan neraca dapat disusun menjadi dua bentuk yaitu bentuk skontro dan bentuk staffel. Pada bentuk skontro perusahaan membuat dua sisi yaitu sisi debet untuk merinci aktiva dan sisi kredit untuk merinci kewajiban dan ekuitas. Sedangkan pada bentuk staffel perusahaan menyusun aktiva, kewajiban, dan ekuitas dari atas ke bawah (Sucipto dkk., 2011: 72)

BIRO KONSULTAN MANDIRI
LAPORAN NERACA
31 DESEMBER 2010
(Dalam Rupiah)

Aset:		Liabilitas dan ekuitas	
<i>Aset lancar:</i>		<i>Liabilitas jangka pendek</i>	
Kas	1.850.000	Utang usaha	2.600.000
Piutang usaha	1.700.000	Wesel bayar	3.000.000
Perlengkapan kantor	500.000	Utang bunga	300.000
Asuransi dibayar di muka	600.000	Jumlah liabilitas jangka pendek	5.900.000
Jumlah aktiva lancar	4.650.000	<i>Liabilitas jangka panjang</i>	
<i>Aset tidak lancar:</i>		Utang hipotek	11.500.000
Tanah	45.000.000	Jumlah liabilitas	15.900.000
Gedung	60.000.000	Ekuitas:	
Ak. Penyusutan Gedung	(12.000.000)	Modal M. Soleh	81.650.000
Peralatan kantor	2.000.000		
Ak. Penyusutan Peralatan kantor	(600.000)		
Jumlah Aset	99.050.000	Jumlah liabilitas dan ekuitas	99.050.000

Gambar 2.5 Laporan Neraca

d. Laporan Arus Kas

Laporan arus kas merupakan laporan keuangan yang berisi informasi aliran kas masuk dan aliran kas keluar dari suatu perusahaan selama periode tertentu. Penyajian laporan ini diklasifikasikan menurut jenis kegiatan yang menyebabkan terjadinya arus kas masuk dan arus kas keluar (Sucipto dkk., 2011: 77)

BIRO KONSULTAN MANDIRI
LAPORAN ARUS KAS
31 DESEMBER 2010
(Dalam Rupiah)

Arus kas dari aktivitas operasi:		
Laba sebelum pajak		14.950.000
Penyesuaian untuk:		
- Piutang dagang	(1.700.000)	
- Perlengkapan kantor	(500.000)	
- Asuransi dibayar di muka	(600.000)	
- Ak. Penyusutan gedung	12.000.000	
- Ak. Penyusutan peralatan	600.000	
- Utang usaha	2.600.000	
- Wesel bayar	3.000.000	
- Utang bunga	300.000	
- Utang hipotek	11.500.000	
Arus kas bersih dari aktivitas operasi		42.150.000
Arus kas dari aktivitas investasi:		
- Peralatan kantor	2.000.000	
- Tanah	45.000.000	
- Gedung	60.000.000	
Arus kas bersih dari aktivitas investasi		(107.000.000)
Arus kas dari aktivitas pembiayaan:		
- Investasi pemilik	68.200.000	
- Pengambilan pribadi	(1.500.000)	
Arus kas bersih dari aktivitas pembiayaan		66.700.000
Penambahan kas bersih		1.850.000
Saldo kas 1 Desember 2010		0
Saldo kas 31 Desember 2010		1.850.000

Gambar 2.6 Laporan Arus Kas

Berdasarkan karakteristik materi laporan keuangan yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa materi laporan keuangan merupakan materi yang sangat kompleks dan membutuhkan penalaran dan keruntutan yang baik dalam memahami konsep maupun dalam menyusunnya maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep dan alur pengerjaan laporan keuangan berupa *Mind Map* dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* serta pembahasan materi yang sistematis. Kesesuaian media yang dipilih dengan karakteristik materi akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Penjelasan mengenai media dan sub babnya akan dijelaskan sebagai berikut:

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran serta faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran guru dapat terbantu dalam memperjelas penyampaian pesan pembelajaran yang secara lisan terkadang tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa.

Asnawir (2002: 10) mendefinisikan media pembelajaran sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Menurut Sadiman (2008: 7) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Sedangkan Newby (dalam Wibawanto, 2017: 5) mengemukakan bahwasannya media pembelajaran merupakan media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan instrumen pembelajaran yang bersifat kreatif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Menurut Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2009: 29) media pembelajaran berbasis teknologi dibagi menjadi empat yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain

b. Media hasil teknologi audio-visual

Media ini disampaikan dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya: televisi, video, proyektor film, dan sebagainya.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi komputer disampaikan dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprosesor*. Jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

d. Media hasil teknologi gabungan

Media ini disampaikan dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dapat berupa: *teleconference*, realitas maya (*Virtual Reality*)

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan dalam kelompok media hasil teknologi berbasis komputer yakni media yang pembuatannya dengan menggunakan bantuan beberapa aplikasi yang mendukung dalam perangkat komputer seperti: *Microsoft Word* (untuk membuat buku panduan), *Animaker* (untuk membuat video pembelajaran), *Slide go* (untuk membuat slide presentasi), *Articulate Story Line* (untuk membuat latihan soal berformat *html*) dan beberapa *software* lain untuk mengembangkan tautan pada peta konsep yang terintegrasi pada aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

2.4.1 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap pembelajaran hendaknya menggunakan media yang dapat mengantarkan pesan pembelajaran yang baik dan positif kepada siswa apalagi dalam dunia pendidikan yang telah modern ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi sebuah kebutuhan bagi guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang baik kepada siswanya. Oleh karena itu guru harus dapat terampil dan kreatif dalam merancang media yang digunakan.

Dalam perkembangannya media pembelajaran berbasis teknologi komputer dapat juga disebut sebagai media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) atau ICT (*Information Communication Tecnology*) yaitu mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menampilkan, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Perkembangan TIK telah memunculkan beragam media yang dapat memudahkan penggunaannya dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi yang diperlukan. Heinich, *et. al.* (dalam Rusman dkk, 2012: 66) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi komputer yaitu:

“... it has ability to control and integrate a wide variety of media, still pictures, graphics and moving image, as well as printed information..”

Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat diartikan sebagai media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi komputer yang mempunyai kemungkinan untuk mengintegrasikan beberapa media seperti gambar, grafis, gambar bergerak sebagai informasi yang disampaikan.

Rusman dkk. (2012: 45) mendefinisikan bahwasanya media pembelajaran berbasis teknologi komputer merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional untuk peserta didik dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi, dengan kata lain media ini adalah sarana penyebaran informasi baik berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan, dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data disebar dan diakses secara global. Selain itu, media pembelajaran dengan teknologi komputer ini dapat digolongkan dalam jenis multimedia. Dengan demikian, berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran berbasis teknologi komputer dapat juga disebut media pembelajaran berbasis TIK atau multimedia yang terdiri dari beberapa media yang saling terintegrasi untuk mendukung proses pembelajaran.

2.4.2 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK harus mengikuti beberapa prinsip. Menurut Mayer (dalam Pribadi, 2017: 185-188) mengemukakan 10 prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi komputer agar menarik, efisien, dan efektif yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip multimedia, yang artinya media yang dikembangkan memiliki unsur gabungan teks, gambar, audio, dan video sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini terdapat video pembelajaran berupa infografik yang menjelaskan materi

laporan keuangan dengan animasi dan latar belakang audio yang sesuai dengan tema pembelajaran.

- b. Prinsip kontiguitas, yang artinya bahwa siswa akan belajar lebih baik melalui unsur teks dan grafis yang diletakkan berdekatan dalam media. Hal ini unsur teks dan unsur grafis yang terdapat dalam media tidak terpisah dalam *slide* terpisah dalam penyampaian materi kepada siswa. Dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini terdapat tautan slide yang menggabungkan unsur teks dan tabel laporan keuangan secara bersebelahan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi.
- c. Prinsip koherensi, yang berarti bahwa hal-hal yang tidak memiliki relevansi atau keterikatan dengan materi pembelajaran tidak perlu dimasukkan dalam media. Dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini berfokus pada materi laporan keuangan dan tidak membahas materi di luar materi laporan keuangan.
- d. Prinsip modalitas, yang berarti bahwa unsur audio berupa penjelasan guru yang diputar bersamaan dengan materi pada media pembelajaran perlu digunakan agar siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik khususnya pada materi yang bersifat kompleks.
- e. Prinsip pengulangan, yang artinya siswa akan belajar animasi atau narasi daripada gabungan antar keduanya. Prinsip pengulangan menyatakan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan melalui teks dan juga narasi secara bersamaan merupakan pengulangan yang dapat merusak perhatian siswa dalam proses belajar.
- f. Prinsip personalisasi, yang artinya bahwa materi pembelajaran yang dikomunikasikan melalui format percakapan akan memberikan dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.
- g. Prinsip suara atau audio, yang berarti bahwa siswa akan belajar lebih baik melalui kata-kata yang diucapkan dengan suara asli daripada narasi yang disampaikan dengan menggunakan aplikasi program komputer. Dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* akan ditautkan rekaman audio yang

menjelaskan arahan tahapan-tahapan pengerjaan laporan keuangan dari awal hingga akhir.

- h. Prinsip pemberian tanda, merupakan hal yang cukup penting untuk diterapkan dalam media yakni dengan memberikan penekanan terhadap isi materi yang penting. Dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* akan dibubuhkan penanda hubungan antara laporan keuangan satu dengan yang lain dan pemberian tanda pada konsep-konsep penting.
- i. Prinsip interaktivitas, yang berarti bahwa pengembangan media harus mampu melibatkan siswa untuk melakukan kontak secara intensif dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dengan pemberian tugas atau latihan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* ditautkan soal sebagai sarana penugasan dan untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- j. Prinsip pra-pelatihan, yang berarti bahwa proses belajar akan berlangsung efektif apabila siswa terlebih dahulu telah memiliki pengetahuan tentang apa yang akan dipelajari. Prinsip ini akan memberikan orientasi dan menambah siswa untuk mengeksplorasi isi atau materi pembelajaran. Dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini akan ditautkan beragam latihan soal untuk memperdalam pemahaman siswa terkait materi laporan keuangan.

2.4.3 Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar materi yang disajikan pada saat pembelajaran dapat diterima dengan baik. Pada materi laporan keuangan siswa diharapkan mampu untuk memahami konsep laporan keuangan berupa pengertian, jenis-jenis, dan sifatnya serta nantinya dapat menyusun laporan keuangan dengan sistematika dan urutan yang tepat. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mendukung penyampaian pesan materi tersebut secara sistematis, sederhana, dan dapat mempermudah siswa dalam mengingat.

Aplikasi *Mindjet Mindmanager* merupakan program pembuat peta konsep/ yang dapat dirancang dengan visualisasi yang menarik sehingga siswa dapat

terbantu untuk mengingat konsep dasar materi secara mudah. Menurut Buzan (2007: 4) Media berbentuk *Mind Map* merupakan metode termudah untuk mengingat dan menempatkan informasi ke dalam otak. *Mind Map* merupakan peta rute untuk menyusun fakta secara sistematis dan runtut sehingga *Mind Map* ini akan mempermudah pengguna untuk mengingat informasi lebih jelas dan rinci. Selain itu, Media berbentuk *Mind Map* merupakan cara mencatat yang kreatif dan efektif.

Aplikasi *Mindjet Mindmanager* bersifat fleksibel, artinya dapat digunakan melalui perangkat *smartphone* maupun komputer. Aplikasi ini dapat membuat tautan dari peta konsep yang telah dibuat melalui link yang terhubung ke dalam aplikasi lainnya seperti: *Microsoft Word*, *Microsoft Power Point*, *Microsoft Excel*, *Macromedia Flash*, dan sebagainya.

Enterprise (2008: 11) menyatakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* sangat sesuai digunakan untuk media pembelajaran dengan materi yang membutuhkan kecermatan, ketelitian, dan analisis karenanya siswa dapat terbantu untuk memahami konsep materi pembelajaran dengan mudah melalui visualisasi media yang lebih menarik, interaktif, dan berbagai macam pilihan desain peta konsep yang beragam. Siswa dapat membuat sendiri peta konsepnya dengan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi seperti fitur penambah catatan, gambar, *hiperlink*, video, dan sebagainya untuk mempermudah mengingat materi pembelajaran secara sistematis.

2.5 Kemenarikan, Efisiensi, dan Efektivitas Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

2.5.1 Kemenarikan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Media pembelajaran dikatakan menarik apabila dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, guru harus bisa membuat kondisi pembelajaran menyenangkan dan kreatif mungkin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya yakni dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini dirancang untuk materi laporan keuangan. Dengan menggunakan media pembelajaran ini guru dapat mengelola dan mengembangkan konten media secara kreatif yakni dengan membuat konsep *Mind Map* yang bervariasi sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Chaeruman (2015: 7) menyebutkan bahwa terdapat 4 aspek untuk menilai media pembelajaran berbasis TIK yang menarik berdasarkan penilaian Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kemendikbud yaitu:

a. Aspek kemudahan dalam penggunaan media

Sistem yang sederhana memudahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi dan fitur yang tersedia. Menurut pendapat Thorn (dalam Rusman dkk, 2012: 141) bahwa kemudahan penggunaan navigasi dalam media pembelajaran berbasis TIK dapat diperoleh dengan rancangan yang sesederhana mungkin. Media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dirancang dengan panel navigasi yang sederhana. Selain itu dalam media telah tertaut buku panduan penginstalan dan pengoperasian dalam format *pdf sehingga mempermudah pengimplementasiannya dalam pembelajaran.

b. Aspek kontekstualitas media

Media pembelajaran berbasis TIK yang bersifat kontekstual artinya media tersebut dapat menggambarkan konsep materi yang sesuai dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Trianto (2008: 10) konsep kontekstual memungkinkan siswa untuk membuat hubungan antara materi dengan aplikasinya dalam dunia nyata. Pada media *Mindjet Mindmanager*, tampilan video pembelajaran yang memuat animasi dan infografis mengenai aplikasi laporan keuangan beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa dalam memahami laporan keuangan. Selain itu tampilan *slide* yang ditautkan dalam peta konsep menggambarkan bentuk-bentuk dan jenis-jenis laporan keuangan yang lebih interaktif dengan desain, warna, *font* tulisan yang kombinatif sehingga tidak membuat siswa bosan.

c. Aspek kemampuan media menjadikan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif

Media pembelajaran berbasis TIK harus mampu merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Menurut Windura (2013: 13) media dengan konsep *Mind Map* dapat membuat siswa dapat berikir analitis dan kreatif. Selain itu menurut Barra (2019: 10) menyatakan bahwa konsep *Mind Map* dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager* dapat mendukung siswa untuk berpikir kritis karena siswa dapat terbantu dalam menalar secara jelas hubungan antara materi satu dengan materi lain. Dalam implementasinya, pada laman aplikasi *Mindjet Mindmanager* terdapat peta konsep yang merepresentasikan keterkaitan antara laporan keuangan satu dengan laporan keuangan lainnya sehingga siswa dapat menalar bahwa untuk membuat laporan keuangan tertentu dibutuhkan data-data dari laporan keuangan lainnya yang datanya berhubungan.

d. Aspek kemampuan media dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar

Media pembelajaran berbasis TIK yang menarik mempunyai keterkaitan dengan tumbuhnya motivasi siswa dalam belajar. Kemenarikan media berbanding lurus dengan kesesuaian taraf berpikir siswa, artinya apabila siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi maka menurunlah motivasinya (Windura, 2013: 30)

Oleh karena itu pengalaman belajar siswa yang didapatkan melalui media pembelajaran TIK yang baik adalah hal yang penting karena di sini dapat mempengaruhi motivasi belajarnya. Menurut Tee (2014: 30) menyatakan bahwa konsep media *Mind Map* pada *Mindjet Mindmanager* sangat efektif untuk menunjang pembelajaran di mana siswa dapat memperoleh pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan. Sehingga ketika siswa dapat termotivasi maka akan berdampak baik terhadap hasil belajarnya. Menurut Djamarah (2008) motivasi siswa ditunjukkan dengan adanya perhatian (fokus) yang lebih besar dari sesuatu yang dipelajarinya dan timbulnya rasa senang saat belajar.

2.5.2 Efisiensi Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang efisien merupakan media yang dapat meringkas alokasi pembelajaran atau sesuai dengan

alokasi waktu pembelajaran yang ditetapkan dengan tidak mengabaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan Windura (2013: 13) bahwa media pembelajaran dengan konsep *Mind Map* pada media *Mindjet Mindmanager* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan jelas dan runtut sehingga proses pemahaman yang baik tersebut akan mendukung efisiensi pembelajaran.

2.5.3 Efektivitas Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Pengembangan media pembelajaran harus memiliki kriteria tertentu agar media tersebut dapat membantu siswa memahami materi dan berdampak terhadap hasil belajarnya. Menurut Thorn (dalam Rusman dkk, 2012: 141) terdapat enam kriteria sebuah media pembelajaran dikatakan efektif:

- a. Kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik yang belajar tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu.
- b. Kandungan kognisi pengetahuan dan informasi. Apakah program telah memuat kebutuhan pembelajaran untuk siswa atau belum.
- c. Integrasi media. Dimana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan yang harus dipelajari.
- d. Estetika untuk menarik minat peserta didik.
- e. Bersifat komprehensif yang artinya program dalam media harus dapat memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa sehingga siswa pada saat menggunakan sebuah program siswa telah merasa bahwa telah mempelajari sesuatu.

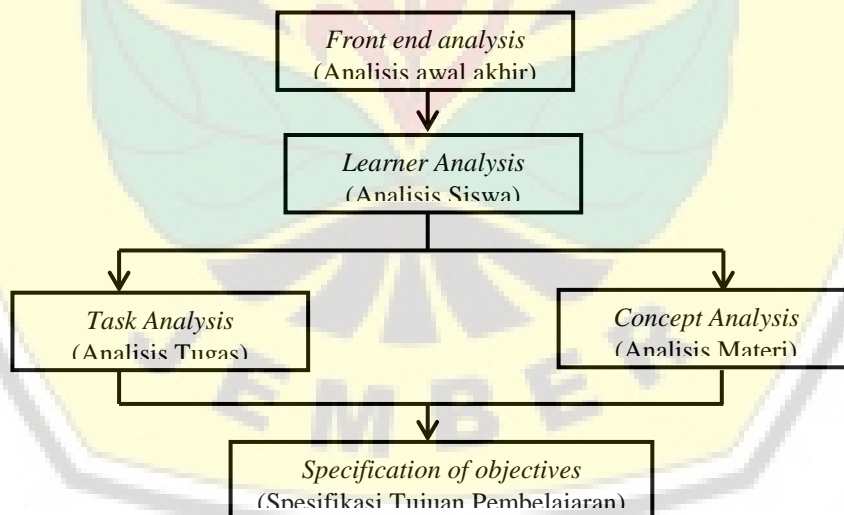
Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan karakteristik media yang efektif menurut pendapat ahli di atas. Kesesuaian materi yang didukung dengan kelengkapan konten yang ditautkan dalam media memberikan kemudahan bagi siswa dalam memperoleh informasi terkait materi laporan keuangan sehingga

mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, melatih kemandirian dan kreativitas siswa untuk bereksplorasi terhadap materi pembelajaran karena siswa dapat dengan mudah belajar di mana dan kapan saja.

2.6 Model *Four-D* dalam Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Materi Laporan Keuangan.

2.6.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap pendefinisian yang dilakukan yaitu untuk menganalisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, kebutuhan guru, dan model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui tahap pendefinisian yang terdiri dari 5 kegiatan yang akan digambarkan pada gambar berikut:



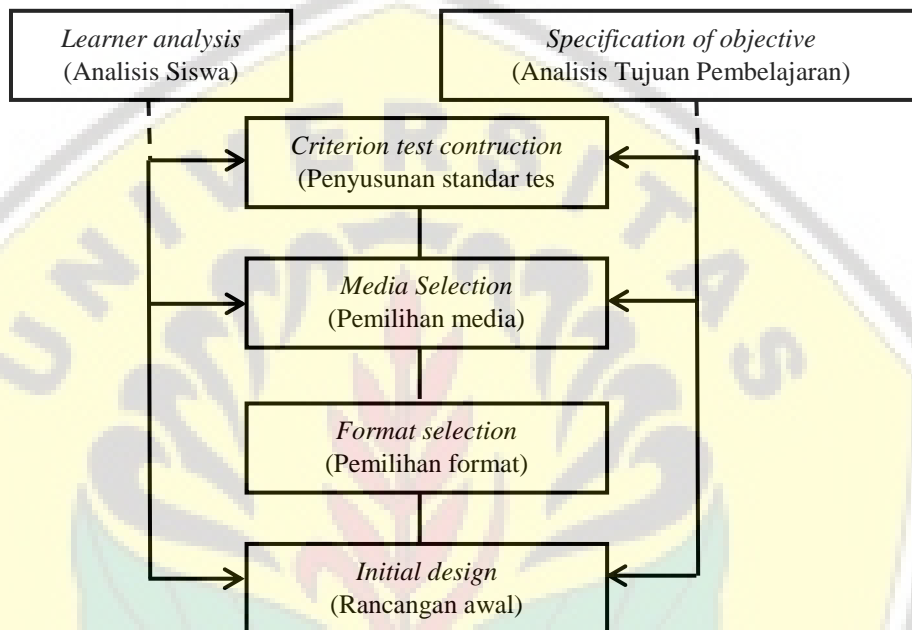
Gambar 2.7 Tahap *Define* (Pendefinisian) Model 4-D

- a. *Front end analysis* (Analisis Awal-Akhir). Pada tahap ini peneliti menelaah permasalahan dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Pertimbangan ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif.

- b. *Learner analysis* (Analisis siswa). Pada tahap ini peneliti menelaah mengenai karakteristik siswa berupa: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, gaya belajar siswa dan sebagainya yang akan dijadikan sebagai acuan penyusunan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif.
- c. *Task analysis* (Analisis tugas). Pada tahap ini peneliti menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tugas-tugas ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada dan disajikan semenarik mungkin agar siswa tertarik pada saat mengerjakannya.
- d. *Concept analysis* (Analisis materi). Pada tahap ini peneliti menentukan isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai media yang menarik, efisien, dan efektif.
- e. *Specifying instructional objectives* (Spesifikasi tujuan pembelajaran). Pada tahap ini peneliti akan merumuskan tujuan pembelajaran sebagai dasar penyusunan materi dan soal tes dalam media pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran mempertimbangkan pula analisis siswa dan analisis tugas karena hal tersebut berpengaruh pada perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

2.6.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Tahap perancangan terdapat 4 kegiatan yang dilakukan, kegiatan tersebut digambarkan pada gambar berikut:

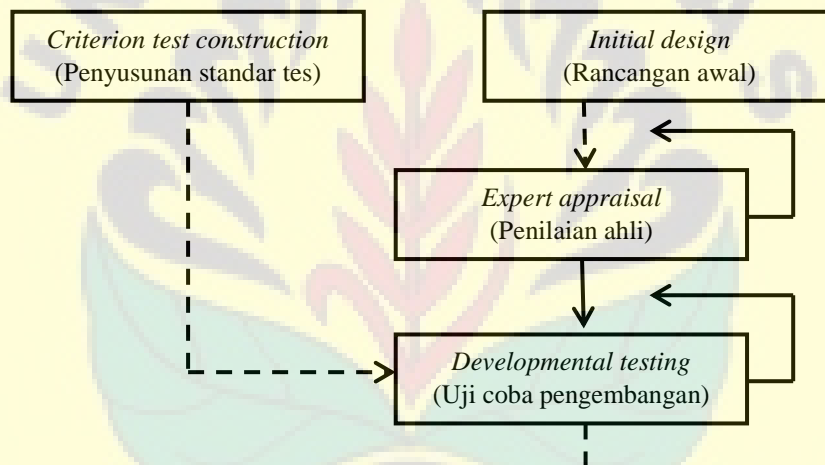


Gambar 2.8 Tahap *Design* (Perancangan) Model 4-D

- Criterion-test construction* (penyusunan standar tes). Tahap ini peneliti melakukan penyusunan tes sebagai pengukuran kemampuan siswa dan alat evaluasi setelah proses pembelajaran.
- Media selection* (pemilihan media). Pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran, karakteristik siswa, dan rumusan tujuan pembelajaran.
- Format selection* (pemilihan format). Pada tahap ini dilakukan pemilihan format penyajian materi dan sistematika penulisan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
- Initial design* (pembuatan rancangan awal). Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan langkah-langkah sebelumnya. Rancangan ini akan divalidasi oleh validator sebelum dilakukan uji coba.

2.6.3 Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah yakni *expert appraisal* (penilaian ahli) yang diikuti dengan revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari validator dan data hasil uji coba. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut digambarkan pada gambar berikut:

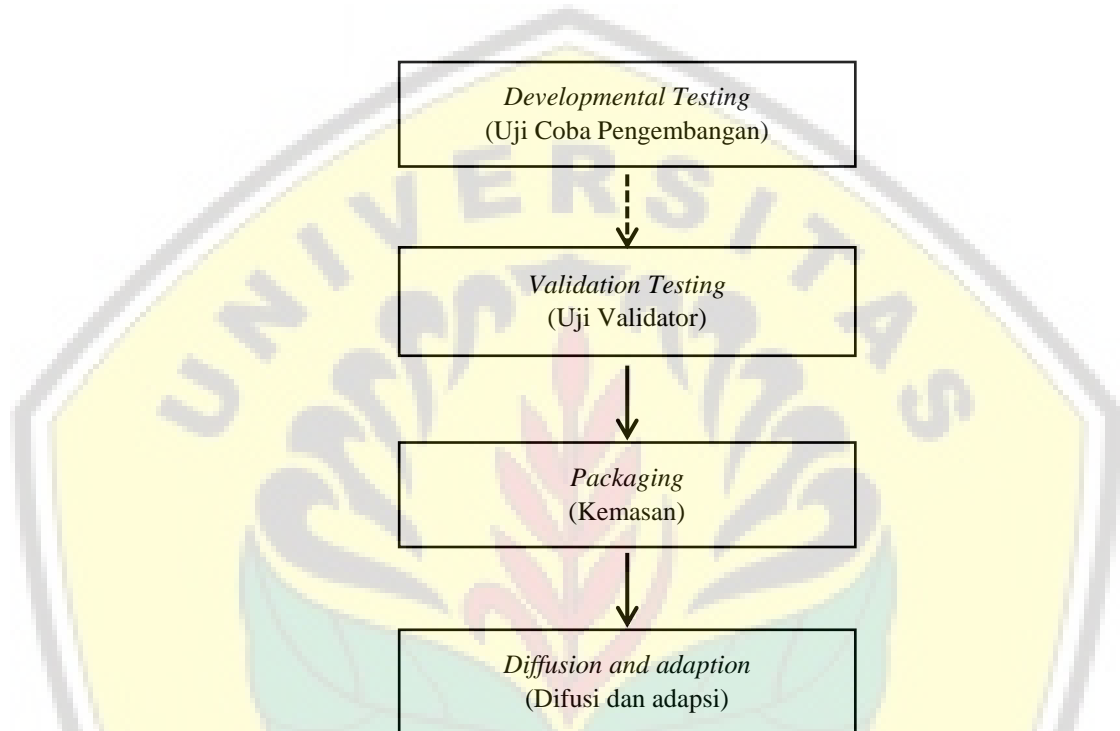


Gambar 2.9 Tahap *Develop* (Pengembangan) Model 4-D

- Expert appraisal* (penilaian ahli). Pada tahap ini dilakukan penilaian produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh validator ahli. Validator ahli terdiri dari: validator isi/ materi, validator bahasa, dan validasi media pembelajaran berbasis TIK. Saran-saran yang diberikan oleh validator digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan media pembelajaran yang telah disusun.
- Developmental testing* (uji coba pengembangan). Pada tahap ini produk berupa media pembelajaran akan diujicobakan kepada subjek uji coba. Uji coba produk dimaksudkan untuk memperoleh saran dan komentar langsung dari guru dan siswa terhadap rancangan media pembelajaran yang diujicobakan yang digunakan sebagai dasar perbaikan selanjutnya.

2.6.4 Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Proses penyebaran merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk. Tahap penyebaran terbagi dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion*, and *adaption*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.10 Tahap *Disseminate* (Penyebaran) Model 4-D

- a. *Validation testing* (Uji validasi). Pada tahap ini produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya yaitu guru dan siswa.
- b. *Packaging* (Pengemasan). Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengemasan media pembelajaran.
- c. *Diffusion and adoption* (Difusi dan Adopsi). Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan tersebut disebarluaskan (difusi) dan diterima (adopsi) oleh pengguna. Produk yang telah dikembangkan disebarluaskan ke berbagai kelas dan sekolah yang memiliki karakteristik dan kemampuan siswa yang sama dengan subjek yang diuji.

BAB 3. METODE PENGEMBANGAN

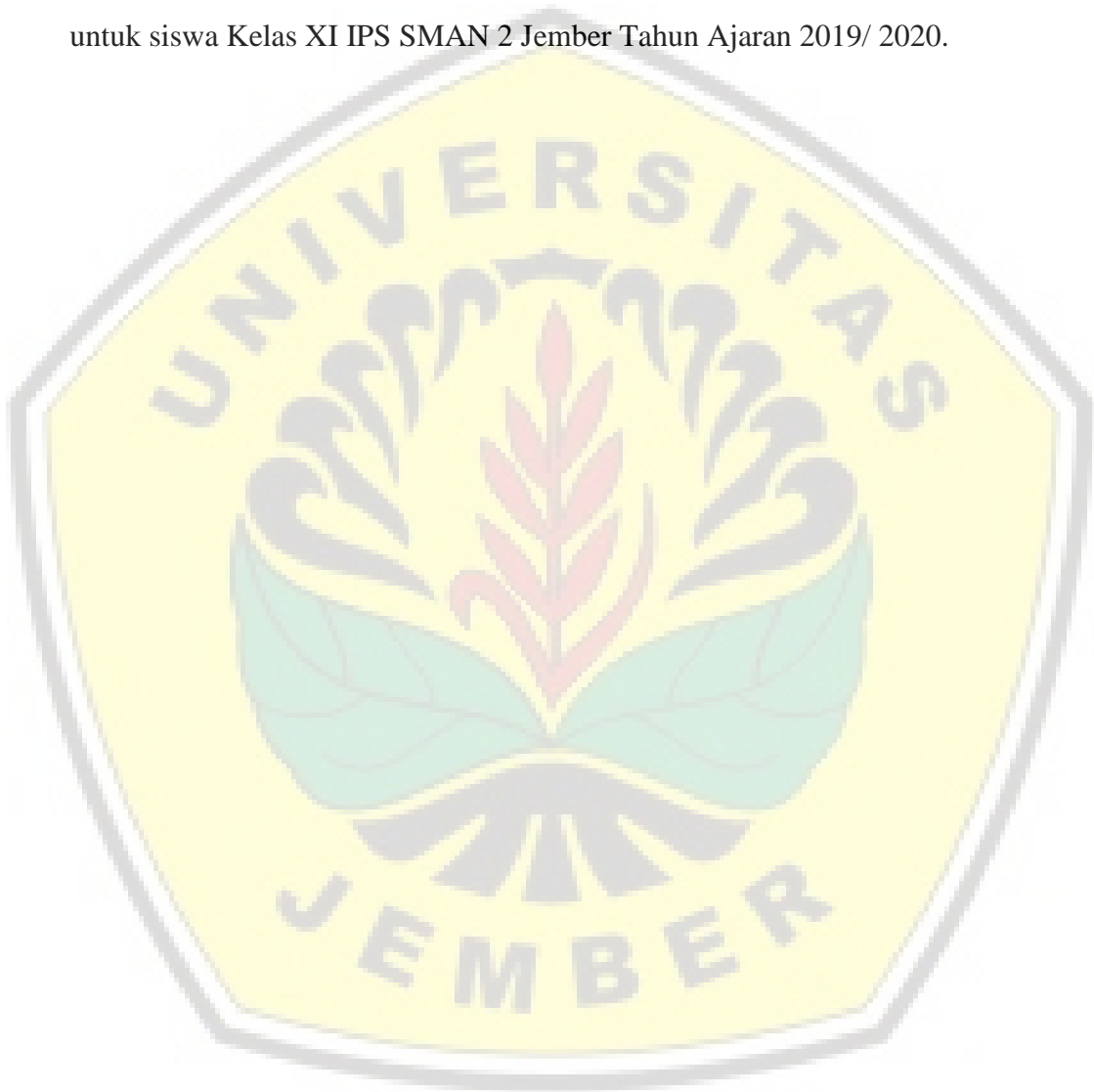
Metode pengembangan merupakan acuan dalam pembuatan produk dan penentuan keberhasilan penelitian. Metode pengembangan dalam bab ini di antaranya: model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba praktik, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data.

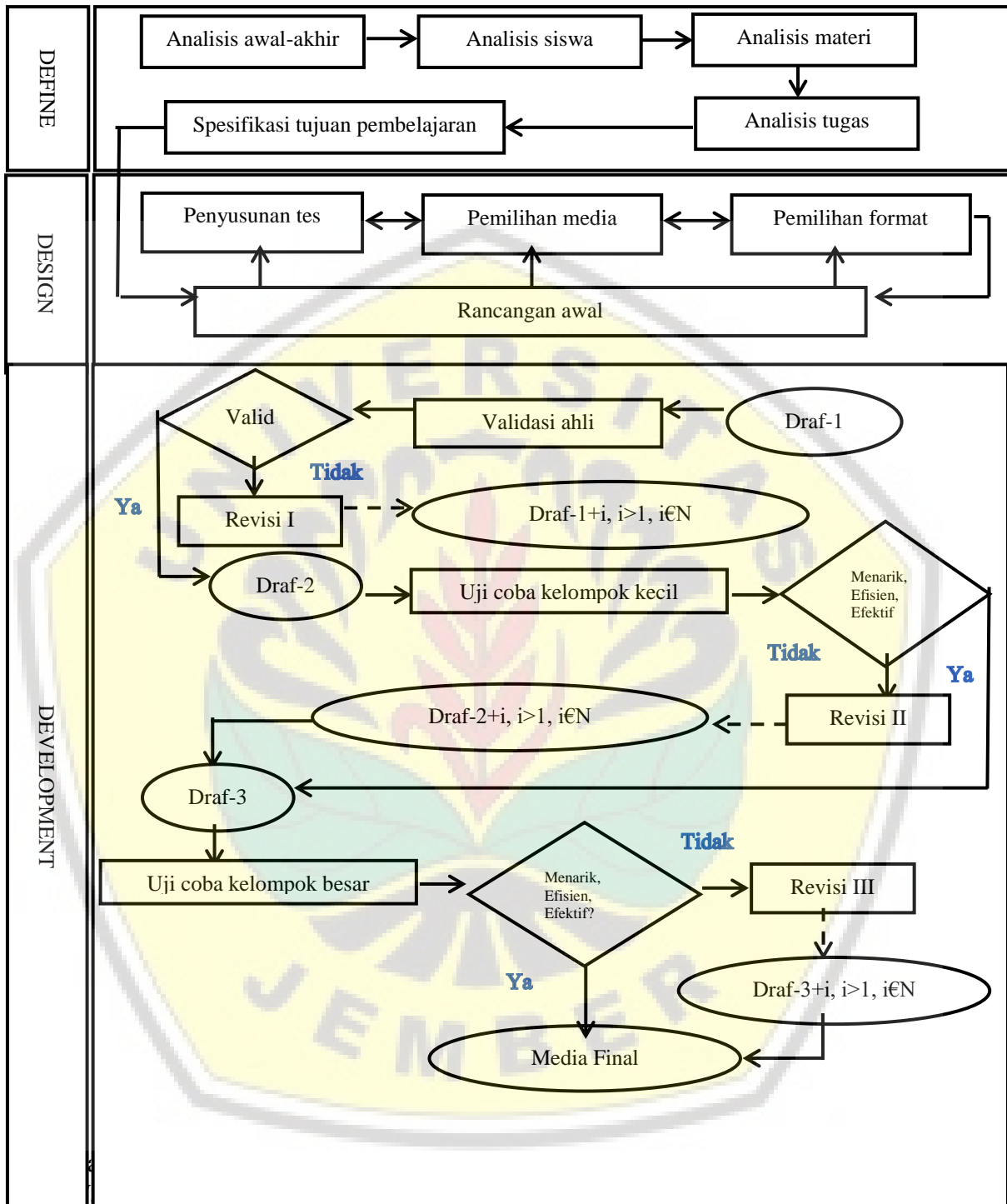
3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan kerangka yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan. Model ini terdiri atas: model pengembangan konseptual, model pengembangan prosedural, dan modal pengembangan teoritikal. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model prosedural yang terdiri dari langkah awal hingga langkah akhir yang dilakukan secara bertahap hingga menghasilkan sebuah produk (Setyosari, 2015: 284). Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti alur dari Thiagarajan, S *et. al.* yaitu model 4-D yang diadopsi dari buku karangan Trianto pada tahun 2011. Peneliti menggunakan model ini karena tahapan-tahapan dalam model tersebut sesuai untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran.

Model 4-D memiliki empat tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (Perancangan), *develope* (Pengembangan), *disseminate* (Penyebaran). Tujuan akhir penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* materi laporan keuangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Peneliti membatasi penelitian ini sampai pada tahap pengembangan untuk kepentingan internal sekolah sehingga hanya diperuntukkan sebagai media pembelajaran untuk kelas XI IPS SMAN 2 Jember pada materi pembelajaran tertentu. Peneliti tidak melakukan diseminasi karena keterbatasan biaya penelitian yang digunakan mengingat pemakaian aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini yang bersifat *Trial* (berbayar) sehingga pemakaian secara gratis

hanya dibatasi selama jangka waktu 30 hari. Selain itu didasari oleh pertimbangan dengan kondisi pandemi *covid* sehingga peneliti membatasi sampai tahap pengembangan. Meskipun telah dimodifikasi dan disederhanakan, semua tahap yang dipilih telah memenuhi prinsip penelitian pengembangan yaitu adanya validasi, revisi, dan uji coba produk pada pembelajaran KD Laporan Keuangan untuk siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember Tahun Ajaran 2019/ 2020.





Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager oleh Thiagarajan *et. al.* yang dimodifikasi

(Sumber: Trianto, 2011: 94)

Keterangan:

→ : Garis pelaksanaan

- - - - - → : Garis proses

□ : Jenis kegiatan

○ : Hasil kegiatan

◇ : Keputusan

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang runtut sebagai pedoman dalam penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* akan dijelaskan sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat penyusunan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Pada tahap ini peneliti melakukan pendefinisian dengan menggunakan dua cara yaitu secara tatap muka dan *online* dengan menggunakan media *whatsapp* mengingat adanya perubahan sistem pembelajaran di sekolah selama pandemi Covid-19. Tahap pendefinisian secara tatap muka dilakukan oleh peneliti sebelum adanya anjuran pemerintah untuk melakukan pembelajaran secara daring yakni pada rentang tanggal 20 Februari 2020 s.d. 3 Maret 2020. Sedangkan tahap pendefinisian secara *online* dilakukan oleh peneliti setelah adanya anjuran pembelajaran secara daring pada rentang tanggal 6 Maret 2020 s.d. 13 Maret 2020. Adapun lebih lanjut, tahapan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis awal akhir

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Analisis dilakukan pada proses pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMAN 2 Jember secara tatap muka sebelum adanya anjuran pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran daring yakni dengan mengetahui bagaimana jalannya proses pembelajaran mulai dari bahan ajar, media, materi, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan hasil observasi peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa pada proses pembelajaran akuntansi yaitu media pembelajaran yang digunakan berupa *power point*, sehingga diperlukan perbaikan dengan dilakukannya pengembangan berupa produk berupa media pembelajaran berbasis TIK yang lebih menarik. Media yang dikembangkan berupa media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* berupa peta konsep materi laporan keuangan, video pembelajaran, dan latihan soal agar siswa mudah memahami materi.

b. Analisis Siswa

Pada tahap ini peneliti menganalisis siswa dengan menelaah karakteristik siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember sebagai dasar rancangan media yang dikembangkan. Informasi dan karakteristik siswa diketahui melalui wawancara bersama guru ekonomi pada mata pelajaran akuntansi dan observasi pada proses pembelajaran sebelum adanya anjuran pemerintah untuk melakukan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, karakteristik siswa dalam proses pembelajaran yakni siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan. Konten media *power point* yang digunakan masih bersifat padat dan tampilan media yang masih sederhana. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis TIK yang menarik dengan desain, warna, animasi, dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan pada siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember menggunakan media yang akan

dikembangkan secara online dengan berkordinasi dengan guru pengampu mata pelajaran melalui media *whatsapp*. Kegiatan ini akan menentukan materi yang disajikan dalam media sesuai dengan perangkat pembelajaran, yaitu melalui silabus, RPP, dan referensi bahan ajar. Analisis ini merupakan dasar penyusunan indikator materi laporan keuangan yang dirancang sebagai media pembelajaran.

d. Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis pemberian tugas-tugas yang disesuaikan dengan indikator-indikator yang ditentukan dalam materi laporan keuangan dengan berkoordinasi dengan guru mata pelajaran melalui *whatsapp*. Pemberian tugas tersebut digunakan untuk mengukur keefektifan media dan sejauh mana pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang akan dikembangkan. Tugas yang disajikan meliputi aspek penilaian kognitif melalui tes formatif berupa pertanyaan soal pilihan ganda yang dapat diakses siswa secara *online* melalui tautan *google forms*.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran merupakan hasil rumusan dari hasil analisis konsep dan analisis tugas yang ditentukan sebelumnya. Kegiatan ini mengacu pada indikator-indikator yang ingin dicapai melalui pengembangan media pada materi laporan keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember.

3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap penyusunan draf media yang dikembangkan untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember pada mata pelajaran akuntansi materi laporan keuangan. Tahap perancangan dilakukan pada saat diberlakukannya pembelajaran secara daring di sekolah. Tahap ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes

Pada tahap ini peneliti menyusun tes secara *online* dengan menggunakan *google forms* berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran dan analisis siswa yang

sebelumnya telah ditentukan. Soal-soal tes tersebut disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember yang berfungsi sebagai alat evaluasi dalam implementasi kegiatan penelitian.

b. Pemilihan Media

Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dengan disertai penggunaan bahasa yang padat dan jelas dengan ilustrasi peta konsep dengan desain menarik yang mendukung dalam proses pembelajaran materi laporan keuangan sesuai dengan analisis sebelumnya.

c. Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti memilih format penulisan dan sistematika media yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media yang menarik, efektif, dan efisien yang sesuai dengan materi laporan keuangan yang runtut dimulai dari penjelasan konsep materi laporan keuangan, ilustrasi studi kasus dan penyelesaian, dan latihan soal.

d. Rancangan Awal

Pada tahap ini peneliti merancang beberapa hal yang harus disiapkan sebelum uji coba dan penilaian produk yaitu meliputi:

1) Penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP disusun berdasarkan kurikulum yang diterapkan di SMAN 2 Jember yaitu kurikulum 2013. Penyusunan RPP dilaksanakan dengan konsultasi bersama guru mata pelajaran dengan media *whatsapp* untuk menentukan materi pokok dengan alokasi waktu yang sesuai dengan silabus.

2) Penyusunan Draf Media

Pada tahap rancangan awal peneliti telah menghasilkan produk berupa media yang masih berbentuk draf. Media tersebut berisi materi laporan keuangan yang disertai dengan gambar ilustrasi yang mendukung. Draf ini berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang siap untuk divalidasi oleh validator. Isi materi pada media mengacu pada buku-buku akuntansi yang

relevan dan beberapa sumber lain sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa. Pada pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini peneliti menggunakan aplikasi pendukung yakni *Articulate Storyline*, *Animaker*, dan *Photoshop Cs.3*, dan penggunaan gambar relevan lain dari internet.

3) Penyusunan Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk menilai media yang dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media sebelum dan setelah diujicobakan. Validasi dilakukan oleh ahli dalam bidang materi, bahasa, dan media pembelajaran berbasis TIK yang dilakukan secara *online* melalui *google forms*.

4) Penyusunan Angket Siswa

Penyusunan angket bertujuan untuk mengetahui kemenarikan media dalam proses pembelajaran. Angket siswa ini diisi secara *online* dengan menggunakan *google forms* yang berisi butir pernyataan tentang kemenarikan dan kemudahan penggunaan media beserta kritik dan saran dari siswa sebagai acuan untuk perbaikan media yang dikembangkan selanjutnya.

3.2.3 Tahap pengembangan (*Develop*)

a. Validasi Ahli

Tahap validasi oleh ahli dilakukan pada draf 1 yaitu berupa rancangan awal media yang dikembangkan peneliti. Validasi produk dinilai melalui instrumen penilaian media yang disediakan oleh peneliti yang dapat diakses secara *online* melalui *google forms*. Validasi dilakukan oleh ahli di bidang materi, bahasa, dan media berbasis TIK. Validator ahli materi memberikan penilaian pada format penyajian dan kesesuaian isi materi terhadap Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran serta soal tes yang diujikan. Validator bahasa menilai kesesuaian penggunaan bahasa sesuai kaidah EYD dan kemudahan bahasa untuk dipahami oleh siswa. Validator media berbasis TIK memberikan penilaian terhadap desain, kemudahan dan kesesuaian media yang ditautkan dalam aplikasi *Mindjet*

Mindmanager sehingga layak diujicobakan pada siswa baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Penilaian oleh validator digunakan sebagai dasar perbaikan media hingga layak untuk diujicobakan pada subjek uji coba baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.

b. Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba di masa pandemi Covid-19 dilakukan secara *online* dengan menggunakan media pembantu berupa forum *whatsapp group* sebagai sarana diskusi pembelajaran dan untuk membagikan tautan soal. Uji coba akan dilakukan dua kali yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 12 siswa kelas XI IPS 2 dengan kemampuan heterogen. Hasil respon dan validasi pada uji coba kelompok kecil akan menjadi dasar perbaikan hingga media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dikatakan layak diujicobakan pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 32 siswa. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, keefisienan, dan keefektifan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk

Uji coba di masa pandemi Covid-19 dilakukan secara online. Uji coba produk dalam pengembangan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* terdiri dari subjek uji coba, desain uji coba, instrument pengumpulan data, teknik analisis data. Hal ini dilakukan untuk menguji kemenarikan, keefisienan, dan efektivitas media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

3.3.1 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* terdiri dari para validator dan sasaran uji coba produk. Validator dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Validator isi/ materi yaitu Ibu Dra. Dyah Widyorini (Guru mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS di SMAN 2 Jember)

- b. Validator bahasa yaitu Ibu Rini Istifadah, S.Pd. (Guru mata pelajaran bahasa indonesia di SMAN 2 Jember)
- c. Validator media pembelajaran berbasis TIK yaitu Bapak Indra Setiawan, S. Kom (Guru ahli teknologi di SMAN 2 Jember)

Teknik pengambilan sampel pada sasaran uji coba yang akan dilakukan peneliti dengan menggunakan *simple random sampling* (Sugiyono, 2014: 82) yaitu yang dijelaskan sebagai berikut:

- 12 siswa dari kelas XI IPS 2 untuk uji coba kelompok kecil.
- 32 siswa dari kelas XI IPS 1 untuk uji coba kelompok besar.

Lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan produk ini menggunakan angket dengan skala likert yang terdiri dari lima kategori alternatif pilihan yang menunjukkan kecenderungan positif yaitu: Sangat Layak (SL) diberi skor 5, Layak (L) diberi skor 4, Cukup Layak (CL) diberi skor 3, dan Kurang Layak (KL) diberi skor 2, dan Sangat Kurang Layak (SKL) diberi skor 1 (Sugiyono, 2014: 134). Selanjutnya data diolah untuk memperoleh persentase kelayakan media yang dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase
F : Jumlah skor penilaian subjek
N : Jumlah skor maksimal
100% : Konstanta

Setelah hasil angket dihitung dengan menggunakan perhitungan presentase hasil angket disimpulkan dengan menggunakan kriteria kelayakan media yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Tingkat Kelayakan Media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
61% - 80%	Layak	Tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup Layak	Direvisi
21% - 40%	Kurang Layak	Direvisi
< 21%	Sangat Kurang Layak	Direvisi

(Sumber: Arikunto, 2010: 35)

3.3.2 Desain Uji Coba

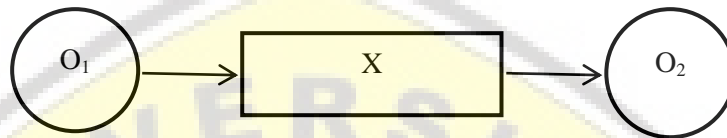
Uji coba dilakukan untuk menilai media yang dikembangkan hingga layak untuk digunakan. Kegiatan uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Uji coba terhadap produk yang dikembangkan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang memenuhi aspek menarik, efisien, dan efektif dalam proses pembelajaran akuntansi materi laporan keuangan untuk kelas XI IPS SMAN 2 Jember.

Daya tarik media yang dikembangkan dapat diketahui dari respon dan komentar siswa dari hasil penyebaran angket kepada siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Penyebaran dan pengisian angket siswa dilakukan setiap akhir proses kegiatan uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar.

Aspek efisiensi media diketahui dengan cara membandingkan jumlah waktu yang digunakan siswa untuk memahami materi laporan keuangan dengan alokasi waktu yang tersedia dalam silabus. Pernyataan mengenai tingkat efisiensi penggunaan media juga diperkuat dengan komentar langsung guru mata pelajaran akuntansi di SMAN 2 Jember setelah berakhirnya kegiatan uji coba produk.

Aspek efektivitas media dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil *pre test* dan *post test* kelas XI IPS 1 sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media pada pembelajaran akuntansi. Apabila hasil nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre test* maka penggunaan media lebih efektif dalam pembelajaran materi laporan keuangan tersebut.

Desain uji coba yang akan digunakan adalah desain penelitian eksperimen yaitu dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Desain uji coba tersebut dikategorikan dalam sistem *before-after* yaitu sebuah desain penelitian yang digunakan dengan cara membandingkan hasil yang diperoleh sampel penelitian. (Sugiyono, 2014: 303). Desain penelitian *before-after* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 3 Desain Eksperimen “*Before-After*”, O_1 Nilai Sebelum Perlakuan, O_2 Nilai Sesudah Perlakuan

Keterangan:

- O_1 : Hasil nilai *pre test*
- O_2 : Hasil nilai *post test*
- X : Eksperimen/ perlakuan

Penelitian pengembangan dengan desain uji coba eksperimen ini diberikan kepada kelompok siswa dengan membandingkan hasil belajar siswa sehingga penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah perlakuan/ eksperimen (X). Desain uji coba *before-after* dilakukan dengan cara membandingkan nilai hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember sebelum menggunakan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* (O_1) dengan nilai sesudah menggunakan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* (O_2). Peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan media kepada siswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Apabila diperoleh hasil bahwa nilai hasil *post test* (O_2) lebih tinggi daripada nilai hasil *pre test* (O_1) maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media lebih efektif. Adapun tahap pelaksanaan uji coba produk yaitu sebagai berikut:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

- 1) Peneliti dibantu oleh guru untuk memilih 12 orang siswa baik laki-laki maupun perempuan dengan kemampuan heterogen.

- 2) Proses pembelajaran akuntansi pada materi laporan keuangan berlangsung melalui *Google Classroom* dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang telah disosialisasikan sebelumnya. Peneliti mengirim satu paket media melalui tautan *google drive* yang dibagikan dalam grup kelas XI IPS 2. Siswa mengunduh dan menginstal aplikasi sendiri serta mempelajari materi laporan keuangan dan berdiskusi di grup kelas apabila ada hal yang masih belum bisa dipahami.
- 3) Setelah pembelajaran berakhir, peneliti memberikan angket respon media terhadap produk yang dikembangkan secara *online* melalui tautan *google forms* (<https://forms.gle/iioUy4pmtMzM3BmK8>) dan mewawancarai guru mata pelajaran terkait dengan penggunaan dan tingkat efisiensi media.

b. Uji Coba Kelompok Besar

- 1) Proses pembelajaran akuntansi materi laporan keuangan dengan menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* berlangsung melalui *Google Classroom*. Sebelumnya, peneliti telah mensosialisasikan terkait teknis penginstalan dan mengirim satu paket media melalui tautan *google drive* yang dibagikan dalam grup kelas XI IPS 1. Siswa mengunduh dan menginstal aplikasi sendiri serta mempelajari materi laporan keuangan beserta diskusi di grup apabila ada hal yang masih belum dipahami.
- 2) Setelah pembelajaran berakhir, peneliti memberikan angket respon media terhadap produk yang dikembangkan secara *online* melalui tautan *google forms* (<https://forms.gle/iioUy4pmtMzM3BmK8>) dan mewawancarai guru mata pelajaran terkait dengan penggunaan dan tingkat efisiensi media

Perbaikan terhadap media yang dikembangkan dilakukan jika setelah divalidasi dan diujicobakan pada kelompok kecil maupun kelompok besar masih ditemukan kekurangan seperti masih kurangnya pemahaman siswa terhadap media itu sendiri. Hal ini dilakukan perbaikan guna memperoleh produk final berupa media yang lebih menarik, efisien, dan efektif. Media yang telah direvisi ulang setelah melewati tahap uji coba kelompok kecil dan besar dikatakan sebagai media final.

3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari 4 macam yaitu lembar validasi, tuntunan wawancara, angket respon siswa, tes hasil belajar, dan dokumen.

a. Lembar Validasi

Lembar validasi disediakan oleh peneliti melalui tautan *google forms* yang kemudian diberikan kepada validator untuk mengetahui penilaian, kritik, dan saran atas media yang dikembangkan. Lembar validasi terdiri dari validasi media pembelajaran berbasis TIK, validasi materi, dan validasi bahasa yang akan divalidasi oleh para ahli di bidang masing-masing (Lampiran 5, 6, 7)

b. Tuntunan wawancara

Tuntunan wawancara ini berisi daftar pertanyaan sebelum dan setelah melakukan penelitian bagi guru dan siswa. Wawancara dilakukan secara pribadi melalui media *whatsapp*. Hasil wawancara ini digunakan untuk memperkuat hasil perbandingan alokasi waktu dengan silabus sebagai tolok ukur tingkat efisiensi media pada saat uji coba di lapangan. (Lampiran 3)

c. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa disediakan oleh peneliti secara *online* melalui tautan *google forms* yang dibagikan di grup kelas. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan media, komentar, dan saran terhadap penggunaan media yang dikembangkan. (Lampiran 8)

d. Soal Tes

Soal tes disediakan oleh peneliti secara *online* melalui tautan *google forms* yang berjumlah sebanyak 25 butir soal. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan mengukur pemahaman siswa pada materi laporan keuangan menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Hasil tes ini digunakan sebagai acuan untuk menilai keefektivan media. (Lampiran 9)

e. Dokumen

Metode dokumen digunakan untuk mengumpulkan data informasi mengenai sekolah yang mendukung untuk pengembangan media pada mata pelajaran akuntansi. Data-data tersebut berkenaan dengan fasilitas sekolah, nilai ulangan harian siswa, jadwal pelajaran akuntansi, dan media pembelajaran sebelum dikembangkan.

3.3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah peneliti mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian pengembangan sesuai dengan tujuan penelitian yang ditentukan. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan sebagai berikut:

a. Uji Kemenarikan Produk

Uji kemenarikan media ini menggunakan angket respon siswa yang diperoleh dari dua tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Angket ini menggunakan skala likert yang terdiri dari lima alternatif pilihan. Data tersebut dianalisis untuk memperoleh total skor perolehan dan skor maksimum berkaitan dengan tingkat kemenarikan media. Selanjutnya data diolah untuk memperoleh presentase kemenarikan media yang dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Jumlah skor penilaian subjek

N : Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Setelah hasil angket dihitung dengan menggunakan perhitungan persentase hasil angket tersebut disimpulkan dengan menggunakan kriteria kemenarikan media yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. 2 Tingkat Kemenarikan Media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Menarik	Tidak perlu direvisi
61% - 80%	Menarik	Tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup Menarik	Direvisi
21% - 40%	Kurang Menarik	Direvisi
<21%	Kurang Menarik Sekali	Direvisi

(Sumber: Arikunto, 2010: 35)

b. Uji Efisiensi Produk

Teknik uji efisiensi media diperoleh dari observasi pada pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media yang dikembangkan dan melalui wawancara. Wawancara tersebut dilakukan kepada guru mata pelajaran akuntansi dan siswa kelas XI SMAN 2 Jember guna menunjang keakuratan data yang peneliti guna menunjang keakuratan data yang peneliti peroleh. Efisiensi penggunaan media dapat dilihat dari tujuan pembelajaran dengan waktu belajar yang tepat sesuai dengan alokasi waktu belajar tersebut. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan tentang tingkat efisiensi media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan di kelas XI IPS SMAN 2 Jember.

c. Uji Efektivitas Produk

Uji keefektifan media digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan dalam memencapai tujuan pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar siswa pada materi laporan keuangan. Alat ukur untuk uji keefektifan media pembelajaran menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* dengan bantuan program SPSS melalui t test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Selanjutnya dilakukan analisis antara t tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika $t \text{ test} > t \text{ tabel}$ atau taraf signifikansi $< \alpha$ (5%) maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*

atau dapat dikatakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* efektif.

- 2) Jika $t \text{ test} < t \text{ tabel}$ atau taraf signifikansi $< \alpha$ (5%) maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* atau dapat dikatakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* efektif.



BAB 5. KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini memaparkan mengenai kajian dan saran terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang telah diujicobakan untuk kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Kajian ini berkaitan dengan produk media pembelajaran yang telah direvisi. Sedangkan saran terdiri atas saran penyebaran dan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* lebih lanjut.

5.1 Kajian Produk Final Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember telah melewati tahap validasi dan uji coba untuk mencapai produk final yang menarik, efisien, dan efektif. Kajian produk yang dibahas berkaitan dengan tautan yang terdapat dalam media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yaitu berupa:

- 1) Petunjuk penginstalan dan pengoperasian media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* berfungsi sebagai petunjuk guru dan siswa dalam mengoperasikan media yang dikembangkan dengan format *pdf* yang dapat diakses di *google drive* ataupun laman utama.
- 2) Konten media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang berisi:
 - a. Peta konsep yang berisikan gambaran umum materi laporan keuangan yang telah didesain dengan tema interaktif dan ilustrasi gambar disesuaikan dengan tema laporan keuangan. Peta konsep ini berisi menu pembelajaran yang terdiri dari: fitur materi, fitur video pembelajaran, dan fitur latihan soal yang berada dalam laman utama
 - b. Video pembelajaran animatif yang dapat terhubung ke situs *youtube*, berisikan penjelasan umum mengenai jenis-jenis laporan keuangan yang

terdiri dari laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan neraca, dan laporan arus kas.

- c. Latihan soal materi laporan keuangan dalam format *html* beserta pembahasan yang didesain dengan tema interaktif dan menarik. Latihan soal terdiri dari tiga bagian yang dibagi sesuai dengan tingkat kesulitan yang masing-masing terdiri dari 10 soal.

Berdasarkan penjabaran kajian-kajian produk di atas maka terdapat kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini. Adapun kelebihan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini bersifat *User Interface* yang artinya mudah dioperasikan. Guru dan siswa dapat secara mudah beradaptasi dalam menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* karena fiturnya hampir sama dengan *Microsoft Word*.
- 2) Aplikasi pembuat media ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, artinya pengguna dapat mengembangkan konsep *Mind Map* yang akan dibuat dengan fitur *hyperlink* (untuk menambahkan catatan kecil, gambar, video, slide presentasi, dan sebagainya).

Adapun kekurangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini membutuhkan *external tools* yang artinya membutuhkan bantuan pendukung aplikasi lain.
- 2) Aplikasi ini bersifat *trial* (berbayar) yakni apabila penggunaan aplikasi ini melebihi jangka waktu yang ditentukan maka konten aplikasi di dalamnya bersifat final dan tidak bisa diedit.

5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pada bagian ini berisi beberapa saran yang berhubungan dengan produk yang telah dikembangkan. Agar media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dapat dimanfaatkan secara maksimal maka perlu beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Saran Pemanfaatan

Agar pemanfaatan media berjalan secara optimal peneliti memberikan saran pemanfaatan yaitu:

- a. Bagi sekolah, diperlukan pengadaan sarana pelatihan bagi guru terkait media pembelajaran berbasis TIK dasar untuk mata pelajaran akuntansi terkait informasi, pembuatan, dan pengelolaannya dalam pembelajaran *daring* sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dengan media *Mindjet Mindmanager*.
- b. Bagi guru, hendaknya mempelajari terlebih dahulu mengenai dasar-dasar pengoperasian media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* agar proses pembelajaran lebih efisien dan efektif.

5.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini lebih lanjut, peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

- a. Dilakukan pengembangan tautan isi pada aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang lebih variatif.
- b. Materi yang dikemas dalam media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* tidak hanya terbatas pada materi laporan keuangan namun pada seluruh materi akuntansi lain yang relevan.
- c. Dilakukan perluasan subjek uji coba pada kelas lain yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA**Buku**

- Agoes, S. 2012. *Auditing: Petunjuk Praktis Pemeriksaan Akuntan oleh Akuntan Publik Jilid 1 Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, S. dan C.S. Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran Cet II*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Buzan, T. 2007. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Chaeruman, U.A. 2015. *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamarah, S. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Enterprise, J. 2008. *Seni Berpikir Cerdas dengan Mind Manager 7*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Harahap, S.S. 2009. *Teori Kritis Laporan Keuangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munawir, S. 2010. *Analisis Laporan Keuangan*. Yogyakarta: Liberty.
- Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, D. Kurniawan, dan C. Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Saud, U. S. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sucipto, T., Moelyadi, dan Sumardi. 2011. *Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang*. Jakarta: Yudhistira.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas*. Surabaya: Cerdas Pustaka.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wibawanto. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Windura, S. 2013. *The First Mind Map* untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua. Jakarta: PT. Gramedia.

Buku Terbitan Lembaga

Ikatan Akuntansi Indonesia. 2012. *Standar Akuntansi Keuangan*. Jakarta: Salemba Empat.

Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT. Penerbitan Universitas Jember.

Skripsi

Aryani, D. D. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Maimunah, N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager Version 9* pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Prayuda, B. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Software Mindjet Mindmanager* di kelas X SMA Negeri 15 Palembang. *Skripsi*. Palembang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Sari, S.R. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis (Studi Pada Siswa Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Boyolangu

Tulungagung. *Skripsi*. Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.

Jurnal Ilmiah

Afifah, U. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan *Mindjet Mindmanager* Materi Jurnal Penyesuaian dan Kertas Kerja Perusahaan Jasa Kelas X SMKN 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 5(1).

Barra, W.N., I. Wilujeng, H. Kuswanto. 2019. The Effect of Inductive Learning Model Assisted Mindmap Mindjet Mindmanager Towards Critical Thinking Skills of Students. *Journal of Physics: Conference Series*. 1233 (1).

Gusweri, S., dan D.P. Sari. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*. 6(1): 66-72.

Siwi, M.S., dan Y. Wiyatmo. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mind Map* Melalui *Mindjet Mindmanager* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Momentum, Impuls, dan Tumbukan. *Jurnal Pendidikan Fisika*.7(2): 130-149.

Tee, T.K., M.N.A. Azman, M. Muhammad, M.H. Yee, dan W. Othman. 2014. Buzan Mind Mapping: An Efficient Technique for Note Taking. *International Journal of Psychological and Behavioral Science*. 8 (1): 28-31.

Lampiran.1 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember	Media pembelajaran berupa <i>powerpoint</i> selama ini kurang menarik, efektif, dan efisien sehingga perlu dikembangkan menjadi media yang lebih menarik, efektif, dan efisien dengan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet</i> pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember	Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemenarikan b. Efisiensi c. Efektivitas 	<ul style="list-style-type: none"> a. Data diperoleh dari validasi ahli materi akuntansi, ahli bahasa, dan ahli media pembelajaran berbasis TIK b. Data angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar c. Data evaluasi hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Model pengembangan: Model 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, <i>et. al.</i> b. Prosedur pengembangan: Pendefinisian, Perancangan, dan Pengembangan. c. Subjek uji coba Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember dan validator. d. Sumber data: diperoleh dari guru, siswa, dan validator e. Teknik pengumpulan data: wawancara, angket, tes, dan dokumen. f. Analisis data: <ul style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan: Presentase 2. Efisiensi: Deskripsi 3. Efektivitas: Uji beda

Lampiran 2 Tuntunan Penelitian

TUNTUNAN PENELITIAN**1. Tuntunan Angket**

No	Data yang ingin diperoleh	Sumber Data
1.	Daya tarik, efisiensi, dan efektivitas media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>	Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember
2.	Hambatan yang dirasakan saat melaksanakan pembelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 2 Jember
3.	Kebutuhan terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>	a. Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember b. Guru mata pelajaran ekonomi

a. Penilaian dan Respon Terhadap Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Hasil penilaian terhadap media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>	Guru mata pelajaran ekonomi
2.	Respon terhadap media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>	1. Guru mata pelajaran ekonomi 2. Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember 3. Validator

2. Tuntunan Wawancara

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Respon terhadap media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>	Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember
2.	Hambatan yang dirasakan dalam penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i> dalam kegiatan pembelajaran akuntansi	Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 2 Jember
3.	Kebutuhan terhadap media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i> pada materi laporan keuangan	Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 2 Jember

3. Tuntunan Dokumen

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Daftar nama siswa kelas XI IPS 1 dan Kelas XI IPS 2	Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 2 Jember
2.	Denah lokasi dan kondisi fisik SMAN 2 Jember	Tata Usaha SMAN 2 Jember
3.	Data sumber daya manusia SMAN 2 Jember	Tata Usaha SMAN 2 Jember
4.	Jadwal pelajaran	Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 2 Jember
5.	Data nilai siswa Kelas XI IPS 1 dan Kelas XI IPS 2	Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 2 Jember

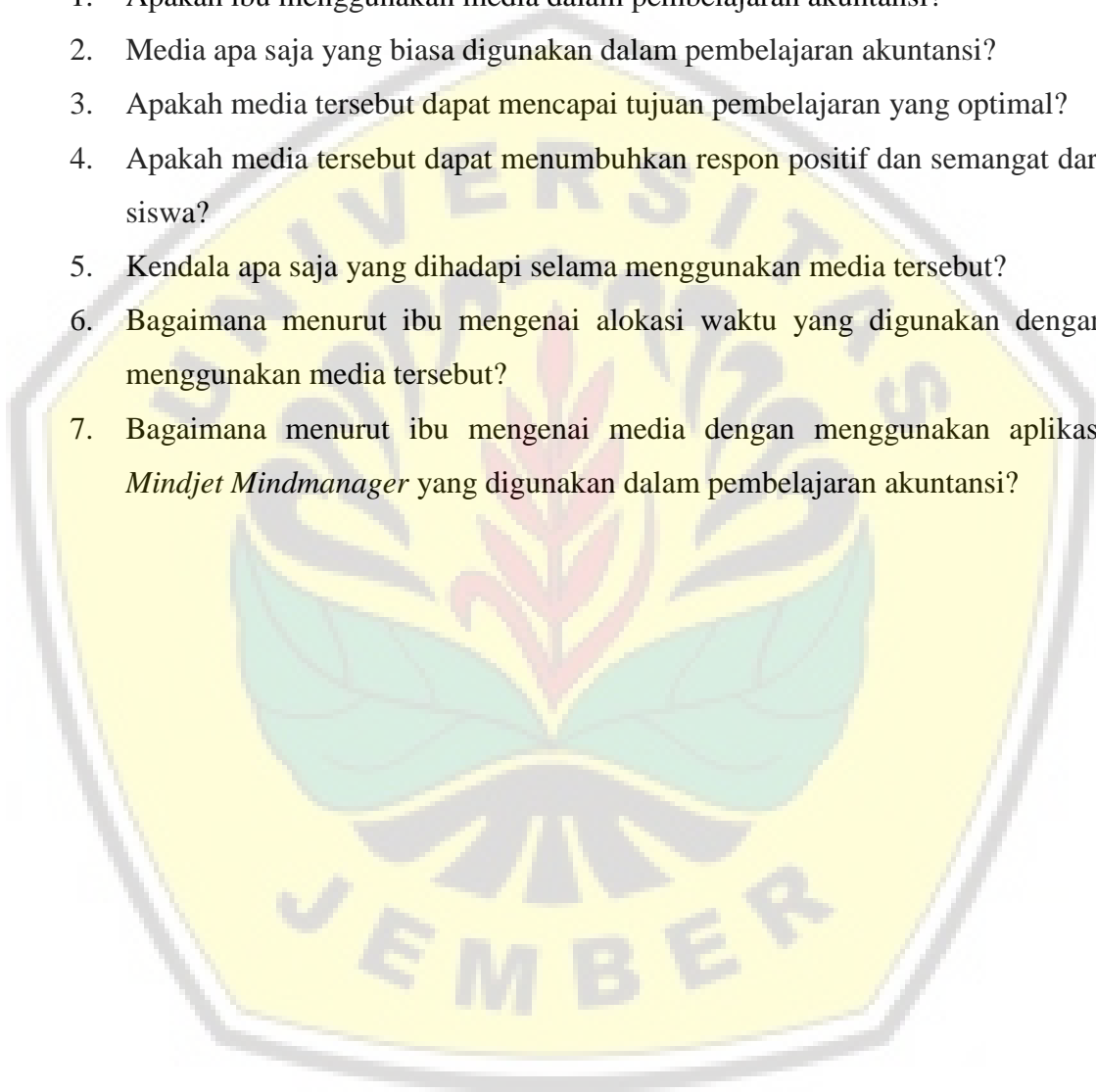
6.	Perangkat Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 2 Jember	Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 2 Jember
----	---	---



Lampiran 3 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian

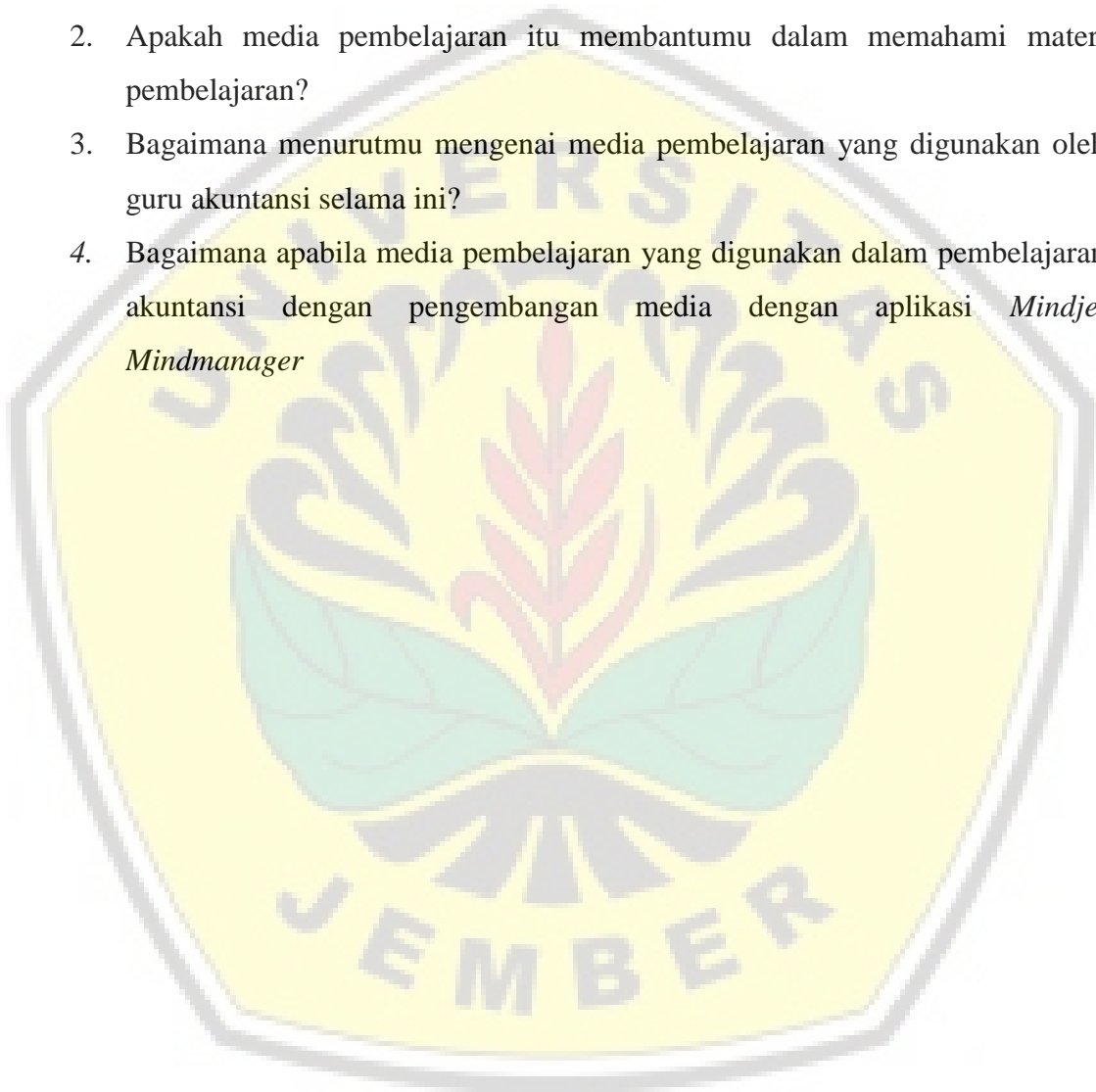
PEDOMAN WAWANCARA**I. Pedoman wawancara terhadap guru Mata Pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS di SMAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Apakah ibu menggunakan media dalam pembelajaran akuntansi?
2. Media apa saja yang biasa digunakan dalam pembelajaran akuntansi?
3. Apakah media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal?
4. Apakah media tersebut dapat menumbuhkan respon positif dan semangat dari siswa?
5. Kendala apa saja yang dihadapi selama menggunakan media tersebut?
6. Bagaimana menurut ibu mengenai alokasi waktu yang digunakan dengan menggunakan media tersebut?
7. Bagaimana menurut ibu mengenai media dengan menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi?



II. Pedoman wawancara terhadap siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian

1. Media pembelajaran apa yang pernah dipakai dalam pembelajaran akuntansi di kelas?
2. Apakah media pembelajaran itu membantumu dalam memahami materi pembelajaran?
3. Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru akuntansi selama ini?
4. Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi dengan pengembangan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*



Lampiran 3.1 Hasil Wawancara Setelah Penelitian

HASIL WAWANCARA**Sebelum pelaksanaan penelitian****I. Hasil wawancara bersama Ibu Dra. Lestari Suci, M.P. sebagai guru ekonomi pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian (Wawancara dilakukan sebelum diberlakukannya aturan PSBB oleh pemerintah)**

1. Apakah ibu menggunakan media dalam pembelajaran akuntansi?
“Iya Mbak, media yang saya gunakan sebatas *power point* yang saya unduh di internet. Memang selama ini belum sempat membuat dan mendesain sendiri *power point* untuk pembelajaran. Jadi ya memang sederhana seperti itu dan saya lebih banyak meminta anak-anak maju mengerjakan di depan untuk mata pelajaran akuntansi.”
2. Media apa saja yang Ibu biasa digunakan dalam pembelajaran akuntansi?
“Selama ini hanya *power point* saja Mbak, saya masih belum menemukan media yang tepat untuk akuntansi itu sendiri.”
3. Apakah media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal?
“Mmm, apabila dilihat dari pengalaman pembelajaran tahun lalu saya melihat bahwa nilai anak-anak terutama IPS untuk mata pelajaran akuntansi masih belum optimal, Mbak. Berbeda dengan kelas IPA, apabila di kelas IPA memang rata-rata nilainya sudah stabil dan memuaskan. Saya ingin di kelas IPS ada inovasi terbaru dari media itu sendiri.”
4. Apakah media tersebut dapat menumbuhkan respon positif dan semangat dari siswa?
“Yaa, sebenarnya bisa Mbak lihat sendiri dulu dari pengalaman mengajar di kelas. Memang anak-anak memperhatikan tapi cuman beberapa menit dari jam pelajaran selebihnya rata-rata anak-anak lebih sibuk main HP.”
5. Bagaimana menurut ibu mengenai alokasi waktu yang digunakan dengan menggunakan media tersebut?
“Saya sering melakukan pengulangan Mbak. Terutama untuk materi laporan keuangan itu. Anak-anak masih sering terbalik dalam mengerjakan laporan

keuangan, mengenai istilah-istilah di pos-pos laporan keuangan juga anak-anak terkadang masih belum bisa mengklasifikasikan bentuk-bentuknya.”

6. Bagaimana menurut ibu mengenai media dengan menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi?

“Oh.. boleh Mbak, silahkan. Saya sangat senang apabila ada inovasi dalam media pembelajaran Mbak. Harapannya nanti anak-anak bisa lebih semangat lagi belajarnya.”

II. Wawancara terhadap siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian

1. Media pembelajaran apa yang pernah dipakai dalam pembelajaran akuntansi di kelas?

“Bu guru pakai media *power point* aja Bu. Sebenarnya saya pengen tuh Bu belajar di lab biar akuntansi punya variasi media-media gitu Bu hehe.”

2. Apakah media pembelajaran itu membantumu dalam memahami materi pembelajaran?

“Mmm.. kalo membantu sih iya Bu.. tapi saya ingin inovasi mengenai media untuk akuntansi sendiri.”

3. Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru akuntansi selama ini?

“Masih sederhana Bu, sepertinya Bu Guru itu mengunduh dari internet soalnya kalo dilihat dari segi font dan ukurannya apa adanya gitu Bu dan itu desain serta kombinasi warnanya masih kurang Bu.”

4. Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi dengan pengembangan media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*?

“Wah media apa itu Bu? Kok saya baru denger, mau dong Bu siapa tahu saya semakin termotivasi nanti ketika belajar akuntansi.”

Lampiran 4 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA**Sesudah pelaksanaan penelitian****I. Pedoman wawancara terhadap guru Mata Pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS di SMAN 2 Jember setelah pelaksanaan penelitian**

1. Bagaimana tanggapan Ibu mengenai media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi?
2. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dapat membantu dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana menurut Ibu mengenai alokasi waktu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager* ini?
4. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* layak dikembangkan untuk materi lainnya?

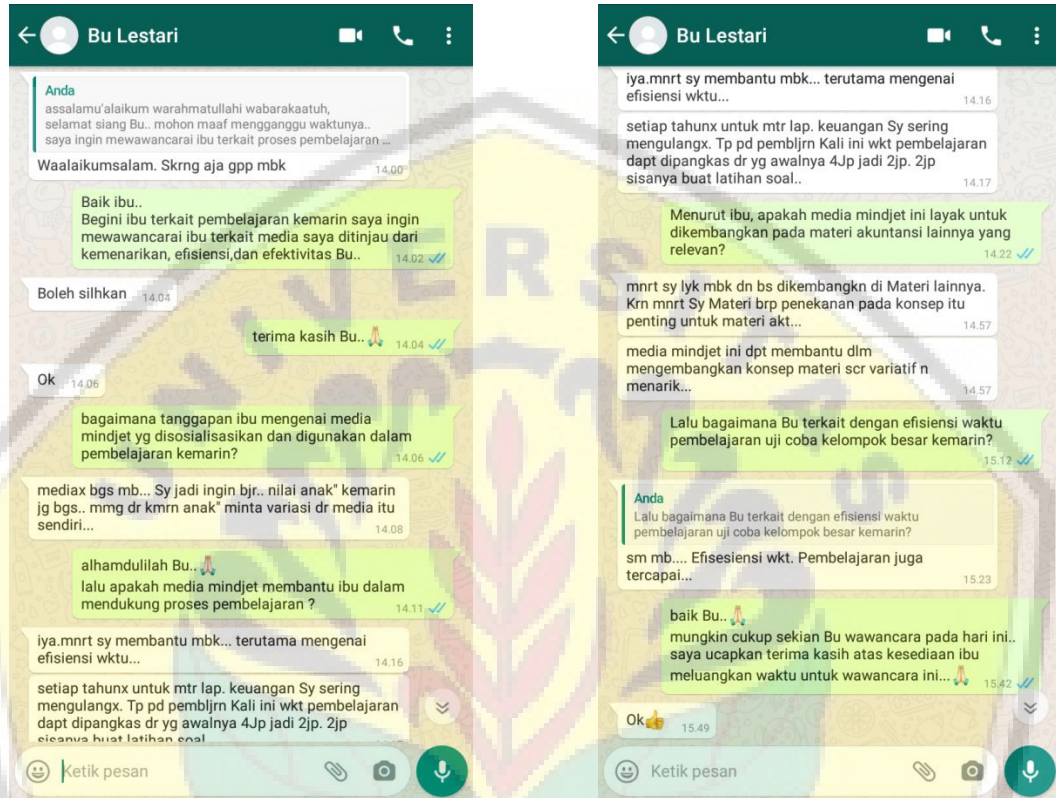
II. Pedoman wawancara terhadap siswa XI IPS 1 di SMAN 2 Jember setelah pelaksanaan penelitian

1. Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*?
2. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dapat mempermudah kamu memahami materi laporan keuangan?
3. Bagaimana menurutmu mengenai tampilan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini?
4. Bagaimana pendapatmu tentang kemudahan akses media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*?
5. Apakah kamu setuju apabila nanti media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini diterapkan pada materi akuntansi yang lainnya?

Lampiran 4.1 Hasil Wawancara Setelah Penelitian Bersama Guru

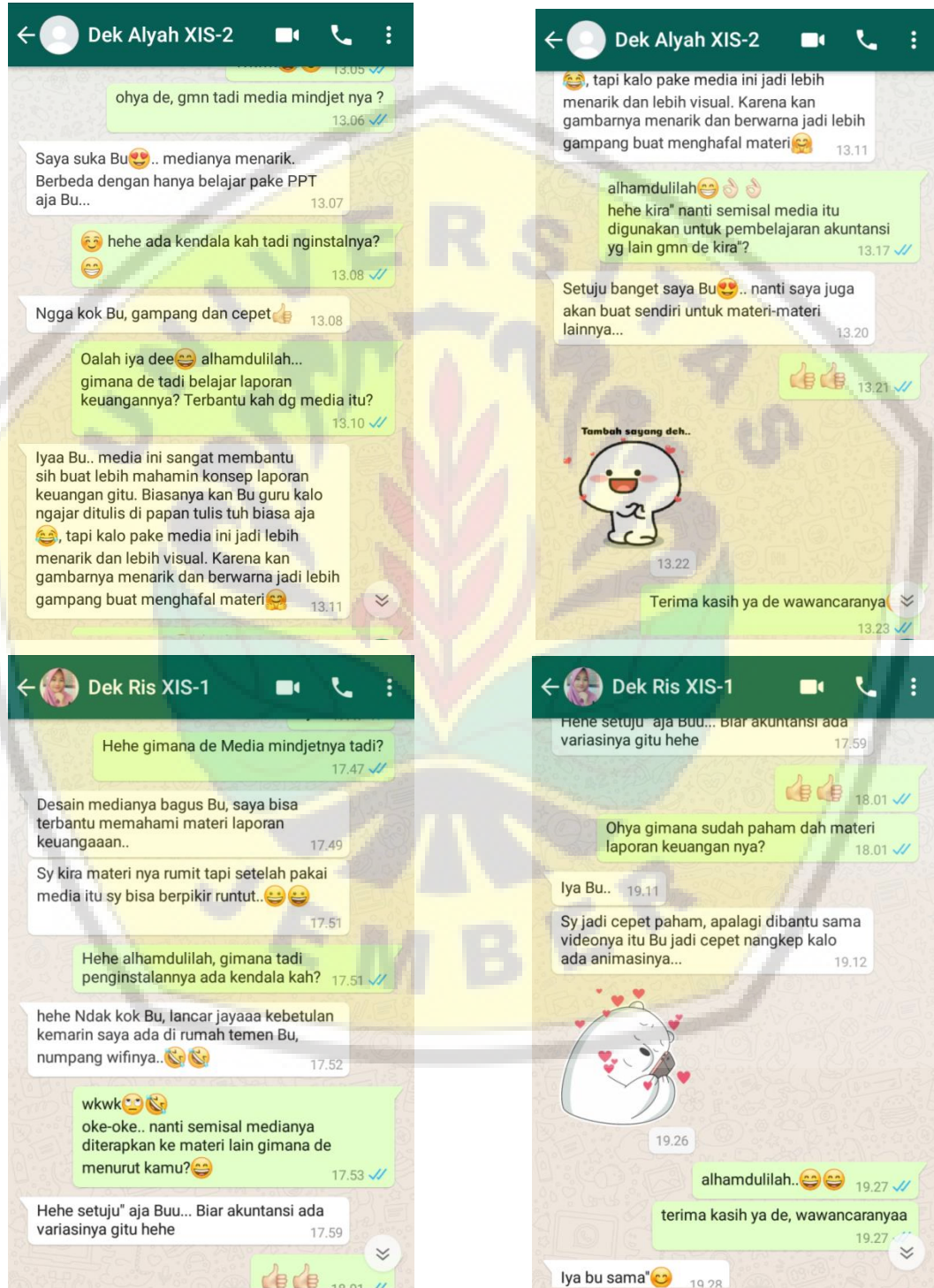
HASIL WAWANCARA

Wawancara sesudah pelaksanaan penelitian bersama guru akuntansi



Lampiran 4.2 Hasil Wawancara Setelah Penelitian Bersama Siswa

Wawancara terhadap siswa XI IPS 1 dan XI IPS 2 setelah pelaksanaan penelitian



Lampiran 5 Panduan Penilaian Kelayakan Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Materi : Laporan Keuangan

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember Tahun Ajaran 2019/ 2020

Peneliti : Siti Afifatul Khoiriyah

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ ibu tentang kualitas materi akuntansi dalam media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang sedang dikembangkan. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari bapak/ ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media yang dikembangkan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat bapak/ ibu pada kolom respon setiap pertanyaan dengan skala sebagai berikut:

Keterangan Skala:

1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Atas bantuan dan kesediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2	Kesesuaian pemilihan warna tampilan pada media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					

4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					
5	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan disajikan dalam media pembelajaran <i>Mindjet Mindmanager</i>					
6	Kemenarikan tata letak (<i>layout</i>) pada media pembelajaran <i>Mindjet Mindmanager</i>					
7	Kemenarikan animasi pada video pembelajaran yang ditautkan					

Komentar atau Saran:

Skor

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Presentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
<21%	Sangat Kurang Layak

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas media ini dinyatakan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Jember,.....
Validator Materi

.....

Lampiran 5.1 Skoring Validasi Segi Media

LAMPIRAN PENILAIAN MELALUI *GOOGLE FORMS* DAN SKORING HASIL VALIDASI SEGI MEDIA

Nama Validator : Indra Setiawan, S.Kom

Instansi : SMA Negeri 2 Jember

Link lembar validasi segi media melalui google forms:

https://docs.google.com/forms/d/1eDCr7KqjMvuRP6_81vDwn8m0GbYQv4MDytFuzTzKYcl/edit#response=ACYDBNgzbPLFEQAOsdACBEmBDZCgaq8nU2IkFen4JSL05Q1YmtYFS_wnAVmEU4DKti52qj4

No	Indikator	Skala Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					5	5
2	Kesesuaian pemilihan warna tampilan pada media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>				4		4
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>				4		4
4	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>				4		4
5	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Mindjet Mindmanager</i>					5	5
6	Kemenarikan tata letak (<i>layout</i>) pada media pembelajaran <i>Mindjet Mindmanager</i>				4		4
7	Kemenarikan animasi pada video pembelajaran yang ditautkan					5	5
Jumlah					16	15	31
Jumlah skor keseluruhan							35
Presentase							88%

Lampiran.6 Panduan Penilaian Kelayakan Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

Materi : Laporan Keuangan
 Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember Tahun Ajaran 2019/ 2020
 Peneliti : Siti Afifatul Khoiriyah

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ ibu tentang kualitas media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang sedang dikembangkan. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari bapak/ ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media yang dikembangkan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat bapak/ ibu pada kolom respon setiap pertanyaan dengan skala sebagai berikut:

Keterangan Skala:

1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai					
2	Kebenaran konsep materi jika dilihat dari segi keilmuan (konsep dan definisi materi sesuai dengan ilmu akuntansi)					
3	Kelengkapan materi yang disajikan					

	dalam media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					
4	Kemudahan materi untuk dipahami siswa					
5	Kejelasan contoh soal mengenai materi yang disampaikan dalam media					
6	Kesesuaian latihan soal yang ada pada media pembelajaran dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran					

Komentar atau Saran:

Skor

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Presentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
<21%	Sangat Kurang Layak

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas media ini dinyatakan

- 1) Layak untuk diujicobakan
- 2) Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diujicobakan

Jember,.....
Validator Ahli Materi

.....

Lampiran 6.1 Skoring Validasi Segi Materi

LAMPIRAN PENILAIAN MELALUI *GOOGLE FORMS* DAN SKORING HASIL VALIDASI SEGI MATERI**Nama Validator** : Dra. Dyah Widyorini**Instansi** : SMA Negeri 2 JemberLink lembar validasi materi pada *google forms*:

https://docs.google.com/forms/d/1fbgMK6EoUZuKZn8QIEEgy8iF2fBSz4KaYRgDwArkwxU/edit#response=ACYDBNgTIZhCmC_BSlhZsXnzSJnUXnGfEu-q4EeWZiZExAAzhHKjKq4eTwb-VSfQRGsXiM

No	Indikator	Skala Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai				4		4
2	Kebenaran konsep materi jika dilihat dari segi keilmuan (konsep dan definisi materi sesuai dengan ilmu akuntansi)				4		4
3	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					5	5
4	Kemudahan materi untuk dipahami siswa				4		4
5	Kejelasan contoh soal mengenai materi yang disampaikan dalam media					5	5
6	Kesesuaian latihan soal yang ada pada media pembelajaran dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran				4		4
Jumlah					16	10	26
Jumlah skor keseluruhan							30
Presentase							86%

Lampiran 7 Panduan Penilaian Kelayakan Bahasa

LEMBAR VALIDASI BAHASA

Materi : Laporan Keuangan
 Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada Materi Laporan Keuangan untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Jember Tahun Ajaran 2019/ 2020
 Peneliti : Siti Afifatul Khoiriyah

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ ibu tentang kualitas bahasa dalam media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang sedang dikembangkan. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari bapak/ ibu sebagai bahasa akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media yang dikembangkan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat bapak/ ibu pada kolom respon setiap pertanyaan dengan skala sebagai berikut:

Keterangan Skala:

1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian istilah dengan bidang akuntansi					
2	Kesesuaian bahasa dengan taraf berfikir siswa					
3	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					
4	Ketepatan penataan struktur kalimat					

	yang ada pada media pembelajaran					
5	Konsistensi penggunaan istilah-istilah pada media pembelajaran					

Komentor atau Saran:

Skor

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Presentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
<21%	Sangat Kurang Layak

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas media ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk diujicobakan
- 2) Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diujicobakan

Jember,.....
Validator Bahasa

.....

Lampiran 7.1 Skoring Validasi Segi Bahasa

**LAMPIRAN PENILAIAN MELALUI GOOGLE FORMS DAN SKORING
HASIL VALIDASI SEGI BAHASA**

Nama Validator : Rini Istifadah, S.Pd.

Instansi : SMA Negeri 2 Jember

Link lembar validasi media segi bahasa:

https://docs.google.com/forms/d/1c-4RVRTdLv1sO8mnAD3wcaWGp3Fzu00ZKIUhkkpS_v0/edit#response=ACYDB_Nguv-Y0q02QwD5LSVtTKMnmfXc0zrZ8pkaG3U4L5fF5d0_UhNkLNYbKhEDd6xxa_Bs

No	Indikator	Skala Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian istilah dengan bidang akuntansi					5	5
2	Kesesuaian bahasa dengan taraf berfikir siswa					5	5
3	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				4		4
4	Ketepatan penataan struktur kalimat yang ada pada media pembelajaran				4		4
5	Konsistensi penggunaan istilah-istilah pada media pembelajaran					5	5
Jumlah					8	15	23
Jumlah Skor Keseluruhan							25
Presentase							92%

Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP DAYA TARIK MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER*
MATERI LAPORAN KEUANGAN**

Link angket siswa

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdeSc4RhIOJBcDWfYMv8FYbaMcvcpgTbe2R_la5jqTP4bJfQ/viewform?usp=sf_link

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas :

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Laporan Keuangan

Petunjuk:

Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan skala:

1	Sangat Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

No	Indikator	Respon				
		1 STS	2 KS	3 CS	4 S	5 SS
1	Aspek kemudahan penggunaan media:					
	Kemudahan penginstalan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					
	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i>					
2	Aspek kontekstualitas dalam kehidupan nyata:					
	Adanya studi kasus dalam penyusunan laporan keuangan yang					

	disajikan dengan data yang menarik dan mudah dipahami					
	Terdapat video pembelajaran yang disertai animasi tentang laporan keuangan					
3	Aspek kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah					
	Ilustrasi slide dan video pembelajaran dapat membuat berpikir kreatif					
	Ilustrasi slide dan video pembelajaran dapat membangun nalar dalam memahami materi laporan keuangan					
4	Aspek motivasi siswa:					
	Media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i> dapat meningkatkan kefokusannya dalam belajar laporan keuangan					
	Media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i> memberikan rasa senang dalam mempelajari materi laporan keuangan					

Komentar atau Saran

.....

.....

.....

Jember,.....

Siswa,

(.....)

Lampiran 8.1 Skoring Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

**SKORING HASIL ANGKET RESPON SISWA KELAS XI IPS 2 TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI LAPORAN KEUANGAN
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

No Absen	Nama Siswa	Indikator								Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8		
2	ADIATMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	ALFIAN RACHMADYAA PUTRA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	31
5	ANDIKA PUTRA FIRMANSYAH	4	4	4	4	5	4	4	4	4	33
7	AYOMI PUTRI AULIA	3	3	4	4	4	5	5	5	5	33
8	BAGUS ALLAM FIRMANSYAH	4	4	5	5	4	4	4	4	4	34
13	FATIMAH ALYA ZAHIDAH	4	4	4	5	4	4	5	5	5	35
14	JOVITA ITSAR HARDIYANTI	4	4	4	4	4	4	5	5	5	34
15	LITANY ELSERISA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
16	MARINI	4	5	4	4	4	4	4	4	4	33
22	MUHAMMAD RIDWAN	4	4	4	3	5	4	4	4	4	32
27	QORIYANTO DWI WARDANA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
29	RETNAMIA MAHA MAGHFIRA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	28
		47	48	49	49	48	48	50	50	50	389
	Rata-rata	78%	80%	82%	82%	80%	80%	83%	83%	81%	

21	LUKMANUL HAKIM	4	4	4	4	4	4	4	4	32
22	MARVA NAFITA	4	4	4	4	5	4	4	4	33
23	MERIS ADELIA SUHERMAN	3	4	5	4	4	5	5	4	34
24	M. NAUFAL ZHAFRAN	4	4	4	4	4	4	4	4	32
25	MOHAMMAD DZAKI NAUFAL SYAH	4	4	4	4	4	4	4	4	32
26	MOKHAMMAD YUSUF AS'ADI	4	4	5	5	4	4	5	5	36
27	NADAY SALSABILA	4	4	4	5	4	4	4	5	34
28	NADYA ARISTA KHUSYAIRI	4	4	4	4	4	4	4	4	32
29	PRAMUDITO WIDIONO	4	4	4	4	4	4	4	4	32
30	RISKIKA OKTAVIANA SANDRA	4	4	4	4	4	4	4	4	32
31	VANIA SALSABILA ALFIANA	4	4	4	4	5	4	4	4	33
32	REIHAN ALVIZAR	4	5	4	4	4	4	4	4	33
		128	130	132	133	131	129	132	133	1048
Rata-rata		80%	81%	83%	83%	82%	81%	83%	83%	82%

Lampiran 9 Soal *Pre Test* dan *Post Test*

SOAL PRE TEST

Link google forms:

<https://docs.google.com/forms/d/1rH0d65HuKTQjDw-N3F78pnuztMBkydU-Nxy6SeKnVoU/edit>

1. Berikut perusahaan yang bergerak di bidang jasa adalah..
 - a. Gojek
 - b. Semen Gresik
 - c. Indomaret
 - d. Pertamina
 - e. KFC
2. Unsur-unsur yang terkait dengan perhitungan laba/ rugi yaitu...
 - a. Pendapatan dan beban
 - b. Pendapatan dan utang
 - c. Pendapatan dan asset
 - d. Pendapatan dan modal
 - e. Penghasilan dan beban
3. Menyediakan informasi mengenai posisi keuangan perusahaan, kinerja, serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi pengguna dalam proses pengambilan keputusan adalah tujuan dibuatnya...
 - a. Laporan keuangan
 - b. Laporan laba/ rugi
 - c. Catatan atas laporan keuangan
 - d. Laporan arus kas
 - e. Neraca
4. Berikut merupakan unsur laporan laba rugi yaitu..
 - a. Pendapatan
 - b. Asset
 - c. Kewajiban
 - d. Prive
 - e. Modal
5. Berikut neraca yang disajikan dalam bentuk satu arah disebut..
 - a. Single step
 - b. Account form
 - c. Multiple step
 - d. Skontro
 - e. Staffel

6. Berikut yang termasuk pengklasifikasian data dalam laporan arus kas adalah...
 - a. Aktivitas operasi
 - b. Aktivitas pelaporan
 - c. Aktivitas penutupan
 - d. Aktivitas pengikhtisaran
 - e. Aktivitas pencatatan
7. Merupakan laporan yang memberikan informasi mengenai kinerja perusahaan pada suatu periode akuntansi disebut..
 - a. Laporan laba rugi
 - b. Laporan perubahan modal
 - c. Neraca
 - d. Laporan arus kas
 - e. Jurnal penutup
8. Pencatatan laporan keuangan yang didasarkan pada saat terjadinya transaksi (bukan pada saat kas atau setara kas diterima atau dibayar) dan dilaporkan dalam laporan keuangan pada periode bersangkutan disebut dasar...
 - a. Accrual basic
 - b. Cash basic
 - c. Going concern
 - d. Cash principle
 - e. Balance sheet
9. Berikut yang termasuk ke dalam asset (harta) lancar adalah
 - a. Kas, piutang, perlengkapan, beban dibayar di muka
 - b. Kas, perlengkapan, utang, dan modal
 - c. Kas, piutang, perlengkapan, dan peralatan
 - d. Kas, piutang, peralatan, dan kendaraan
 - e. Kas, piutang, utang, dan modal
10. Komponen yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok modal yaitu..
 - a. Peralatan
 - b. Perlengkapan
 - c. Persediaan
 - d. Bangunan
 - e. Bagian laba untuk pemilik
11. Data keuangan CV Nusa pada akhir tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

Aset : Rp45.000.000

Kewajiban : Rp20.000.000

Modal : Rp25.000.000

Pendapatan : Rp25.000.000

Beban : Rp10.000.000

- a. Laba Rp5.000.000
- b. Laba Rp10.000.000
- c. Laba Rp15.000.000
- d. Rugi Rp7.500.000
- e. Rugi Rp10.000.000

12. Penghasilan meliputi...
 - a. Pendapatan dan beban
 - b. Beban dan pendapatan bunga
 - c. Pendapatan dan keuntungan
 - d. Modal dan beban
 - e. Bunga dan beban
13. Berikut informasi keuangan CV Amanah pada tahun 2019 yaitu sebagai berikut: Pendapatan jasa Rp25.000.000, pendapatan komisi Rp10.000.000, beban gaji Rp2.000.000, beban listrik Rp500.000, dan beban asuransi Rp200.000, maka laba yang diperoleh CV Amanah adalah..
 - a. Rp5.000.000
 - b. Rp10.000.000
 - c. Rp20.000.000
 - d. Rp31.200.000
 - e. Rp32.300.000
14. Jika diketahui total pendapatan perusahaan Rp250.000.000 dan total beban perusahaan Rp200.000.000 maka perusahaan mengalami...
 - a. Laba Rp50.000.000
 - b. Laba Rp100.000.000
 - c. Laba Rp150.000.000
 - d. Laba Rp200.000.000
 - e. Laba Rp250.000.000
15. Berikut termasuk beban di luar usaha dalam laporan laba rugi adalah...
 - a. Beban gaji
 - b. Beban bunga
 - c. Beban asuransi
 - d. Beban penyusutan
 - e. Beban listrik
16. Laporan sebuah perusahaan terdiri dari...
 - a. Laporan laba rugi
 - b. Laporan perubahan modal

- c. Laporan neraca
 - d. Laporan arus kas
 - e. Semua jawaban benar
17. Berikut karakteristik laporan keuangan sebuah perusahaan yaitu...
- a. Andal
 - b. Dapat dipercaya
 - c. Mudah dipahami
 - d. Relevan
 - e. Semua jawaban benar
18. Berikut Pernyataan Standar Akuntansi (PSAK) laporan keuangan terdiri dari...
- a. Laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan neraca, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan
 - b. Laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan neraca, dan laporan arus kas
 - c. Laporan laba rugi, laporan perubahan modal, dan laporan neraca
 - d. Laporan laba rugi dan laporan perubahan modal
 - e. Laporan laba rugi dan catatan atas laporan keuangan
19. Diketahui modal awal perusahaan Risky pada Januari 2019 yaitu Rp50.000.000. laba yang diperoleh selama setahun Rp10.000.000. selama menjalankan usaha perusahaan mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadi sebesar Rp1.000.000. Maka modal akhir perusahaan Risky pada 31 Desember 2019 yaitu...
- a. Rp9.000.000
 - b. Rp11.000.000
 - c. Rp52.000.000
 - d. Rp59.000.000
 - e. Rp60.000.000
20. Beban yang berasal dari aktivitas utama perusahaan disebut...
- a. Beban gaji
 - b. Beban non operasional
 - c. Beban operasional
 - d. Beban administrasi dan umum
 - e. Beban pemasaran
21. Diketahui kas Rp1.000.000, piutang Rp500.000, perlengkapan Rp200.000, peralatan Rp15.000.000, utang Rp9.000.000, dan modal Rp15.800.000. berdasarkan data tersebut, jumlah asset lancar sebesar
- a. Rp1.000.000
 - b. Rp1.500.000
 - c. Rp1.700.000

- d. Rp15.800.000
 - e. Rp16.700.000
22. Berdasarkan soal No. 21 total asset lancar yang dimiliki oleh perusahaan sebesar
- a. Rp1.000.000
 - b. Rp1.500.000
 - c. Rp1.700.000
 - d. Rp15.800.000
 - e. Rp16.700.000
23. Seluruh kewajiban keuangan perusahaan kepada pihak lain (kreditur) sebagai konsekuensi atas manfaat yang diterima perusahaan dari pihak tersebut disebut..
- a. Piutang
 - b. Utang
 - c. Modal
 - d. Beban
 - e. Pendapatan
24. Tagihan kepada pihak lain (debitur) yang timbul akibat transaksi penjualan barang/ jasa secara kredit disebut..
- a. Piutang
 - b. Utang
 - c. Modal
 - d. Beban
 - e. Pendapatan
25. Berikut merupakan hutang jangka pendek (lancar) adalah..
- a. Hutang usaha, hutang gaji, dan wesel bayar
 - b. Hutang usaha, hutang obligasi, dan wesel bayar
 - c. Hutang usaha, hutang obligasi, dan hutang bank
 - d. Hutang obligasi, hutang pajak, dan wesel bayar
 - e. Semua jawaban benar

SOAL POST TEST

Link google forms:

<https://docs.google.com/forms/d/1z9cQmz8vaW4b5vapv03pd8xtH25D6Wkf9dVU1MLPoaQ/edit#>

1. Berikut perusahaan yang bergerak di bidang jasa adalah..
 - a. Garuda Air Ways
 - b. Indofood
 - c. Indomaret
 - d. Pertamina
 - e. KFC
2. Unsur-unsur yang terkait dengan perhitungan laporan perubahan modal yaitu...
 - a. Modal awal, laba/ rugi, prive, modal akhir
 - b. Modal awal dan laba/ rugi
 - c. Modal awal dan modal akhir
 - d. Laba/ rugi dan prive
 - e. Laba dan prive
3. Menyediakan informasi mengenai posisi keuangan perusahaan, kinerja, serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi pengguna dalam proses pengambilan keputusan adalah tujuan dibuatnya...
 - a. Laporan keuangan
 - b. Laporan laba/ rugi
 - c. Catatan atas laporan keuangan
 - d. Laporan arus kas
 - e. Neraca
4. Berikut merupakan unsur laporan neraca yaitu..
 - a. Pendapatan
 - b. Asset
 - c. Kewajiban
 - d. Prive
 - e. Beban
5. Berikut neraca yang disajikan dalam bentuk dalam dua kolom disebut..
 - a. Single step
 - b. Account form
 - c. Multiple step
 - d. Skontro
 - e. Staffel
6. Aktivitas penanaman modal dalam laporan arus kas disebut...

- a. Aktivitas operasi
 - b. Aktivitas investasi
 - c. Aktivitas pendanaan
 - d. Aktivitas pengikhtisaran
 - e. Aktivitas pencatatan
7. Merupakan laporan yang memberikan informasi mengenai posisi keuangan pada suatu periode akuntansi disebut..
- a. Laporan laba rugi
 - b. Laporan perubahan modal
 - c. Neraca
 - d. Laporan arus kas
 - e. Jurnal penutup
8. Pencatatan laporan keuangan yang didasarkan pada saat terjadinya transaksi pada saat kas atau setara kas diterima atau dibayar disebut dasar...
- a. Accrual basic
 - b. Cash basic
 - c. Going concern
 - d. Cash principle
 - e. Balance sheet
9. Berikut yang termasuk ke dalam asset (harta) tetap adalah...
- a. Kas, piutang, perlengkapan, beban dibayar di muka
 - b. Kas, perlengkapan, utang, dan modal
 - c. Perlengkapan, peralatan, kendaraan, dan gedung
 - d. Kas, piutang, peralatan, dan kendaraan
 - e. Kas, piutang, utang, dan modal
10. Komponen yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok neraca yaitu, kecuali..
- a. Peralatan
 - b. Perlengkapan
 - c. Persediaan
 - d. Bangunan
 - e. Bagian laba untuk pemilik
11. Data keuangan CV Nusa pada akhir tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

Aset : Rp45.000.000

Kewajiban : Rp20.000.000

Modal : Rp25.000.000

Pendapatan : Rp10.000.000

Beban : Rp25.000.000

Berdasarkan data tersebut, maka perusahaan mengalami..

- a. Laba Rp5.000.000
 - b. Laba Rp10.00.000
 - c. Laba Rp15.000.000
 - d. Rugi Rp7.500.000
 - e. Rugi Rp10.000.000
12. Penghasilan meliputi...
- a. Pendapatan dan beban
 - b. Beban dan pendapatan bunga
 - c. Pendapatan dan keuntungan
 - d. Modal dan beban
 - e. Bunga dan beban
13. Berikut informasi keuangan CV Amanah pada tahun 2019 yaitu sebagai berikut: Pendapatan jasa Rp20.000.000, pendapatan komisi Rp10.000.000, beban gaji Rp2.000.000, beban listrik Rp500.000, dan beban asuransi Rp500.000, maka laba yang diperoleh CV Amanah adalah..
- a. Rp5.000.000
 - b. Rp10.000.000
 - c. Rp27.000.000
 - d. Rp31.200.000
 - e. Rp32.300.00
14. Jika diketahui total pendapatan perusahaan Rp200.000.000 dan total beban perusahaan Rp250.000.000 maka perusahaan mengalami...
- a. Rugi Rp50.000.000
 - b. Rugi Rp100.000.000
 - c. Rugi Rp150.000.000
 - d. Rugi Rp200.000.000
 - e. Rugi Rp250.000.000
15. Berikut termasuk beban di luar usaha dalam laporan laba rugi adalah...
- a. Beban gaji
 - b. Beban komisi
 - c. Beban asuransi
 - d. Beban penyusutan
 - e. Beban listrik
16. Laporan sebuah perusahaan terdiri dari...
- a. Laporan laba rugi
 - b. Laporan perubahan modal
 - c. Laporan neraca

- d. Catatan atas laporan keuangan
 - e. Semua jawaban benar
17. Berikut karakteristik laporan keuangan sebuah perusahaan yaitu...
- a. Andal
 - b. Dapat dipercaya
 - c. Mudah dipahami
 - d. Relevan
 - e. Semua jawaban benar
18. Berikut Pernyataan Standar Akuntansi (PSAK) laporan keuangan terdiri dari...
- a. Laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan neraca, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan
 - b. Laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan neraca, dan laporan arus kas
 - c. Laporan laba rugi, laporan perubahan modal, dan laporan neraca
 - d. Laporan laba rugi dan laporan perubahan modal
 - e. Laporan laba rugi dan catatan atas laporan keuangan
19. Diketahui modal awal perusahaan Risky pada Januari 2019 yaitu Rp50.000.000. laba yang diperoleh selama setahun Rp10.000.000. Maka modal akhir perusahaan Risky pada 31 Desember 2019 yaitu...
- a. Rp9.000.000
 - b. Rp11.000.000
 - c. Rp52.000.000
 - d. Rp59.000.000
 - e. Rp60.000.000
20. Beban yang berasal dari luar aktivitas utama perusahaan disebut...
- a. Beban gaji
 - b. Beban non operasional
 - c. Beban operasional
 - d. Beban administrasi dan umum
 - e. Beban pemasaran
21. Diketahui kas Rp2.000.000, piutang Rp500.000, perlengkapan Rp200.000, peralatan Rp15.000.000, utang Rp9.000.000, dan modal Rp15.800.000. berdasarkan data tersebut, jumlah asset lancar sebesar
- a. Rp1.000.000
 - b. Rp1.500.000
 - c. Rp2.700.000
 - d. Rp15.800.000
 - e. Rp16.700.000
22. Berdasarkan soal No. 21 total asset yang dimiliki oleh perusahaan sebesar

- a. Rp1.000.000
 - b. Rp1.500.000
 - c. Rp1.700.000
 - d. Rp15.800.000
 - e. Rp17.700.000
23. Seluruh kewajiban keuangan perusahaan kepada pihak lain (kreditur) sebagai konsekuensi atas manfaat yang diterima perusahaan dari pihak tersebut disebut..
- a. Piutang
 - b. Utang
 - c. Modal
 - d. Beban
 - e. Pendapatan
24. Penerimaan perusahaan dari hasil usaha yang belum ditambah keuntungan disebut..
- a. Piutang
 - b. Utang
 - c. Modal
 - d. Beban
 - e. Pendapatan
25. Berikut merupakan hutang jangka panjang adalah..
- a. Hutang usaha, hutang gaji, dan wesel bayar
 - b. Hutang usaha, hutang obligasi, dan wesel bayar
 - c. Hutang usaha, hutang obligasi, dan hutang bank
 - d. Hutang obligasi, hutang pajak, dan hutang hipotek
 - e. Semua jawaban benar

Lampiran 10.1 Daftar Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR NILAI *PRE TEST* DAN *POST TEST* UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
2	ADIATMA	64	80
4	ALFIAN RACHMADYAA PUTRA	72	88
5	ANDIKA PUTRA FIRMANSYAH	72	92
7	AYOMI PUTRI AULIA	80	92
8	BAGUS ALLAM FIRMANSYAH	64	82
13	FATIMAH ALYA ZAHIDAH	84	92
14	JOVITA ITSAR HARDIYANTI	76	96
15	LITANY ELSERISA	84	100
16	MARINI	84	92
22	MUHAMMAD RIDWAN	72	82
27	QORIYANTO DWI WARDANA	84	92
29	RETNAMIA MAHA MAGHFIRA	68	88
	Rata-rata	75	90

Lampiran 10.2 Daftar Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Uji Coba Kelompok Besar

DAFTAR NILAI *PRE TEST* DAN *POST TEST* UJI COBA KELOMPOK BESAR

No Absen	Nama	Pre test	Post Test
1	AGENG WIJAYA AMARIYAHADI	80	100
2	APTA WARADANA U	80	96
3	ARIS SANTANU PURNAMA	76	88
4	AZARINE RASENDRIYA RIFDAH	72	92
5	BEATRIX SYAHRINI	72	94
6	CHRISTINA PURWANING ANDARI	64	80
7	CLARA OCTA	60	80
8	DESY AMELIA PUTRI	64	80
9	DHENASYA SUKMA HARDANINGTYAS	84	100
10	DWI NALENDRA RUCITRA	60	78
11	EMIR DAFFA	84	92
12	FADHILAH JIHAN ALIYYATUS SHOLEHAH	72	96
13	FAJRI NUR KHALISH	76	80
14	FAVIAN RAIHAN	80	92
15	FERY DWI YULIANTO	72	88
16	GRISELLA PRANATA TAHTA	64	80
17	ILHAM PUTRA MADANI	64	78
18	JASMINE MEGA PUTRI	72	84
19	JAYENG SANG PRAGUSTI BAGUS RAHMAN	64	80
20	KHARISMA NOVIA R	64	78
21	LUKMANUL HAKIM	84	100
22	MARVA NAFITA	80	88
23	MERIS ADELIA SUHERMAN	84	100
24	M. NAUFAL ZAFRAN	72	84
25	MOHAMMAD DZAKI NAUFAL SYAH	64	80
26	MOKHAMMAD YUSUF AS'ADI	80	92
27	NADAY SALSABILA	84	96
28	NADYA ARISTA KHUSYAIRI	72	84
29	PRAMUDITO WIDIONO	80	92
30	RISKIKA OKTAVIANA SANDRA	80	88
31	VANIA SALSABILA ALFIANA	84	100
32	REIHAN ALVIZAR	80	92
	Rata-rata	74	89

Lampiran 11 Hasil Analisis SPSS Pada Uji Coba Kelompok Kecil

UJI BEDA SPSS VERSI 25
HASIL ANALISIS DATA PADA UJI COBA KELOMPOK KECIL

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	75.3333	12	7.78499	2.24733
	POST TEST	89.6667	12	5.95946	1.72035

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	12	.779	.003

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-14.33333	4.88659	1.41064	-17.43813	-11.22854	-10.161	11	.000

Lampiran 12 Hasil Analisis SPSS Versi 25 Pada Uji Coba Kelompok Besar

**UJI BEDA SPSS VERSI 25
HASIL ANALISIS DATA PADA UJI COBA KELOMPOK BESAR**

Paired Sample Statistic					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	74,1818	32	8,00568	1,39361
	Post Test	88,6061	32	7,59086	1,32140

Paired Sample Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre test & Post Test	32	.854	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-14.42424	4.23549	.73730	-15.92608	-12.92240	-19.563	32	.000

Lampiran 13 Silabus dan Sistem Penilaian Mata Pelajaran Ekonomi



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 JEMBER
 Jalan Jawa 16 Jember 68121
 Telp. (0331) 321375 , Fax. (0331) 324811



Web site : www.smada-jember.com – E-mail : smada_jr@yahoo.com

SILABUS DAN SISTEM PENILAIAN

Tingkat Pendidikan : SMA NEGERI 2 JEMBER
Mata Pelajaran : EKONOMI (PEMINATAN dan LINTAS MINAT)
Kelas : XI (SEBELAS)
Kompetensi Inti :

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual adalah “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial adalah “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

- KI 3** : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi	Akuntansi sebagai Sistem Informasi <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah akuntansi • Pengertian dan manfaat akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang akuntansi sebagai sistem informasi • Berdiskusi untuk memperdalam dan mendapatkan klarifikasi tentang akuntansi sebagai sistem informasi 	2 x 2 JP
4.1 Menyajikan akuntansi sebagai sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pemakai Informasi Akuntansi • Karakteristik kualitas informasi akuntansi • Prinsip dasar akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data dan informasi tentang akuntansi sebagai sistem informasi • Menganalisis dan menyimpulkan tentang akuntansi sebagai sistem informasi 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Bidang-bidang akuntansi • Profesi akuntan • Etika profesi akuntan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan/mempresentasikan hasil penalaran tentang akuntansi sebagai sistem informasi secara lisan dan tulisan 	
<p>3.2 Mendeskripsikan konsep persamaan dasar akuntansi</p> <p>4.2 Menyajikan persamaan dasar akuntansi</p>	<p>Persamaan Dasar Akuntansi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep persamaan dasar akuntansi • Analisis transaksi dan pencatatan dalam persamaan dasar akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang konsep persamaan dasar akuntansi • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk memperdalam dan mendapatkan klarifikasi tentang analisis transaksi dan konsep persamaan dasar akuntansi • Mengumpulkan bukti-bukti transaksi dari sumber yang relevan untuk dianalisis dan disimpulkan pengaruhnya terhadap persamaan dasar akuntansi • Melakukan analisis transaksi dan penerapannya pada persamaan dasar akuntansi berdasarkan kasus yang diberikan guru atau sumber lain yang relevan • Menyajikan hasil penalaran tentang analisis transaksi dan pengaruhnya terhadap persamaan dasar akuntansi secara lisan dan tulisan 	2 x 2 JP
<p>3.3 Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa</p>	<p>Penyusunan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik perusahaan jasa • Bukti transaksi • Aturan debit-kredit dan aturan saldo normal • Penggolongan akun • Tahapan pencatatan akuntansi pada perusahaan jasa : <ul style="list-style-type: none"> – Jurnal Umum – Buku Besar • Tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan jasa: <ul style="list-style-type: none"> – Neraca Saldo – Jurnal Penyesuaian – Kertas Kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk memperdalam dan mendapatkan klarifikasi tentang penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Menganalisis dan menyimpulkan berdasarkan data dan informasi yang terkumpul serta membuat hubungan antara pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan akuntansi pada perusahaan jasa • Praktik pembuatan laporan keuangan pada perusahaan jasa dan menyajikannya secara lisan dan tulisan 	3 x 2 JP

4.3	Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan pelaporan akuntansi pada perusahaan jasa: <ul style="list-style-type: none"> - Laporan Laba Rugi dan Penghasilan Komprehensif Lain - Laporan Perubahan Ekuitas - Laporan Posisi Keuangan/Neraca - Laporan Arus Kas 	<ul style="list-style-type: none"> • 	3 X 2 JP
3.4	Menganalisis tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa	Penutupan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Jasa <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal Penutup • Buku Besar Setelah Penutup • Neraca Saldo Setelah Penutup • Jurnal Pembalik 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk memperdalam dan mendapatkan klarifikasi tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Menganalisis dan menyimpulkan berdasarkan data dan informasi yang terkumpul serta membuat hubungan antara jurnal penutup, buku besar setelah penutup, neraca saldo setelah penutup, dan jurnal pembalik • Praktik pembuatan tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa dan melaporkannya secara tulisan 	3 X 2 JP
4.4	Membuat penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa			

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Edy Suyono, M.Si.
NIP. 196107211986011003

Jember, 18 Juli 2018
Guru Pengajar,

Dra. Lestari Suci, M.P.
NIP. 197409092000031005

Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 JEMBER**

Jl. Jawa 16 Telp. (0331) 321375 – Jember 68121

Web site : www.sman2jember.sch.id – E-mail : smada_jr@yahoo.com



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	:	Ekonomi	Kelas	:	XI IPS 1 dan XI IPS 2
Materi	:	Laporan Keuangan	Materi prasyarat	:	Tahap pengikhtisaran
Tujuan pembelajaran	:	1. Siswa dapat memahami konsep laporan keuangan 2. Siswa dapat mengklasifikasikan akun pos-pos dalam laporan keuangan 3. Siswa dapat menghitung dan menyusun laporan keuangan	Materi pembelajaran	:	Terlampir dalam media
Platform	:	Media <i>Power Point</i> dan Media <i>Mindjet Mindmanager</i>	Alokasi waktu	:	2 x 2 JP
Platform	:	<i>Google Classroom</i>			
Langkah-langkah pembelajaran	:	<p>Pertemuan pertama: Pembukaan: Apersepsi Inti: 1. Pembelajaran laporan keuangan melalui media <i>power point</i> 2. Tanya jawab dalam grup kelas Penutup: 1. Pre test 2. Pemberian kesimpulan</p> <p>Pertemuan kedua: Pembukaan: 1. Apersepsi 2. Review materi Inti: 1. Pembelajaran laporan keuangan melalui media <i>Mindjet Mindmanager</i> 2. Tanya jawab dalam grup kelas Penutup: 1. Post test 2. Pemberian kesimpulan</p>			
Sumber belajar:	a. Firmansyah, H. 2016. <i>Buku Siswa: Aktif dan Kreatif Belajar Ekonomi Kelas 2</i> . Bandung: Grafindo Media Pratama. b. Sumber internet yang relevan.				
Penilaian:	Tes formatif (terlampir)				

Mengetahui,
Kepala Sekolah

16 April 2020
Guru Pengajar,

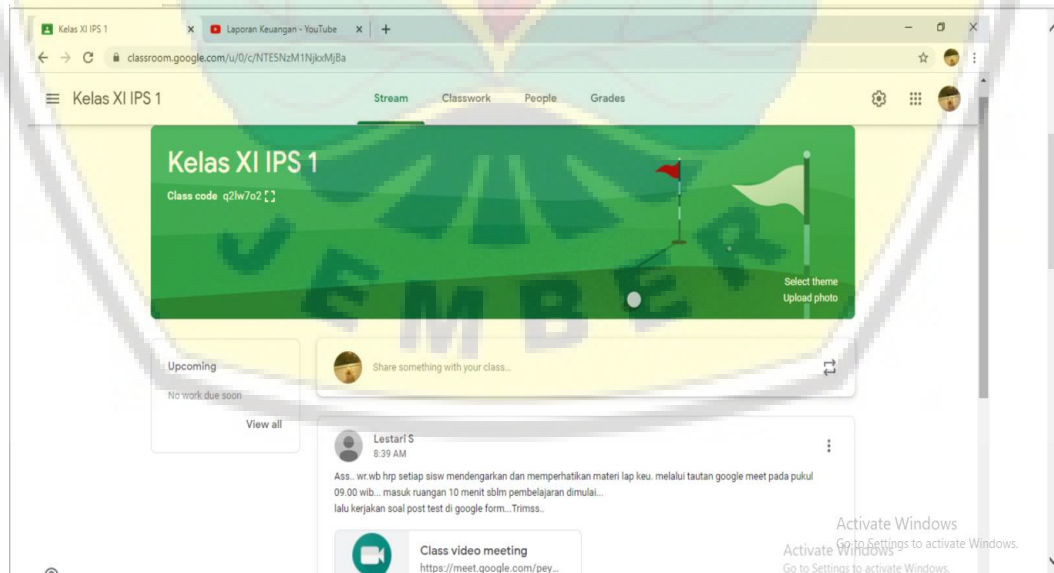
Drs. Edy Suyono, M.Si.
NIP. 196107211986011003

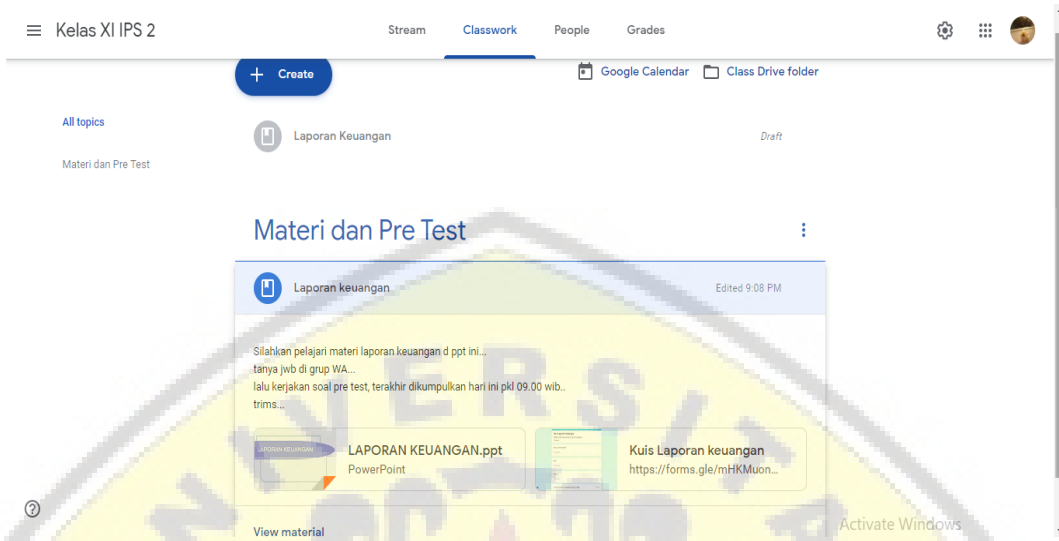
Dra. Lestari Suci, M.P
NIP. 197409092000031005

Lampiran.15 Dokumentasi Penelitian

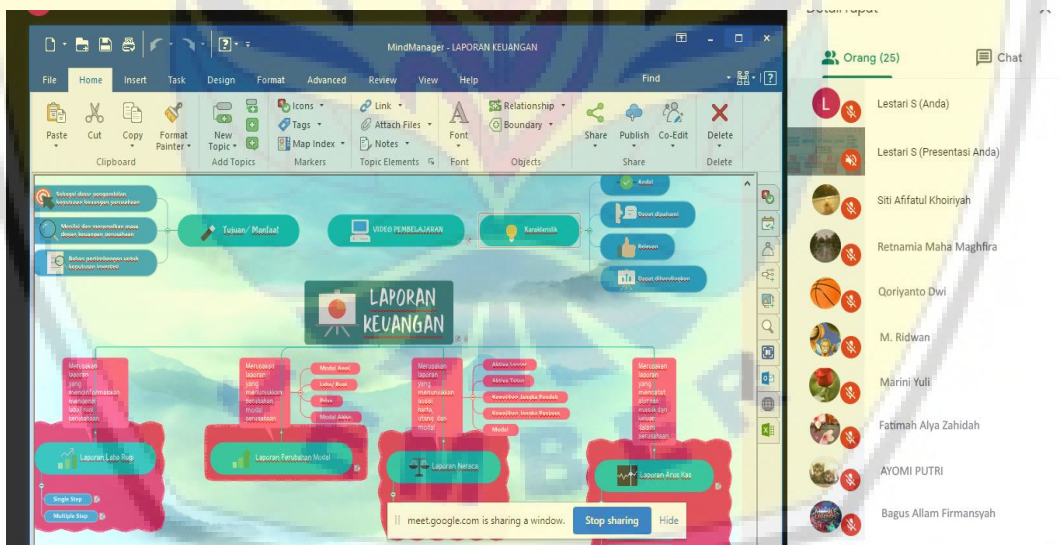


Gerbang Depan SMAN 2 Jember

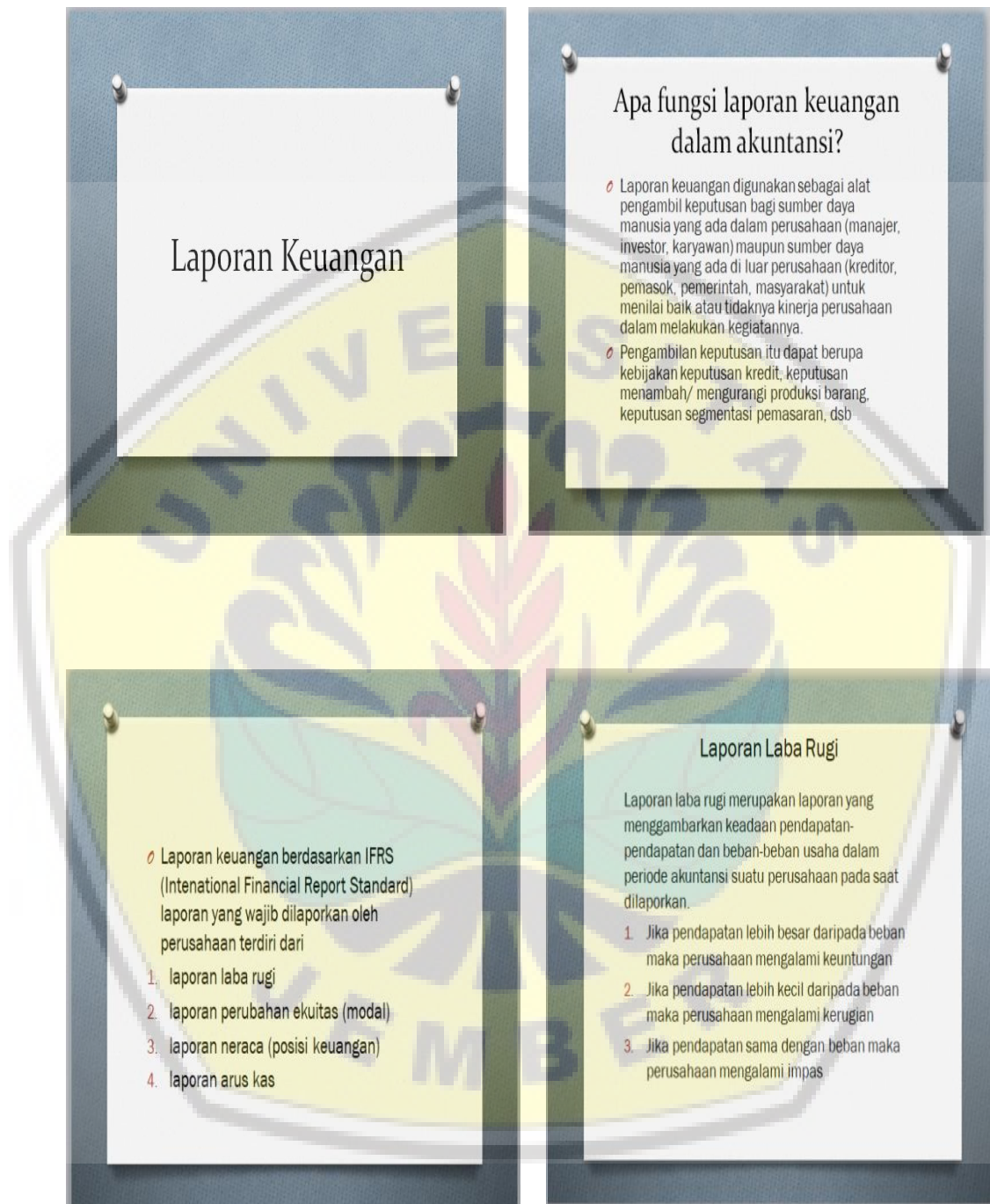
Proses Sosialisasi Pembelajaran *Online* Melalui *Google Classroom*





Proses Pembelajaran dengan Media *Power Point*



Proses Uji Coba dengan Media *Mindjet Mindmanager*

Lampiran 16 Tampilan *Media Power Point*

Lampiran 18 Surat Keterangan Penelitian

 **PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR**
DINAS PENDIDIKAN
SMA N 2 JEMBER
Alamat : Jl. Jawa No. 16 Telp (0331)321375 Fax. 324811 Kode Pos. 68121 Jember
Email: info@smn2jember.sch.id website : www.sman2jember.sch.id 

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.3 / 256 / 101.6.5.2 / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. Edy Suyono, M.Si
NIP	: 19610721 198601 1 003
Pangkat/ Gol. Ruang	: Pembina Utama Muda IV/c
Jabatan	: Kepala SMA Negeri 2 Jember


Menerangkan bahwa :

Nama	: St. Afifatul Khoiriyah
Tempat/ Tanggal lahir	: Jember, 22 September 1997
NIM	: 160210301065
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: FKIP
Universitas	: Universitas Jember

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian / riset berkenaan dengan penyelesaian tugas studinya dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager Pada Materi Laporan Keuangan Untuk Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Jember*" Pada tanggal 28 Februari sampai 5 April 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Juni 2020
Kepala Sekolah


Drs. EDY SUYONO, M.Si
NIP. 19740909 200003 1 005

Lampiran 19 Lembar Konsultasi Bimbingan

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Alamat: Jl. Kalimantan No. 37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162
 Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Siti Afifatul Khoiriyah
NIM/ Angkatan : 160210301065 / 2016
Jurusan/ Prog. Studi : IPS/ Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanger* pada Materi Laporan Keuangan untuk Kelas XI IPS SMAN 2 Jember
Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed.

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT Pembimbing I
1.	1 November 2019	Judul	GR/A
2.	7 November 2019	Bab I	GR/A
3.	14 November 2019	Revisi Bab I	GR/A
4.	3 Desember 2019	Bab II	GR/A
5.	23 Desember 2019	revisi Bab II	GR/A
6.	10 Januari 2020	Bab III	GR/A
7.	16 Januari 2020	Revisi Bab III	GR/A
8.	21 Februari 2020	Acc Seminar	GR/A
9.	21 Juni 2020	Revisi Bab I, II, III	GR/A
10.	28 Juni 2020	Bab 4,5	GR/A
11.	5 Juli 2020	Revisi Bab 4,5	GR/A
12.	1 Agustus 2020	Lampiran	GR/A
13.	15 September 2020	Acc Ujian skripsi	GR/A
14.			
15.			

Catatan:

- Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi
- Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jl. Kalimantan No. 37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162
Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Siti Afifatul Khoiriyah
NIM/ Angkatan : 160210301065 / 2016
Jurusan/ Prog. Studi : IPS/ Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Aplikasi Mindjet Mindmanger* pada Materi Laporan Keuangan untuk Kelas XI IPS SMAN 2 Jember
Pembimbing II : Mukhamad Zulianto, S.Pd., M Pd

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing II
1.	4 November 2019	Judul	Ch
2.	8 November 2019	Bab 1	Ch
3.	15 November 2019	Revisi Bab I	Ch
4.	4 Desember 2019	Bab II	Ch
5.	8 Januari 2020	Revisi Bab II	Ch
6.	13 Januari 2020	Bab III	Ch
7.	17 Januari 2020	Revisi Bab III	Ch
8.	21 Februari 2020	Acc Seminar	Ch
9.	25 Jun 2020	Revisi Bab I, II, III	Ch
10.	2 Juli 2020	Bab 4,5	Ch
11.	12 Juli 2020	Revisi Bab 4,5	Ch
12.	15 Agustus 2020	Lampiran	Ch
13.	15 september 2020	Acc Ujian Skripsi	Ch
14.			
15.			

Catatan:

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi

Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. Identitas**

Nama : St. Afifatul Khoiriyah

Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 22 September 1997

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Status : Belum Menikah

Alamat : Jl. Anjasmara No. 3B, Kencong, Wunguan,
RT: 02, RW:01 Kabupaten Jember

Email : stafifatulkhoiriyah@gmail.com

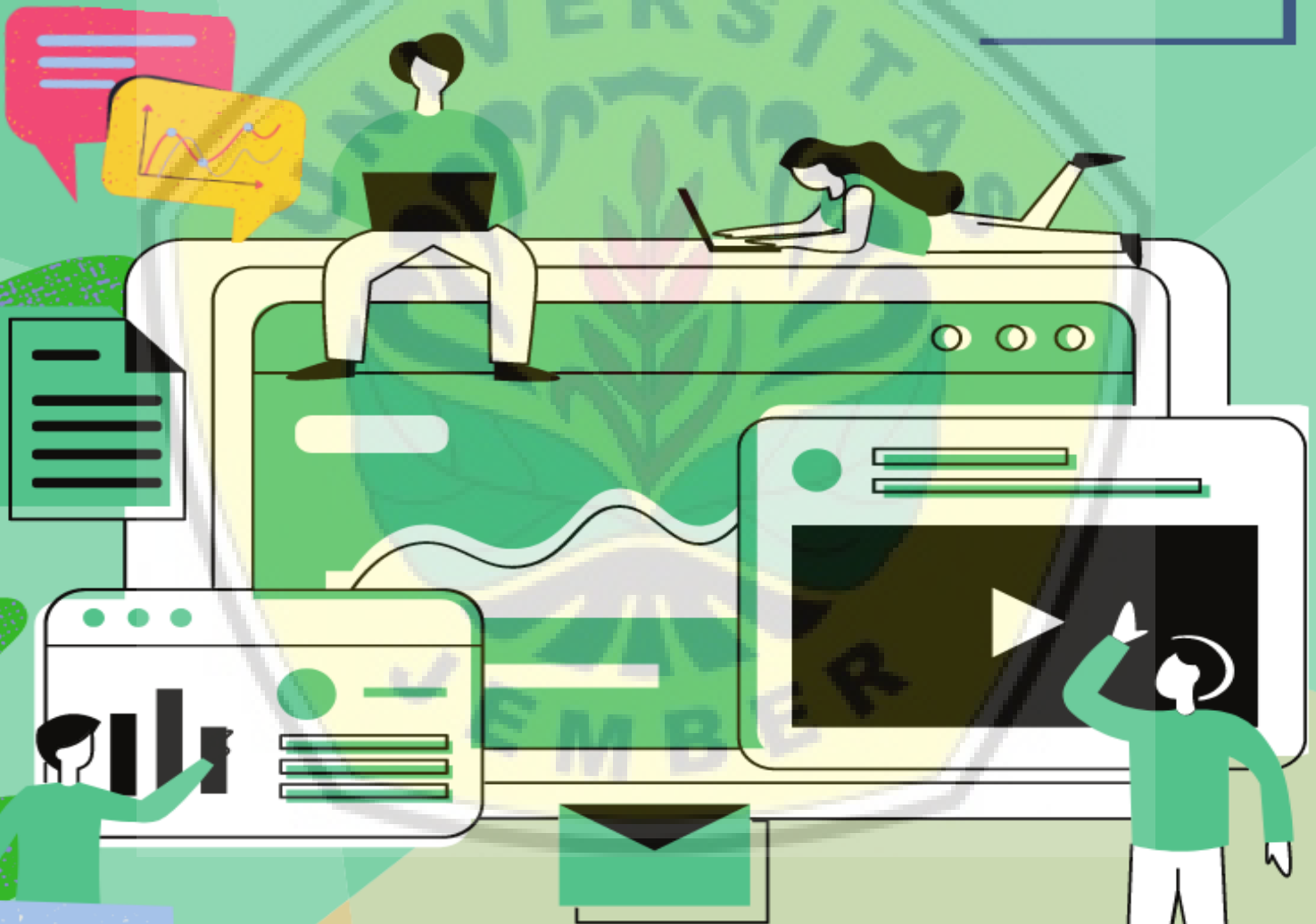
Orang tua : Ayah : Dahruji
Pekerjaan : Wiraswasta
Ibu : Siti Rukmah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

B. Pendidikan

No	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1.	MI Hasyim Asy'ari	Kencong, Jember	2009
2.	SMPN 01 Kencong	Kencong, Jember	2012
3.	SMK PGRI 05 Kencong	Kencong, Jember	2015



PRODUK PENGEMBANGAN Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager SMAN 2 Jember Ajaran 2019/2020



Siti Afifatul Khoiriyah
Pendidikan Ekonomi
Universitas Jember

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....1

Petunjuk Penggunaan:

a. Proses Instalasi dan pengoperasian.....3

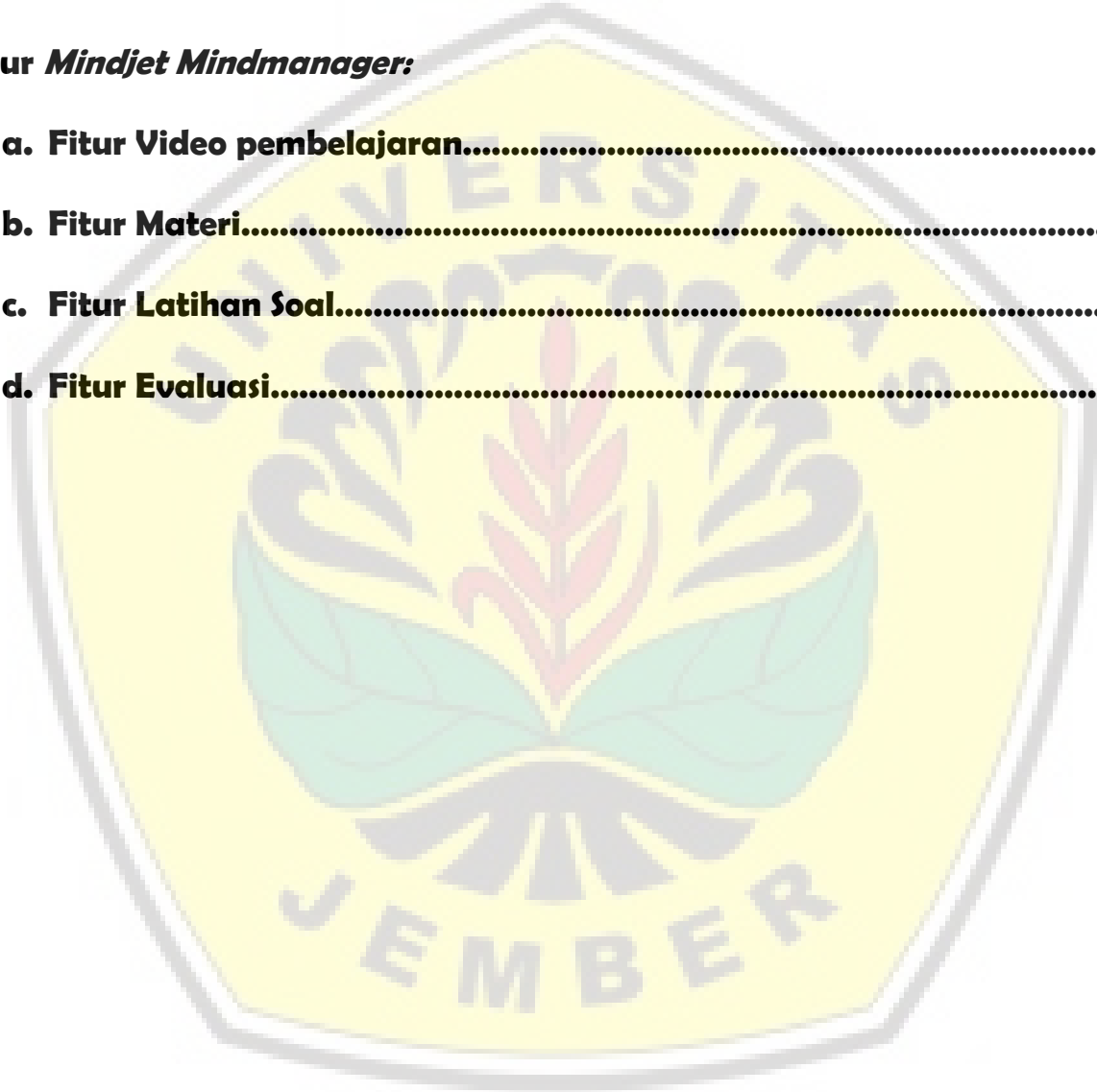
Fitur *Mindjet Mindmanager*:

a. Fitur Video pembelajaran.....7

b. Fitur Materi.....8

c. Fitur Latihan Soal.....10

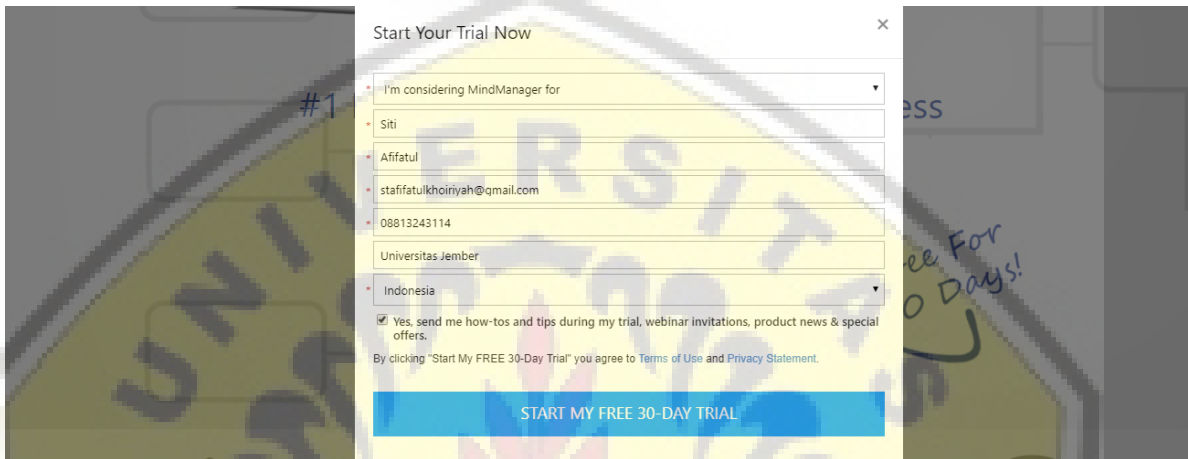
d. Fitur Evaluasi.....13



PETUNJUK PENGINSTALAN

1. Siswa membuka halaman: https://www.mindmanager.com/en/pages/mind-mapping-b6/?gclid=Cj0KQCQjwhIP6BRCMARIsALu9LfnYUZRCkRhaSUt1uHV0HHtd4q7EZpQ6IO4jMvA26SmpbykLGsd-OlaAktkEALw_wcB

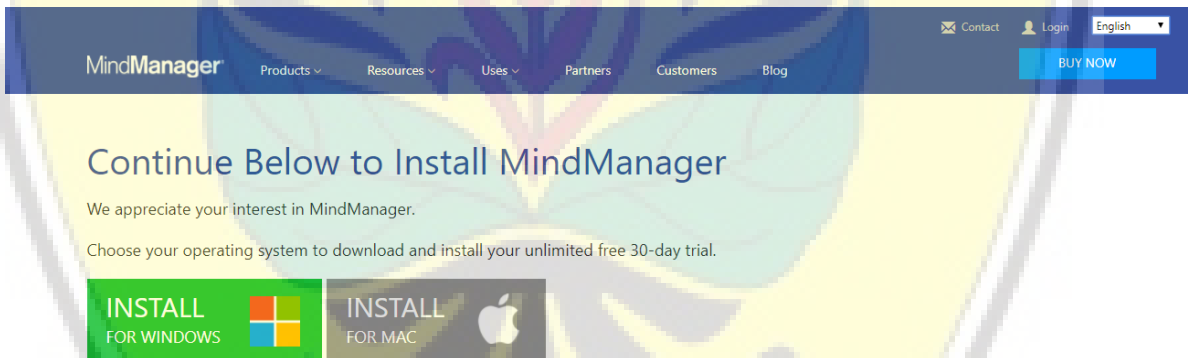
Siswa mengisi data pribadi untuk melanjutkan proses download



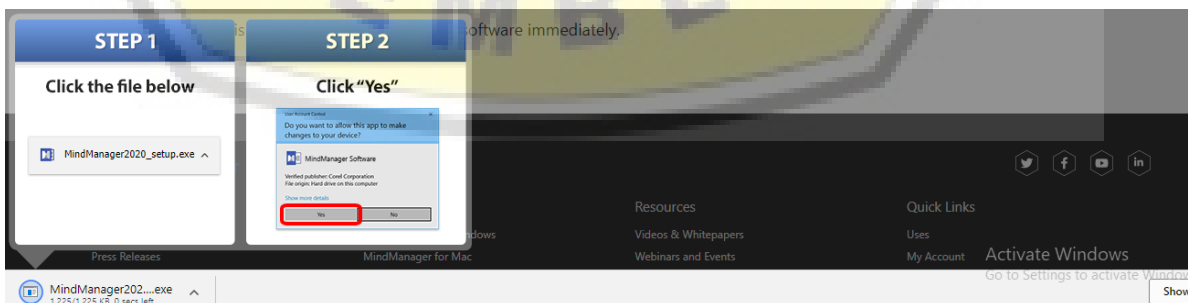
A screenshot of a web form titled "Start Your Trial Now". The form contains the following fields and options:

- A dropdown menu with the text "I'm considering MindManager for".
- A text input field containing "Siti".
- A text input field containing "Afifatul".
- A text input field containing "stafifatulhoirnyah@gmail.com".
- A text input field containing "08813243114".
- A text input field containing "Universitas Jember".
- A dropdown menu with "Indonesia" selected.
- A checked checkbox with the text "Yes, send me how-tos and tips during my trial, webinar invitations, product news & special offers."
- A line of text: "By clicking 'Start My FREE 30-Day Trial' you agree to Terms of Use and Privacy Statement."
- A blue button at the bottom with the text "START MY FREE 30-DAY TRIAL".

2. Siswa mengklik tombol *Install for windows/ install for mac*



3. Siswa menunggu proses instalasi hingga muncul seperti gambar di bawah ini..



4. Apabila sudah selesai, siswa membuka folder download dan menemukan icon **Mindjet Mindmanager 2020_setup** dan mengikuti proses download.



5. Apabila proses instalasi sudah selesai maka akan muncul icon **Mindjet Mindmanager** pada windows.

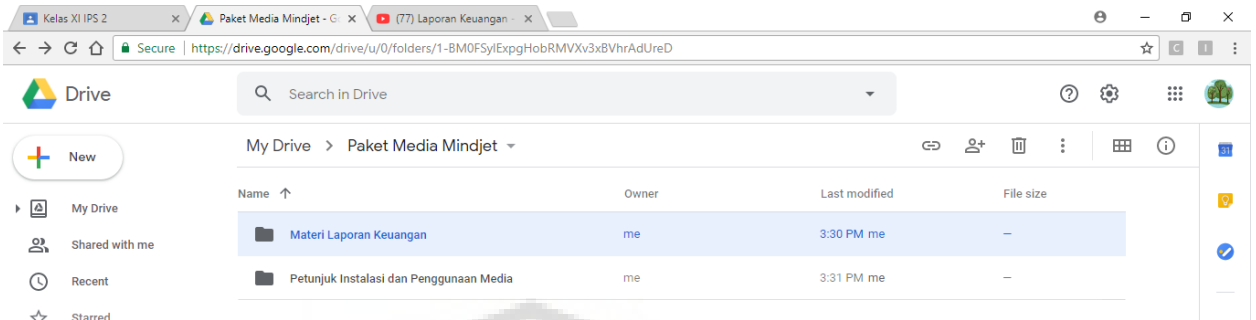


6. Selanjutnya siswa membuka tautan **google drive** melalui link:

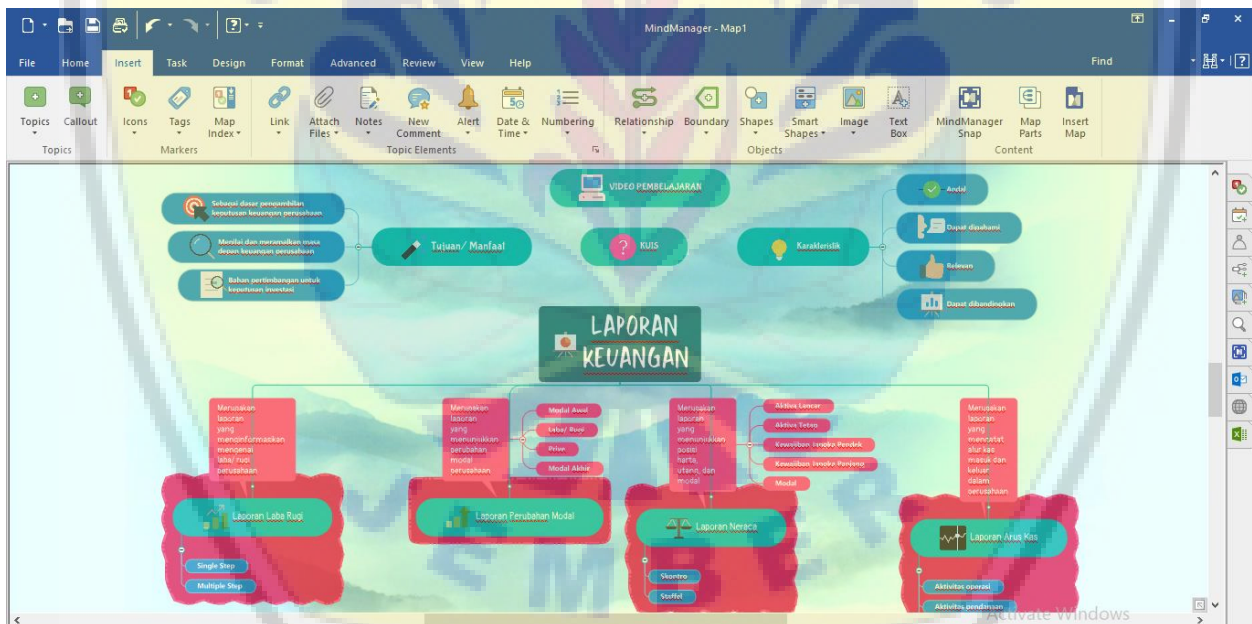
[https://drive.google.com/drive/folders/18ux4eiQg2jngc6zxcWkfDS2lyflxgkw1?usp=shari](https://drive.google.com/drive/folders/18ux4eiQg2jngc6zxcWkfDS2lyflxgkw1?usp=sharing)

[ng](https://drive.google.com/drive/folders/18ux4eiQg2jngc6zxcWkfDS2lyflxgkw1?usp=sharing) . Siswa mendownload file petunjuk instalasi dan penggunaan media dan beberapa media yang akan ditautkan dalam media **Mindjet Mindmanager**

Digital Repository Universitas Jember



7. Siswa membuka aplikasi *Mindjet Mindmanager* dan membuka file, “**LAPORAN KEUANGAN.mmmap**” yang telah disimpan dalam folder desktop masing-masing dengan cara membuka icon dalam beranda utama dan klik open “**LAPORAN KEUANGAN.mmmap**” maka akan muncul tampilan seperti ini..



8. Setelah itu, siswa menyisipkan beberapa tautan yang ada dalam media yang telah didownload di *google drive*

Shape Kuis: “story_flash.html”


Shape Laporan Keuangan: “PT. Travel Express.amr”

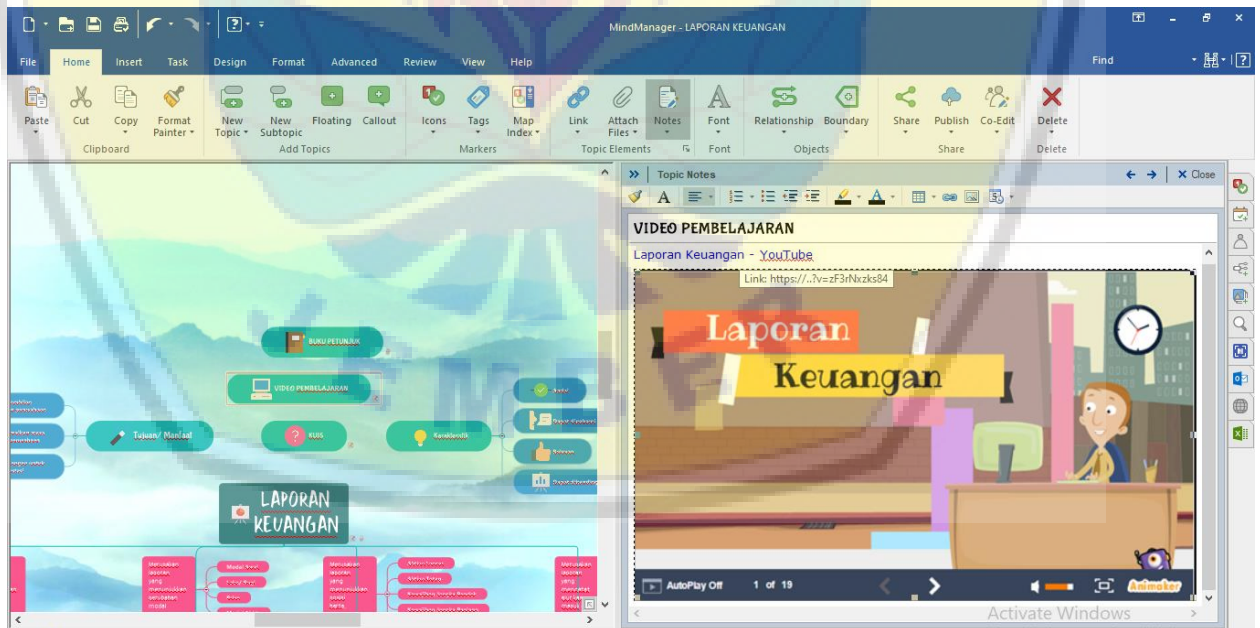
9. Media *Mindjet Mindmanager* siap digunakan

Fitur Mindjet Mindmanager

1. FITUR VIDEO PEMBELAJARAN


Video pembelajaran yang diutkan dalam media merupakan tahap awal siswa mengetahui materi laporan keuangan secara umum sebelum menginjak pada pembahasan materi inti berupa penyusunan laporan keuangan. Video pembelajaran pada media ini bertemakan infografis yang menjelaskan materi laporan keuangan secara animatif. Cara mengaksesnya yaitu:

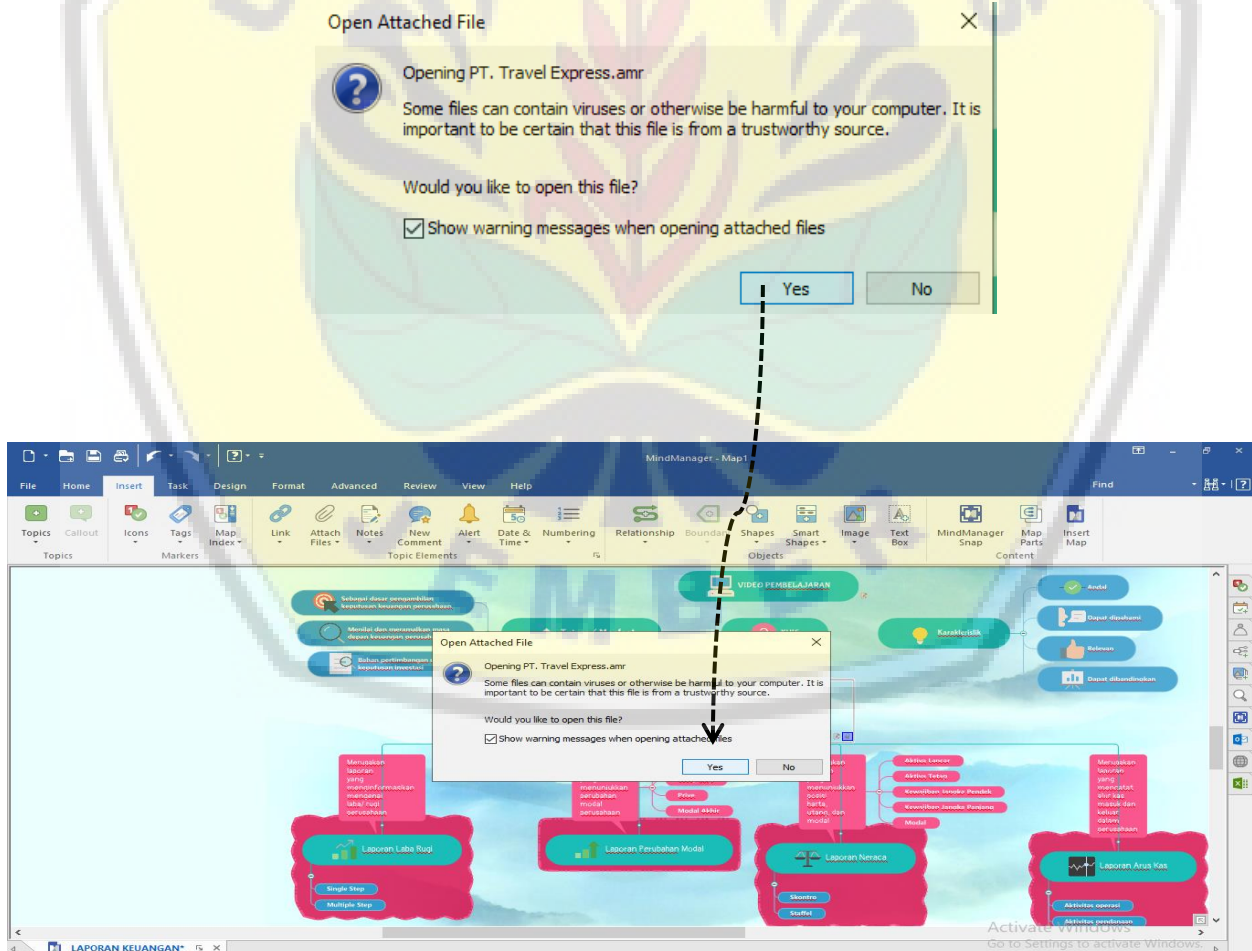
- a. Klik  pada shape video pembelajaran
- b. Maka akan muncul video pembelajaran yang terhubung ke situs YouTube sebagai berikut:



2. FITUR MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran pada materi laporan keuangan ini diawali dengan ilustrasi studi kasus. Pada tahap pertama, siswa akan memahami studi kasus berkenaan dengan penyusunan laporan keuangan yang terjadi pada PT. Travel Express dengan penjelasan audio yang telah ditautkan pada shape.

- Klik  pada shape laporan keuangan
- Maka akan muncul notifikasi seperti gambar berikut, lalu klik yes untuk menyetujui pemutaran audio



Digital Repository Universitas Jember

Pada tahap selanjutnya, siswa akan mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan melalui audio dengan mengklik beberapa icon pada peta konsep (langkahnya sama dengan contoh di atas).

Berikut contoh tautan yang nanti akan dibuka oleh siswa

The screenshot displays the MindManager software interface. The main window shows a concept map titled "LAPORAN KEUANGAN" (Financial Report). The map includes a central node "LAPORAN KEUANGAN" with three main branches: "Laporan Laba Rugi" (Income Statement), "Laporan Perubahan Modal" (Statement of Changes in Equity), and "Laporan Neraca" (Balance Sheet). Each branch has sub-nodes detailing the components and preparation steps. For example, "Laporan Laba Rugi" includes "Single Step" and "Multiple Step". "Laporan Perubahan Modal" includes "Modal Awal", "Laba/Rugi", "Penjualan", and "Modal Akhir". "Laporan Neraca" includes "Aset", "Liabilitas", and "Ekuitas".


Overlaid on the concept map is a detailed financial statement for "PT. TRAVEL EXPRESS" titled "NERACA SALDO SETELAH PENYESUAIAN 31 DESEMBER 2019 (DALAM RUPIAH)". The statement is presented in a T-account format with columns for "No", "Kode", "Uraian", "Debet", and "Kredit".

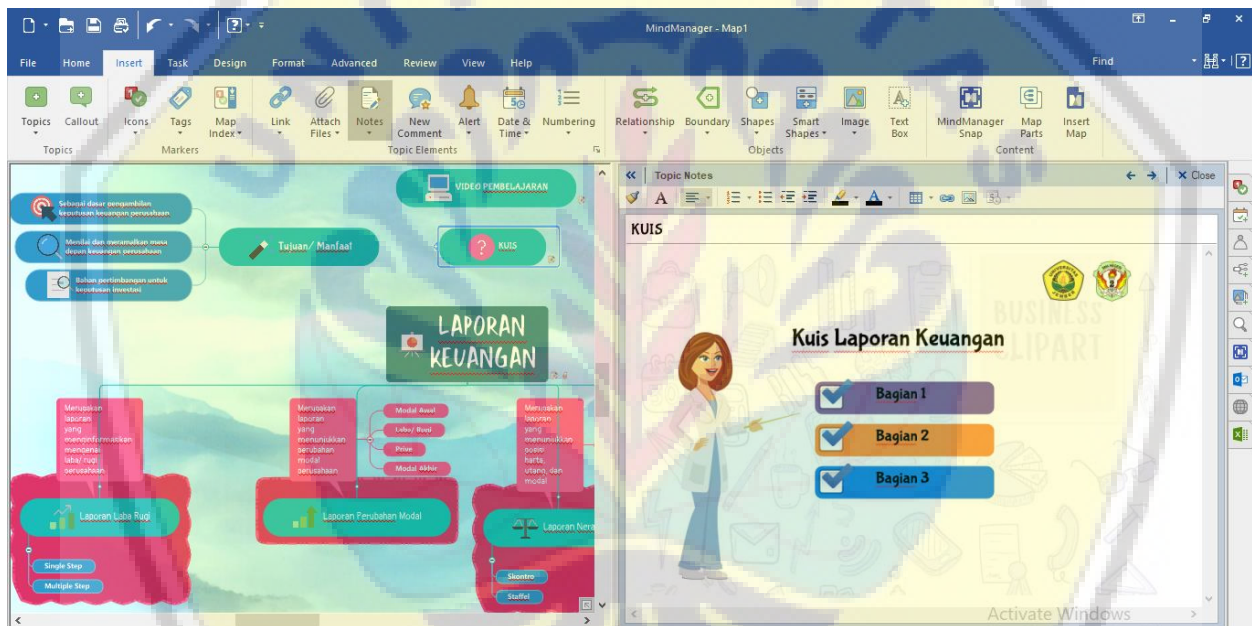
No	Kode	Uraian	Debet	Kredit
189		Kas	1.850.000	
182		Piutang usaha	1.750.000	
103		Persediaan kantor	800.000	
104		Akumulasi depresiasi di muka	600.000	
110		Tanah	45.000.000	
102		Gedung	50.000.000	
121		Ak. Penyusutan Gedung		12.000.000
130		Persediaan kantor	2.000.000	600.000
131		Ak. Penyusutan Peralatan kantor		600.000
201		Utang usaha		2.800.000
202		Utang bank		3.000.000
203		Utang gaji		300.000
210		Utang pajak		11.500.000
310		Utang liabilitas		68.200.000
311		Pinjam liabilitas		1.500.000
401		Pendapatan jasa		34.750.000
402		Pendapatan sewa		1.000.000
501		Beban gaji	18.000.000	
502		Beban perlengkapan	2.500.000	
503		Beban penyusutan	1.700.000	
504		Beban asuransi	900.000	
505		Beban bunga	300.000	
		Jumlah	134.550.000	134.550.000

The financial statement is annotated with handwritten notes and arrows. A note on the left states: "Neraca saldo setelah penyesuaian ini digunakan sebagai dasar penyusunan laporan keuangan untuk laba rugi, laporan perubahan modal, neraca, dan arus kas". Another note at the bottom reads: "Dalam penyusunan laporan keuangan, data dan informasi keuangan perlu dibuktikan agar informasi keuangan perusahaan dapat dipercaya". Arrows point from these notes to specific rows in the table. On the right side, brackets group rows into categories: "Unsur Laporan Neraca" (rows 121-131), "Unsur Laporan Perubahan Modal" (rows 201-210), and "Unsur Laporan Laba Rugi" (rows 401-505).

3. FITUR LATIHAN SOAL

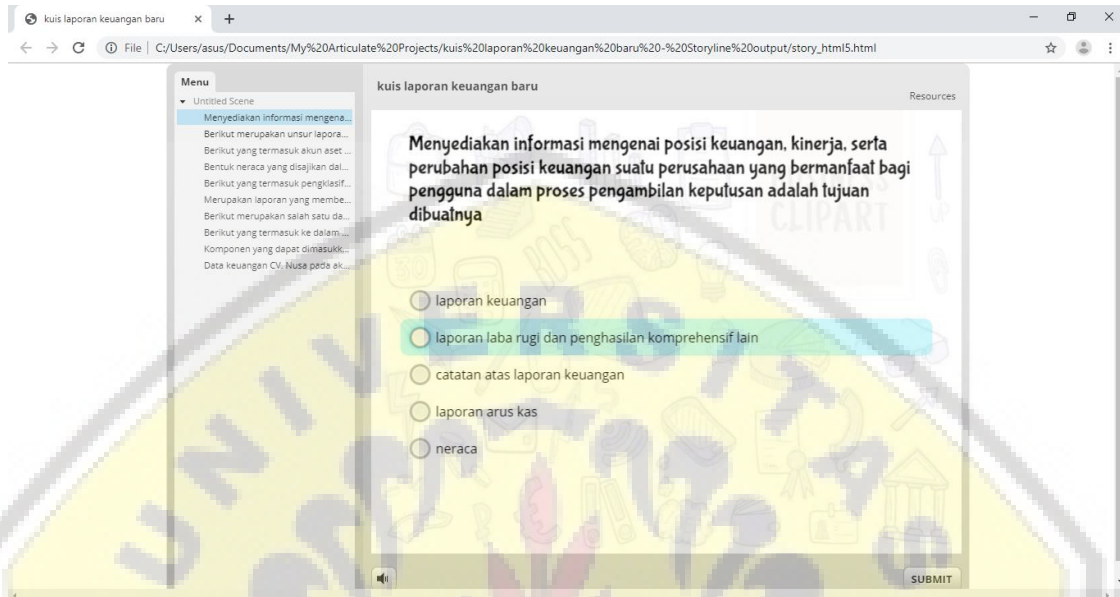
Fitur latihan soal ini dibuat dengan sistem offline dalam format *.html. Latihan soal terdiri dari beberapa bagian sebagai sarana latihan dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Cara mengaksesnya yaitu sebagai berikut:

- Klik  untuk mengakses latihan soal
- Maka akan muncul kuis offline seperti berikut ini

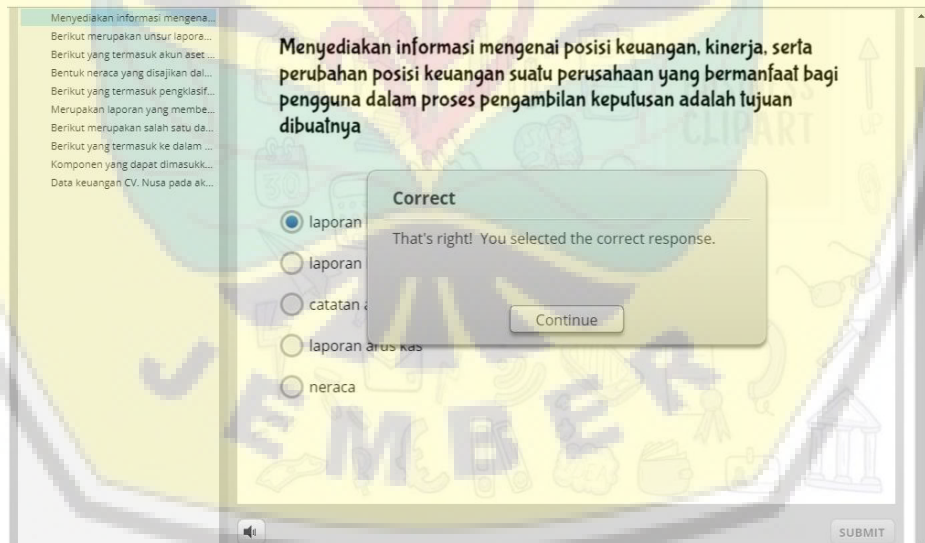


Digital Repository Universitas Jember

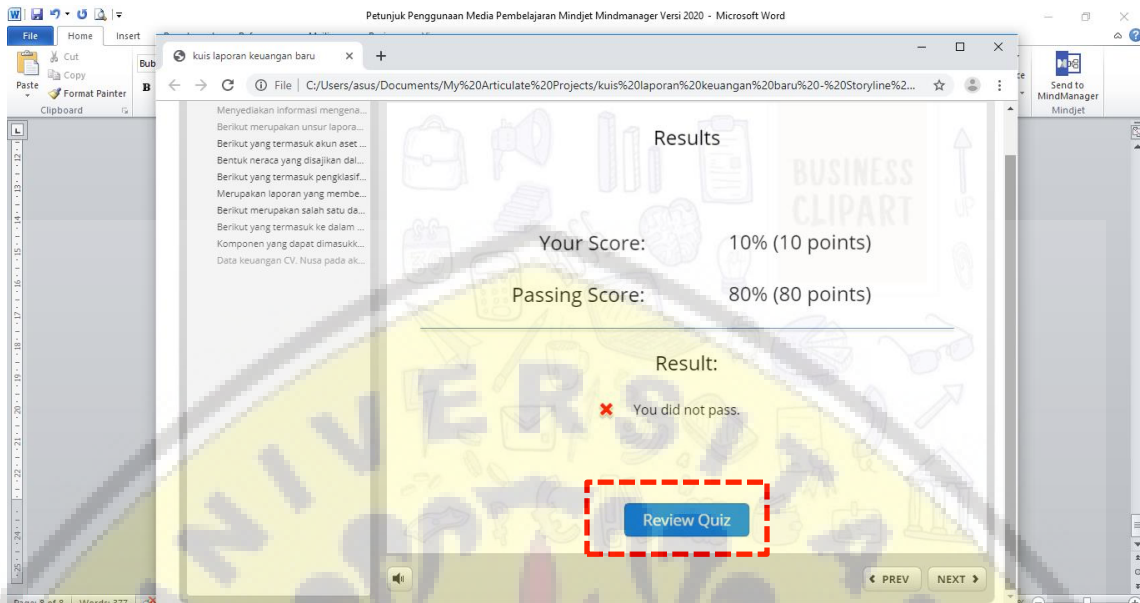
- c. Siswa mengklik bagian 1 untuk memulai latihan soal bagian satu, maka akan muncul kuis seperti gambar di bawah ini. Pilih jawaban yang benar lalu klik Submit.



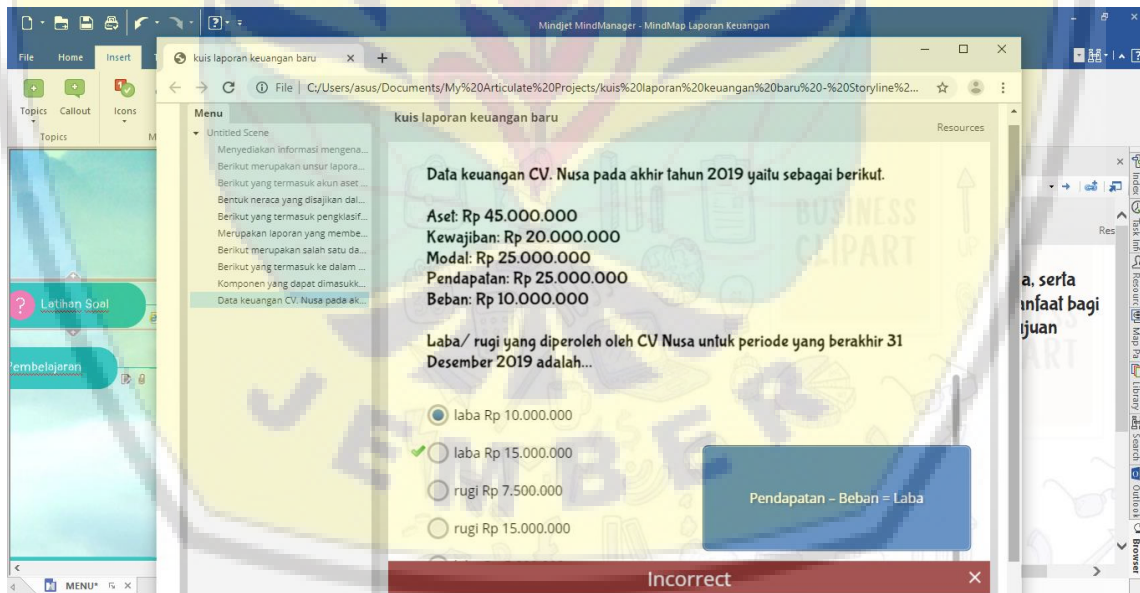
- d. Apabila jawaban benar maka akan muncul notifikasi seperti ini:



e. Siswa mengklik review quiz untuk melihat jawaban yang benar beserta pembahasan




f. Gambar berikut merupakan gambar review dari kuis yang telah dikerjakan

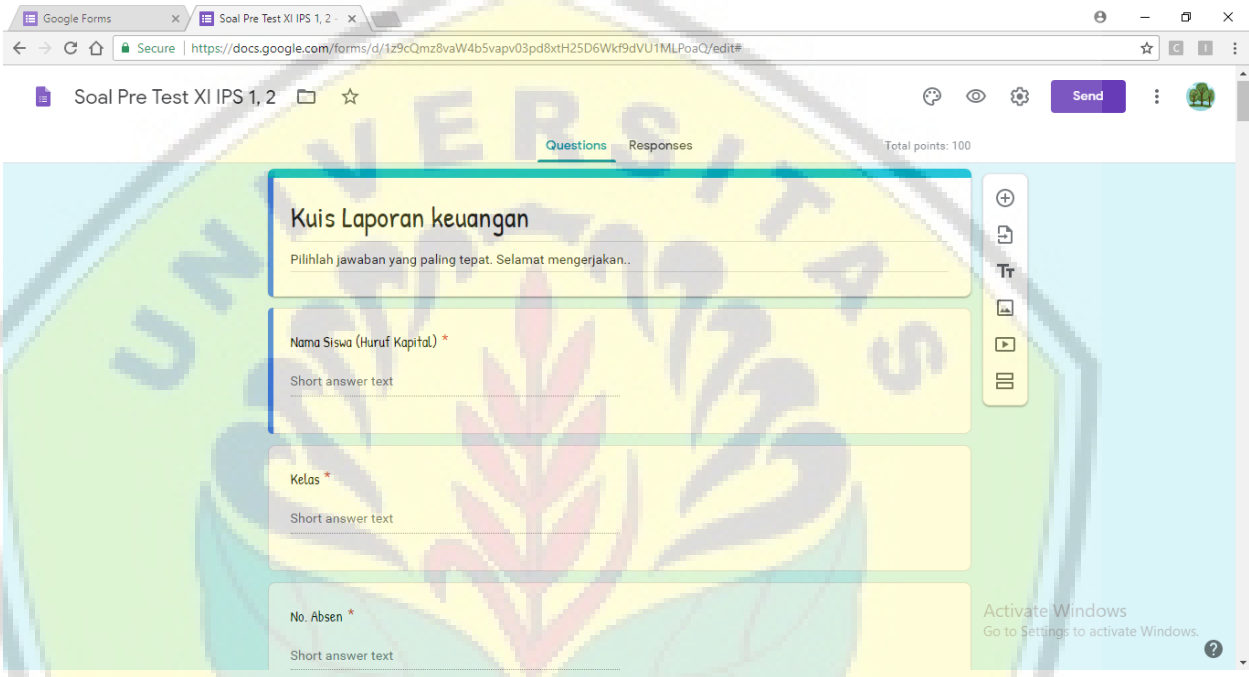


4. FITUR EVALUASI

Fitur evaluasi berisi soal tes yang dapat diakses oleh siswa secara online melalui tautan *google forms*

Caranya:

- Klik icon  pada shape upload tugas. Maka tautan akan terhubung dalam situs google forms seperti berikut ini:



The screenshot shows a Google Forms interface in a browser. The title of the form is "Kuis Laporan keuangan". Below the title, there is a question: "Pilihlah jawaban yang paling tepat. Selamat mengerjakan..". The form contains three required short answer text fields: "Nama Siswa (Huruf Kapital) *", "Kelas *", and "No. Absen *". The total points for the form are 100. The background of the screenshot features a large, semi-transparent watermark of the Universitas Jember logo.

TAMPILAN MEDIA YANG DITAUTKAN DALAM APLIKASI

Catatan yang ditautkan dalam peta konsep

The screenshot shows the MindManager application interface. The main window displays a concept map for 'LAPORAN KEUANGAN' (Financial Statement) with branches for 'Laporan Perubahan Modal' and 'Laporan Neraca'. A 'Topic Notes' window is open, displaying a financial statement for PT. TRAVEL EXPRESS as of December 31, 2019. The statement includes a table with columns for account numbers, names, debit, and credit, and is annotated with handwritten notes and labels like 'Unsur Laporan Neraca' and 'Unsur Laporan Laba Rugi'.

This image provides a detailed view of the financial statement from the previous image. It includes handwritten notes in a yellow box explaining the purpose of the adjusted balance sheet. The financial statement table is annotated with labels for different components: 'Unsur Laporan Neraca' (Assets), 'Unsur Laporan Perubahan Modal' (Equity), and 'Unsur Laporan Laba Rugi' (Expenses). The table shows the following data:

No	Akun	Debet	Kredit
101	Kas	1.850.000	
102	Piutang usaha	1.700.000	
103	Perlengkapan kantor	500.000	
104	Asuransi dibayar di muka	600.000	
110	Tanah	45.000.000	
120	Gedung	60.000.000	
121	Ak. Penyusutan Gedung		12.000.000
130	Peralatan kantor	2.000.000	
131	Ak. Penyusutan Peralatan kantor		600.000
201	Utang usaha		2.600.000
202	Wesel bayar		3.000.000
203	Utang bunga		300.000
210	Utang hipotek		11.500.000
310	Modal M. Soleh		68.200.000
311	Prive M. Soleh	1.500.000	
401	Pendapatan jasa		34.750.000
402	Pendapatan komisi		1.600.000
501	Beban gaji	16.000.000	
502	Beban perlengkapan	2.500.000	
503	Beban penyusutan	1.700.000	
504	Beban asuransi	900.000	
505	Beban bunga	300.000	
	Jumlah	134.550.000	134.550.000

Handwritten Notes:

Neraca saldo setelah penyesuaian ini digunakan sebagai dasar penyusunan laporan keuangan untuk laba rugi, laporan perubahan modal, neraca, dan arus kas

Dalam penyusunan laporan keuangan, identitas informasi keuangan perlu ditambahkan agar informasi keuangan perusahaan dapat dipahami

03



Laporan ini merupakan laporan yang menunjukkan posisi aset, kewajiban, dan ekuitas perusahaan

PT. TRAVEL EXPRESS -----> Identitas perusahaan
 LAPORAN LABA RUGI -----> Nama laporan
 31 DESEMBER 2019 -----> Periode akuntansi
 (DALAM RUPIAH)

Aset		Liabilitas dan ekuitas	
Aset lancar:		Liabilitas jangka pendek:	
Kas	1.850.000	Utang usaha	2.600.000
Piutang usaha	1.700.000	Wesel bayar	3.000.000
Perlengkapan kantor	500.000	Utang bunga	300.000
Asuransi dibayar di muka	600.000	Jumlah liabilitas jangka pendek	5.900.000
Jumlah aktiva lancar	4.650.000	Liabilitas jangka panjang:	
Aset tidak lancar:		Utang hipotek	11.500.000
Tanah	45.000.000	Jumlah liabilitas	15.900.000
Gedung	60.000.000	Ekuitas:	
Ak. Penyusutan Gedung	(12.000.000)	Modal M. Soleh	81.650.000
Peralatan kantor	2.000.000		
Ak. Penyusutan Peralatan kantor	(600.000)		
Jumlah Aset	99.050.000	Jumlah liabilitas dan ekuitas	99.050.000



SKONTRORUM

01



Laporan ini merupakan laporan pertama yang harus dibuat perusahaan untuk mengetahui laba/ rugi usahanya

PT. TRAVEL EXPRESS -----> Identitas perusahaan
 LAPORAN LABA RUGI -----> Nama laporan
 31 DESEMBER 2019 -----> Periode akuntansi
 (DALAM RUPIAH)

Pendapatan dan beban operasional		
Pendapatan:		
Pendapatan jasa		34.750.000
Beban:		
Beban gaji	16.000.000	
Beban perlengkapan	2.500.000	
Beban penyusutan	1.700.000	
Beban asuransi	900.000	
		(21.100.000)
Laba operasional		13.650.000
Pendapatan dan beban non operasional		
Pendapatan komisi	1.600.000	
Beban bunga	(300.000)	
Pendapatan non operasional		1.300.000
Laba bersih		14.950.000



MULTIPLE STEP FORM

Latihan soal offline

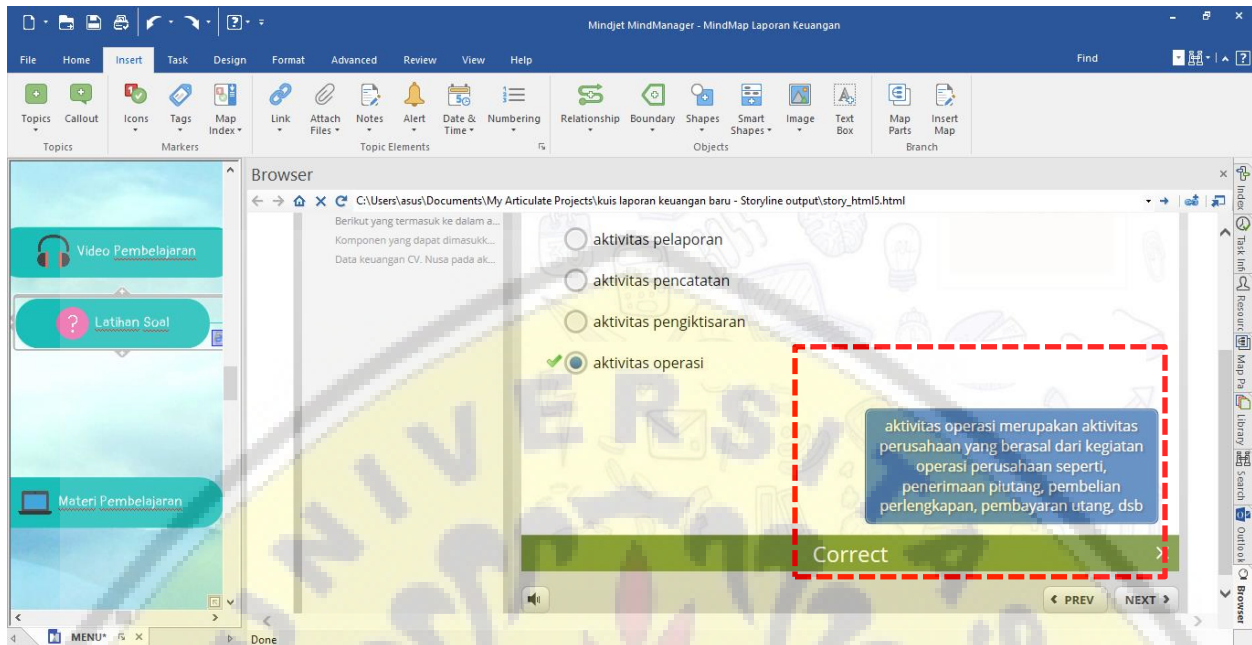
The screenshot shows the MindManager software interface. The main window displays a mind map titled "LAPORAN KEUANGAN" (Financial Reports). The central node is "LAPORAN KEUANGAN". It branches into three main categories: "Laporan Laba Rugi" (Income Statement), "Laporan Perubahan Modal" (Statement of Changes in Equity), and "Laporan Neraca" (Balance Sheet). Each category has sub-nodes detailing its purpose and components. For example, "Laporan Laba Rugi" includes "Menyajikan laporan yang menunjukkan pencapaian laba/rugi perusahaan" and "Membantu dalam pengambilan keputusan". "Laporan Perubahan Modal" includes "Menyajikan laporan yang menunjukkan perubahan modal perusahaan" and "Menilai awal, akhir, plus, dan minus". "Laporan Neraca" includes "Menyajikan laporan yang menunjukkan posisi harta, utang, dan modal".

Overlaid on the right side of the mind map is a quiz interface titled "KUIS Laporan Keuangan". It features a woman character pointing to a list of three sections: "Bagian 1", "Bagian 2", and "Bagian 3", each with a checkmark icon.

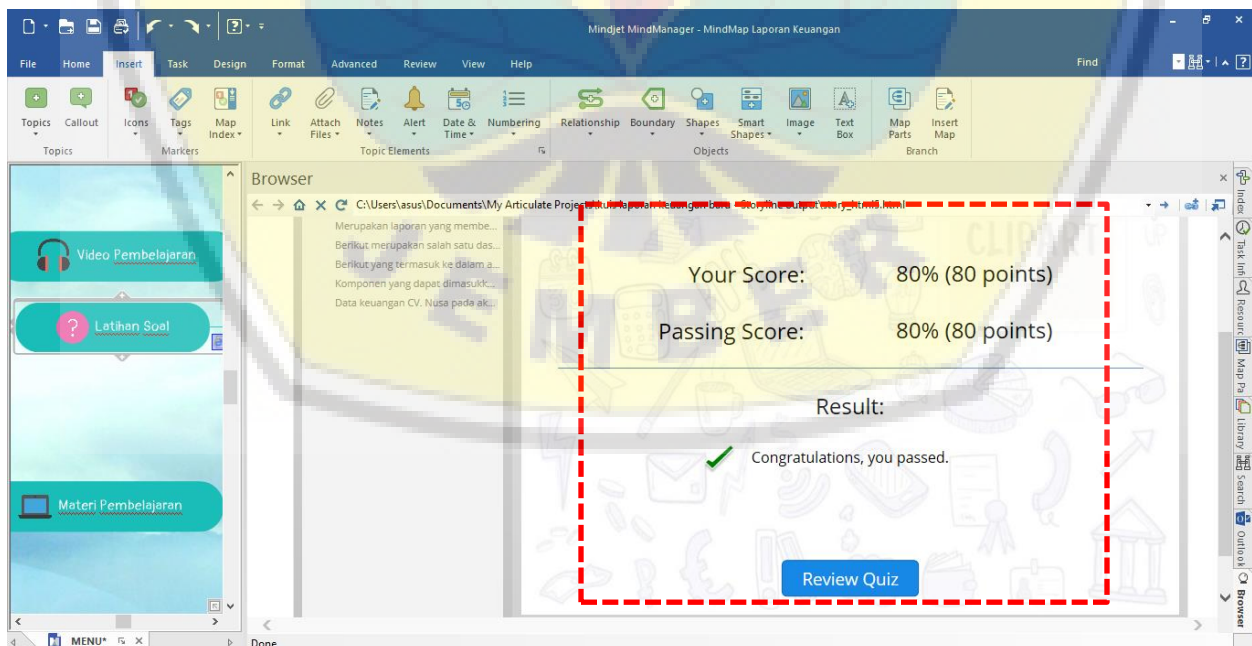
The screenshot shows the MindManager software interface with a quiz question displayed in the foreground. The question is: "Bentuk neraca yang disajikan dalam bentuk satu arah disebut..". Below the question are five radio button options: "account from", "skontro", "multiple step", "staffel", and "single step". The "staffel" option is selected.

The background shows a mind map with a central node "LAPORAN KEUANGAN" and branches for "Laporan Laba Rugi", "Laporan Perubahan Modal", and "Laporan Neraca". The "Laporan Neraca" branch is highlighted, showing sub-nodes for "Menyajikan laporan yang menunjukkan posisi harta, utang, dan modal" and "Menilai awal, akhir, plus, dan minus".

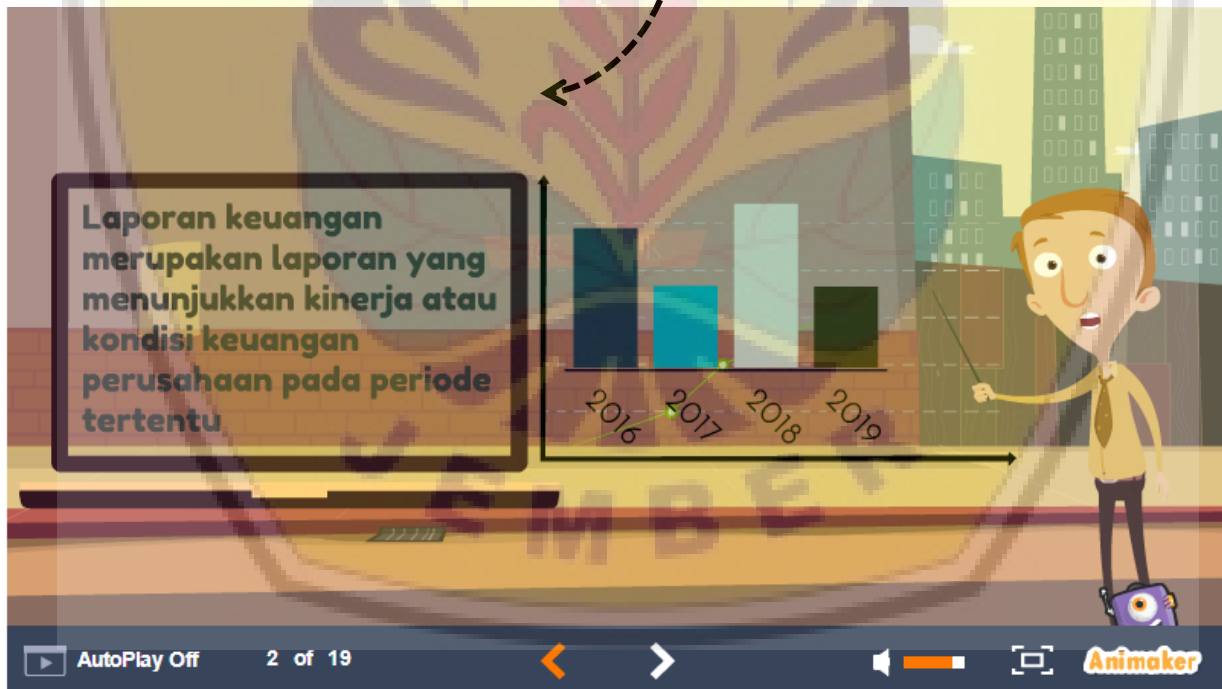
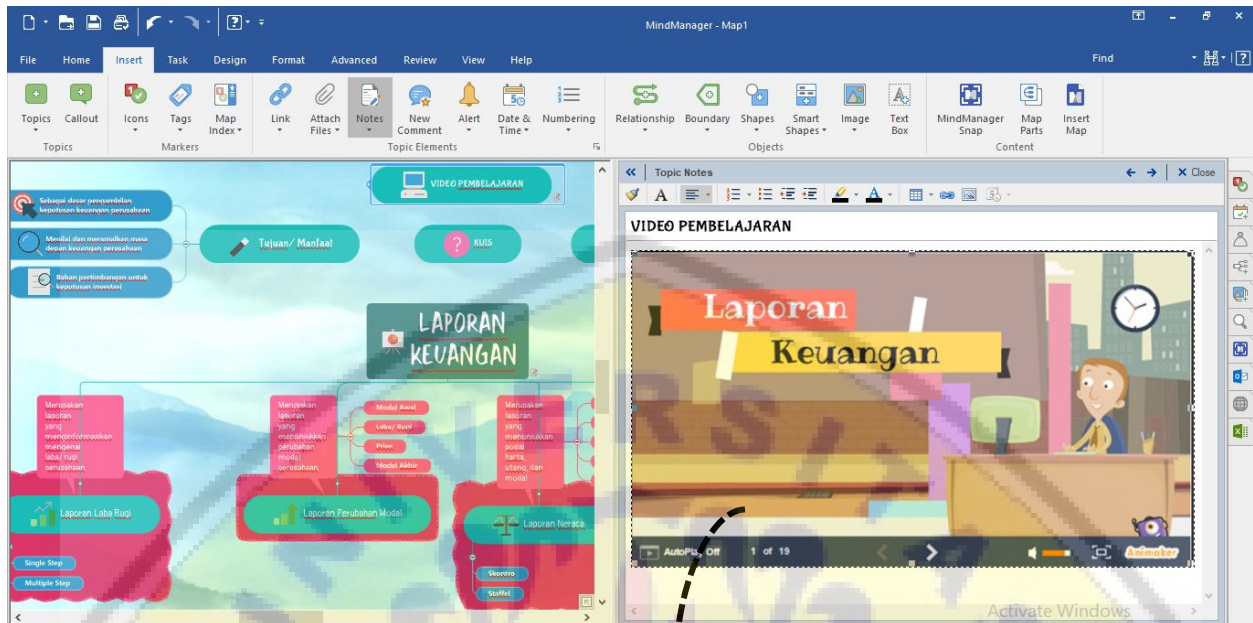
Latihan soal beserta pembahasan



Latihan soal yang dilengkapi dengan perolehan skor untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa



Tautan video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi animaker



Tampilan Umum Media

The screenshot displays the MindManager interface with a central mind map titled "LAPORAN KEUANGAN". The software's ribbon includes menus for File, Home, Insert, Task, Design, Format, Advanced, Review, View, and Help. The ribbon is divided into sections: Topics, Markers, Topic Elements, Objects, and Content. The mind map structure is as follows:

- Central Node:** LAPORAN KEUANGAN
- Top Level Nodes:**
 - Upload Tugas
 - XUIS
 - Tujuan/Manfaat (with sub-nodes: Sebagai dasar pengambilan keputusan keuangan perusahaan, Menilai dan memulaukan mana saja keuangan perusahaan, Bahan pertimbangan untuk keputusan investasi)
 - VIDEO PEMBELAJARAN
 - Karakteristik (with sub-nodes: Andal, Dapat diandalkan, Reliabel, Dapat diandalkan)
- Bottom Level Nodes (Financial Reports):**
 - Laporan Laba Rugi (with sub-nodes: Merupakan laporan yang menunjukkan mengenai laba rugi perusahaan, Single Step, Multiple Step)
 - Laporan Perubahan Modal (with sub-nodes: Merupakan laporan yang menunjukkan perubahan modal perusahaan, Modal Awal, Laba/Rugi, Prive, Manfaat Aktiva)
 - Laporan Neraca (with sub-nodes: Merupakan laporan yang menunjukkan posisi harta, utang, dan modal, Aktiva Lancar, Aktiva Tetap, Kewajiban Jangka Pendek, Kewajiban Jangka Panjang, Modal, Skema, Grafik)
 - Laporan Arus Kas (with sub-nodes: Merupakan laporan yang mencatat aliran kas masuk dan keluar dalam perusahaan, Aktivitas operasi)