



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KOMPETENSI DASAR
MENDISKRIPSIKAN KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN
KOPERASI UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 2 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh:

Nurul Maimunah

120210301063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KOMPETENSI DASAR
MENDISKRIPSIKAN KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN
KOPERASI UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 2 JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nurul Maimunah

120210301063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, puji syukur Alhamdulillah telah melimpahkan segala nikmat-Nya tanpa kurang sedikitpun. Sholawat serta Salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memperjuangkan kita pada jalan yang benar. Segala ketulusan dan keikhlasan kupersembahkan skripsi ini sebagai rasa cinta kasih dan perwujudan tanggung jawabku kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Ali Muddin dan ibu tercinta Fatha yang selalu ada dalam hatiku. Terimakasih telah mendidik dan membesarkanku dengan kasih dan sayang, berdoa dengan ketulusan untuk segala kebaikanmu, memberikan dukungan moral, material dan pengorbanan yang sebaik-baiknya untuk keberhasilanku, semoga nanti aku bisa membahagiakan kalian;
2. Bapak dan ibu guru dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan bekal ilmu, mendidik dengan tulus ikhlas agar menjadi pribadi yang berkarakter, berakhlak serta membimbing dengan sepenuh hati;
3. Almamater tercinta program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

*“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan sebaliknya jika kamu berbuat jahat, maka kejahatan itu untuk dirimu sendiri pula”
(Terjemah Q.S. Al-Isra’: 7)¹*

"Waktu itu bagaikan sebilah pedang, kalau engkau tidak memanfaatkannya, maka ia akan memotongmu"²

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”³

¹ Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. CV Penerbit Diponegoro: Bandung.

² Ali bin Abu Thalib

³ Evelyn Underhill

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Maimunah

NIM : 120210301063

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Mei 2016

Yang menyatakan,

Nurul Maimunah

NIM 120210301063

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KOMPETENSI DASAR
MENDISKRIPSIKAN KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN
KOPERASI UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 2 JEMBER**

Oleh

Nurul Maimunah
NIM 120210301063

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed

Dosen Pembimbing II : Drs. Djoko Widodo, M.M

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KOMPETENSI DASAR
MENDISKRIPSIKAN KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN
KOPERASI UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 2 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1) dan mencapai gelar sarjana pendidikan.

Oleh

Nama Mahasiswa : Nurul Maimunah
NIM : 120210301063
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Angkatan : 2012
Tempat, tanggal lahir : Pamekasan, 28 Nopember 1994

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

Drs. Djoko Widodo, M.M
NIP. 19600217 198603 1 003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Selasa, 24 Mei 2016

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dr. Sri Kantun, M.Ed

NIP. 19581007 198602 2 001

Drs. Djoko Widodo, M.M

NIP. 19600217 198603 1 003

Anggota I

Anggota II

Drs. Bambang Suyadi, M. Si

NIP. 19530605 198403 1 003

Hety Mustika Ani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19800827 200604 2 001

Mengesahkan ,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember”; Nurul Maimunah, 120210301063, 2016, 108 halaman, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) sudah banyak digunakan diberbagai sekolah termasuk di MAN 2 Jember. Namun media yang digunakan di MAN 2 Jember masih berupa media *microsoft powerpoint*. Media yang digunakan tersebut belum memberikan daya tarik terhadap minat belajar siswa dengan ditunjukkan dengan siswa kurang memperhatikan dan tidak fokus pada materi yang diterangkan guru, belum efisien ditunjukkan dengan guru harus mengulang materi yang telah dijelaskan, dan belum efektif ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Untuk itu perlu dikembangkan media yang lebih menarik, lebih efisien, dan lebih efektif. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang menarik, efisien dan efektif pada kompetensi dasar koperasi untuk siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember.

Penelitian ini menggunakan model dari Thiagarajan Four-D yang dimodifikasi menjadi 3-D yaitu *define, design, dan develop*. Pelaksanaan ujicoba produk dilakukan dua kali yaitu ujicoba kelompok kecil dan kelompok luas, yang sebelumnya dilakukan uji kelayakan oleh validator isi/materi dan validator desain media. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, tes dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif, hal tersebut meliputi analisis uji tingkat daya tarik diuji dengan menggunakan angket respons siswa, uji tingkat efisiensi diperoleh melalui

wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember, dan uji tingkat efektivitas diperoleh dari hasil belajar siswa pada kompetensi dasar koperasi sebelum dan sesudah penggunaan media dan kemudian dilakukan uji beda nilai *pretest* dan *posttest* melalui rumus *paired sampel t-test*.

Hasil validasi tahap I isi/materi dan desain media menunjukkan media sudah layak diujicoba namun ada beberapa kriteria yang direvisi sesuai tanggapan dan saran validator. Kemudian media direvisi dan divalidasi pada tahap II dan menunjukkan hasil validasi isi/materi sebesar 100% dan validasi desain sebesar 92,85% yang termasuk dalam kategori sangat layak diujicobakan. Setelah media diujicobakan pada subjek ujicoba terbatas dan luas, hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* merupakan media yang menarik, efisien dan efektif. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata skor angket respons siswa sebesar 80% dengan interpretasi menarik. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 69,61 menjadi 78,23 dengan waktu belajar berkurang dari 3 kali pertemuan alokasi yang ditetapkan dalam silabus menjadi 2 kali pertemuan. Hasil uji beda (*paired sampel t-test*) diketahui $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-13,486 < 2,262$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dan berarti media pembelajaran Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* merupakan media yang menarik, efisien dan efektif, dan hasil tersebut sangat mendukung untuk dikembangkannya media pada kompetensi dasar dan kelas lainnya.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga karya tulis berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata (S1) pada program studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, secara khusus disampaikan terimakasih kepada.

1. Rektor universitas Jember Bapak Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Bapak Prof. Dr. Sunardi, M.Pd;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Dr. Sukidin, M.Pd;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jember Ibu Titin Kartini, S.Pd., M.Pd;
5. Dr. Sri Kantun, M.Ed selaku dosen pembimbing I dan bapak Drs. Djoko Widodo, M.M. selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga serta perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Drs. Bambang Suyadi, M. Si , dan ibu Hety Mustika Ani, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembahas dan penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk perbaikan tulisan ini;
7. Seluruh dosen FKIP pendidikan Ekonomi atas ilmu, bimbingan dan didikan selama menjadi mahasiswa Pendidikan Ekonomi;

8. Kepala MAN 2 Jember Drs. H. Mustofa, dewan guru khususnya guru kelas X IPS ibu Riska Damayanti Fitriana, S.Pd, para staf TU dan siswa kelas X IPS yang telah memberikan izin, bantuan dan banyak masukan pada saat penelitian;
9. Kedua orang tuaku, kakak, adik, dan keluarga besarku di Pamekasan, Madura terimakasih atas kasih sayang, doa, harapan, kesempatan, dukungan dan motivasi yang diberikan kepadaku;
10. Sahabat-sahabatku tersayang Uun, Cham, Ilya, Sri yang selalu menemani, menghibur, memberikan motivasi dan inspirasi kepadaku, I miss you;
11. Teman-teman seperjuangan PE angkatan 2012, semuanya yang memberikan bentuk persahabatan yang indah;
12. Sahabat-sahabatku di KKMT POSDAYA SMPN 2 Arjasa terimakasih atas bantuan, doa dan yang memberikan kenangan indah;
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Jember, Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.5 Pentingnya Pengembangan	9
1.6 Asumsi Pengembangan.....	9
1.7 Keterbatasan Pengembangan	10
1.8 Definisi Istilah.....	10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	12

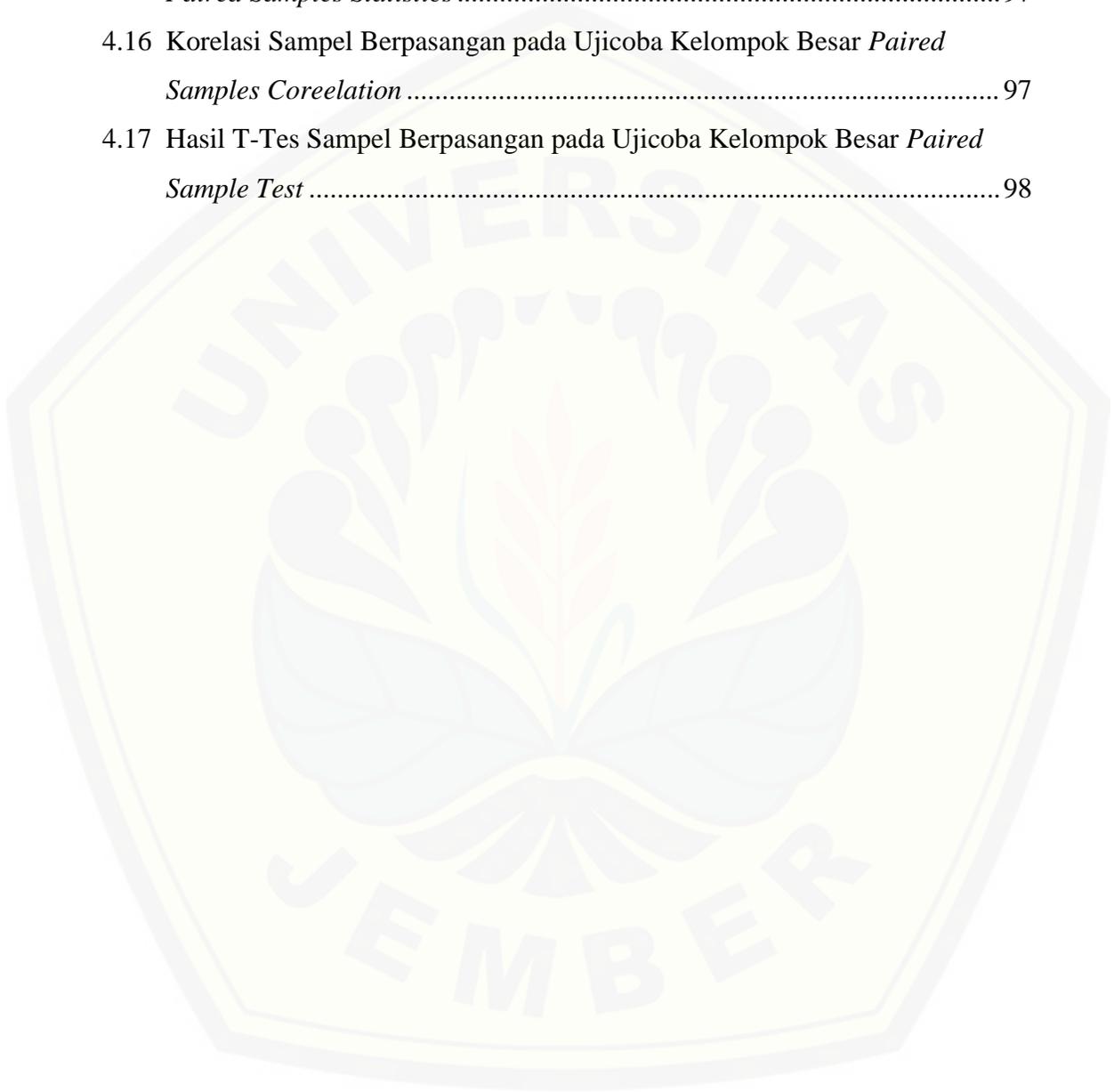
2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi	14
2.3 Media Pembelajaran.....	26
2.3.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	32
2.3.2 Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i>	33
2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i>	37
2.4 Kemenarikan, Efisiensi dan Efektifitas Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada KD Konsep dan Pengelolaan Koperasi	39
2.4.1 Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> yang menarik.....	39
2.4.2 Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> yang Efisien	44
2.4.3 Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> yang Efektif.....	45
2.5 Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada KD Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi	47
BAB 3 METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	54
3.2 Prosedur Pengembangan.....	55
3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk.....	66
3.3.1 Subjek Ujicoba.....	66
3.3.2 Desain Ujicoba.....	67
3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	70
3.3.4 Teknik Analisis Data	72
BAB 4 HASIL PENGEMBANGAN	

4.1 Data Pendukung	76
4.1.Kondisi Fisik Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.....	76
4.2 Data Utama	78
4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada KD Koperasi	78
4.2.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada KD Koperasi	79
4.2.3 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada KD Koperasi	81
4.3 Pembahasan	99
BAB 5 KAJIAN DAN SARAN	
5.1 Kajian Produk	99
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	102
5.2.1 Saran Pemanfaatan	103
5.2.2 Saran Diseminasi.....	104
5.2.3 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	104
DAFTAR BACAAN	105
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Materi pokok dan Indikator dari Matapelajaran Ekonomi KD Koperasi Kelas X IPS	15
3.1 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	72
3.2 Klasifikasi Terhadap Tingkat Daya Tarik Media.....	73
3.3 Interpretasi Nilai.....	74
4.1 Sarana dan Prasarana MAN 2 Jember.....	77
4.2 Hasil Validasi Isi/Materi Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>MindManager Version 9</i> Tahap I.....	81
4.3 Tanggapan dan Saran Validator Isi/Materi pada Tahap I	82
4.4 Hasil Validasi Isi/Materi Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>MindManager Version 9</i> Tahap II.....	83
4.5 Tanggapan dan Saran Validator Isi/Materi pada Tahap II.....	84
4.6 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>MindManager Version 9</i> Tahap I.....	85
4.7 Tanggapan dan Saran Validator Desain pada Tahap I.....	86
4.8 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>MindManager Version 9</i> Tahap II.....	86
4.9 Tanggapan dan Saran Validator Desain pada Tahap II.....	87
4.10 Hasil Angket Respons Siswa pada Ujicoba Kelompok Kecil.....	88
4.11 Hasil Statistik dengan Sample Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Kecil <i>Paired Samples Statistics</i>	91
4.12 Korelasi Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Kecil <i>Paired</i> <i>Samples Coreelation</i>	92
4.13 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Kecil <i>Paired</i> <i>Sample Test</i>	92

4.14 Hasil Angket Respons Siswa pada Ujicoba Kelompok Luas.....	94
4.15 Hasil Statistik dengan Sample Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar <i>Paired Samples Statistics</i>	97
4.16 Korelasi Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar <i>Paired</i> <i>Samples Coreelation</i>	97
4.17 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar <i>Paired</i> <i>Sample Test</i>	98



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Tampilan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager</i> <i>Version 9</i>	36
2.2 Tahapan Pengembangan dengan Menggunakan Model 4-D	53
3.1 Macam-macam Format Penyimpanan dalam Aplikasi <i>Mindjet MindManager</i> <i>Version 9</i>	59
3.2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>MindManager Version 9</i>	65
3.3 Desain Eksperimen “ <i>before-after</i> ”	68
4.2 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> siswa pada Ujicoba Kelompok Kecil	91
4.3 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> siswa pada Ujicoba Kelompok Besar	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Matrik Penelitian	109
Lampiran 2. Tuntunan Penelitian	110
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Sebelum	112
Lampiran 4. Hasil Wawancara.....	114
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Sesudah.....	119
Lampiran 6. Hasil Wawancara.....	120
Lampiran 7. Lembar Validasi Desain dan Isi/Materi Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada KD Koperasi.....	123
7.1 Skoring Hasil Validasi Desain Media.....	129
7.2 Skoring Hasil Validasi Isi/Materi Media	130
7.3 Hasil Validasi Desain dan Validasi Isi/Materi Media	131
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Siswa.....	151
Lampiran 9. Angket Respons Siswa.....	152
9.1 Skoring Hasil Angket Respons Siswa Ujicoba Kelompok Terbatas.....	155
9.2 Skoring Hasil Angket Respons Siswa Ujicoba Kelompok Luas.....	157
9.3 Hasil Angket Respons Siswa	160
Lampiran 10. Lembar Perbedaan Waktu Penggunaan Media	166
Lampiran 11. Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa	167

Lampiran 12. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Ujicoba Terbatas	168
Lampiran 13. Hasil Analisis Uji Beda Kelompok Terbatas.....	169
Lampiran 14. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Ujicoba Luas	170
Lampiran 15. Hasil Analisis Uji Beda Kelompok Luas.....	171
Lampiran 16. Isi Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>MindManager Version 9</i> pada KD Koperasi	172
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	190
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian	195
Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	196
Lampiran 20. Lembar Bimbingan Skripsi	197
Lampiran 21. Daftar Riwayat Hidup.....	199

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Kemajuan di dalam ilmu pengetahuan dan teknologi informasi (TI) telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Kondisi ini memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan TI saat ini. Kualitas tersebut berada pada inovasi pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar karena siswa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu guru perlu menggunakan media pembelajaran sebagai penyampai informasi supaya dalam menyampaikan materi menjadi menarik sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi.

Saat ini, di sekolah-sekolah tingkat SMA sudah banyak menggunakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan (TI), namun masih sederhana berupa media *microsoft powerpoint*, hal ini juga terjadi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Jember. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X IPS pada Kompetensi Dasar (KD) Bank guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis TI yaitu *microsoft powerpoint*, namun dari pengamatan yang dilakukan peneliti saat guru menggunakan media *microsoft powerpoint* ini masih banyak slide dan tulisan, kurangnya contoh-contoh gambar yang ditampilkan sehingga siswa tidak fokus pada materi yang diterangkan oleh guru, siswa banyak yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya.

Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh guru mata pelajaran ekonomi MAN 2 Jember bahwa pada matapelajaran ekonomi guru sudah menggunakan media berupa *powerpoint* dan terkadang menggunakan video pembelajaran, tapi hasilnya hampir belum optimal, karena siswa masih kurang memperhatikan, dan kurang aktif.

Pernyataan ini membuktikan bahwa penggunaan media *Microsoft powerpoint* di MAN 2 Jember belum membuat siswa tertarik karena tampilan *powerpoint* yang kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan perhatian siswa masih belum sepenuhnya tertuju fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya daya tarik terhadap media *microsoft powerpoint* ini dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan kesulitan dalam memahami materi sehingga membuat guru harus mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan.

Media pembelajaran berbasis TI yang baik adalah yang efisien, ditunjukkan dengan dapat mempercepat pemahaman siswa pada materi yang diajarkan serta sesuai penyampaian materi dengan alokasi waktu yang ditentukan dalam silabus. Namun media yang digunakan guru MAN 2 Jember selama ini belum efisien. Hal tersebut ditunjukkan dengan ketidaktepatan waktu untuk penyampaian materi dengan alokasi waktu yang telah ditentukan karena kurang pahamnya siswa pada materi sehingga guru cenderung mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan.

Seperti yang diungkapkan oleh guru mata pelajaran ekonomi bahwa waktu yang digunakan dalam menyampaikan materi di MAN 2 Jember masih belum mencapai target yang ditentukan dalam silabus karena guru harus melakukan pengulangan materi, yang akhirnya menggunakan jatah waktu pada kompetensi dasar berikutnya. Pernyataan guru ekonomi ini menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* yang digunakan tidak sesuai dengan penetapan alokasi waktu yang telah dirancang dalam silabus dan guru harus menerangkan kembali materi yang sudah diberikan karena siswa tidak paham sehingga mengurangi jatah waktu pada KD berikutnya.

Media pembelajaran berbasis TI yang efektif ditunjukkan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Namun ketidakefisienan media yang digunakan juga berpengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen siswa yang diperoleh dari guru mengenai hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, meliputi hasil ulangan harian dari 31 siswa yaitu rata-rata sebesar 73. (lampiran 11)

Permasalahan di atas dapat dilihat bahwa fokus permasalahan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan kurang memiliki daya tarik, kurang efisien dan kurang efektif. Apalagi pada KD mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi yang akan diajarkan guru indikator-indikator materi sangat luas meliputi; pengertian, asas, prinsip-prinsip, tujuan, jenis-jenis, selisih hasil usaha, peran koperasi, perangkat organisasi, sumber permodalan, dan prosedur pendirian koperasi, sehingga mengharuskan guru mengemas materi tersebut agar tersampaikan dengan menarik, siswa mudah paham, sesuai alokasi waktu dan bisa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan melakukan pengembangan media berbasis TI dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* sebagai media pembelajaran berupa pemetaan konsep pikiran (*mind map*) yang dapat merangkum secara keseluruhan pada KD mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi yang indikator materinya luas.

Mind map yang teraplikasikan pada program *Mindjet MindManager Version 9* ini dapat menyajikan materi lebih menarik, menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat, serta dapat merangsang siswa lebih banyak beraktivitas. Media pembelajaran *mind manager* juga dapat terhubung dengan aplikasi *Microsoft* seperti excel, word, powerpoint, dan juga dapat di *hyperlink* dengan file berformat Pdf, doc, dan lainnya. Media pembelajaran *Mindjet MindManager* sangat fleksibel dapat mengganti dan memodifikasi peta pikiran. Software ini memiliki kemampuan untuk membuat tautan (link) dengan aplikasi lain, misalnya powerpoint, word, excel, macromedia flash, dan sebagainya. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dirancang dengan sistem sehingga guru bisa menyematkan tampilan video, gambar, file pdf, di mana hal ini bisa memudahkan siswa untuk bisa fokus dalam pembelajaran karena materi pada KD koperasi bisa langsung disematkan guru dalam format e-books pada aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini.

Kelebihan dari Media pembelajaran *Mindjet MindManager Version 9* ini juga bisa digunakan kapanpun dan dimanapun, bisa langsung ditampilkan menggunakan bantuan viewer dan LCD ataupun bisa diakses langsung melalui handphone saat pembelajaran di kelas. Jika menggunakan Hp siswa juga bisa mengaksesnya langsung di rumah dengan *mind mapping versi mobile* dengan menggunakan handphone berbasis IOS atau Smartphone Android yang sebelumnya harus didownload dulu di *play store*.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager* yang akan diterapkan pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi ini akan membuat siswa lebih aktif karena tampilan lebih menarik, siswa bisa lebih fokus dan konsentrasi dalam pembelajaran dengan peta pikiran yang disajikan, siswa juga dapat mengakses materi atau video yang telah disediakan. Media pembelajaran *Mindjet MindManager* ini dapat memudahkan siswa mempelajari indikator-indikator materi koperasi yang telah dikonsepsi dan dipetakan dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.

Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada KD mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi ini membutuhkan dukungan dan persetujuan guru dalam menerapkannya, oleh karena itu setelah peneliti tawarkan disambut baik oleh guru ekonomi. Hal ini diungkapkan guru berkaitan persetujuan penggunaan media yang ditawarkan bahwa guru saya sangat setuju jika media pembelajaran dengan *Mindjet MindManager Version 9* diterapkan di MAN 2 Jember ini, guru juga menyatakan bahwa sangat mengharapkan melalui media ini siswa akan tertarik karena tampilannya yang bisa di link keberbagai file.

Pengembangan media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini juga tentunya membutuhkan dukungan dari pihak sekolah berupa ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana di MAN 2 Jember. Informasi yang diperoleh saat wawancara dengan wakil kepala sekolah (WAKA) bagian Sarana dan Prasarana MAN 2 Jember tentang tersedianya fasilitas yang ada di sekolah, mengungkapkan bahwa fasilitas di MAN 2 sangat mendukung sekali media yang akan dikembangkan.

Fasilitas di MAN 2 lengkap yang terdiri dari Lab komputer, tiap kelas memiliki viewer, LCD projector, komputer, dan jaringan internet, serta di MAN 2 Jember sudah tersedia Hotspot Area dan IndieHome yang dapat diakses siswa free untuk mengakses internet sampai jam 4 sore.

Pernyataan dari waka sarana dan prasarana ini berarti diperoleh informasi bahwa media menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada KD koperasi ini ketersediaan fasilitas sangat lengkap dan mendukung. Penggunaan media *Mindjet MindManager Version 9* bisa dilakukan di kelas dengan menggunakan viewer dan LCD sedangkan siswa bisa menggunakan dengan bantuan handphone. Informasi dari guru bahwa penggunaan handphone untuk membantu dalam pembelajaran di dalam kelas diperbolehkan asalkan dalam pengawasan guru, karena menurut guru ekonomi penggunaan handphone dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam mencari materi pelajaran yang dibutuhkan, informasi saat wawancara dengan siswa kelas X IPS juga menyatakan bahwa teman-teman di kelasnya rata-rata dari 32 siswa sudah memegang HP Android semua sehingga jika penggunaan media di dalam kelas menggunakan bantuan handphone bisa dilakukan.

Penelitian sejenis yang berkaitan dengan media menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Dini Devi Aryani tahun 2015 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta jurusan pendidikan akuntansi fakultas ekonomi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran akuntansi dengan aplikasi Mindjet MindManager 9 pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas X akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dinyatakan layak berdasarkan penilaian oleh para ahli meliputi ahli materi, media dan praktisi pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,73 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan respons siswa pada saat ujicoba mendapat persentase $\geq 65\%$ yang menyatakan bahwa media dengan aplikasi Mindjet MindManager 9 layak digunakan.

Pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet MindManager Version 9 pada KD konsep koperasi dan pengelolaan koperasi ini peneliti akan menggunakan model Four-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan et.al., yang meliputi tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran), alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena model pengembangan ini tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail dan sistematis dibandingkan dengan model yang lainnya, serta tahapan-tahapannya lebih sederhana dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti untuk menerapkan model pengembangan pada media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana proses 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?
- 2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang lebih menarik dan lebih efisien daripada media *Microsoft Powerpoint* pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember?
- 3) Bagaimanakah keefektifan 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?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, tujuan penelitian yang akan dicapai dalam pengembangan ini adalah:

- 1) Untuk mendeskripsikan proses 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
- 2) Untuk mengembangkan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang lebih menarik dan lebih efisien daripada media *Microsoft Powerpoint* pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember

- 3) Untuk mengetahui keefektifan 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

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikemas dalam Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang menarik, efektif, dan efisien. Media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini mempunyai spesifikasi yang khas dibandingkan dengan media pembelajaran yang sudah ada. Keunggulan produk media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini adalah adanya perpaduan materi yang berupa peta pikiran atau peta konsep yang akan membuat siswa fokus. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini juga bisa diakses melalui handphone kapanpun dan dimanapun tanpa terhubung internet. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*, berfungsi sebagai petunjuk bagi siswa dalam mengoperasikan media yang dikembangkan pada kompetensi dasar koperasi.
2. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang berisi;
 - Peta konsep, peta konsep ini merupakan tampilan utama yang menampilkan materi pada kompetensi dasar koperasi.
 - Bahan ajar berupa E-book, yang di *hyperlink* berisi kompetensi dasar koperasi yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik.
 - Video pembelajaran, berisi tayangan yang akan membantu siswa dalam memberikan gambaran mengenai indikator-indikator materi koperasi yang ditautkan pada menu atau *shape*.

- Latihan soal dalam bentuk soal *multiple choice*, dan *short essay* yang terdapat di *shape* latihan soal, berfungsi sebagai sarana penugasan, latihan siswa dan alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman serta kemampuan siswa setelah dikembangkan media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi. Kompetensi dasar ini membutuhkan media yang menarik untuk dipelajari karena KD ini sangat luas dan banyak pula poin-poin penting yang harus dipahami siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* supaya tidak membosankan serta siswa bisa fokus dan cepat paham pada materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* guru juga bisa menyuruh siswa belajar sendiri tanpa harus dituntun karena bahan ajar Kompetensi Dasar koperasi dan konsep koperasi berbentuk e-book sudah tersedia di dalam aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.

1.6 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan adalah anggapan yang ditentukan oleh peneliti bahwa produk yang diujicobakan mampu diterapkan kepada sasaran penelitian. Adapun asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada siswa kelas

X IPS di MAN 2 Jember supaya menjadi media yang lebih menarik, efektif dan efisien.

1.7 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian sehingga penelitian tetap pada tujuan penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti. Keterbatasan yang dibuat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- Pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* terbatas pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi untuk siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember.
- Pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* terbatas pada siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember.
- Penelitian yang dilakukan terbatas pada tahap pengembangan 3-D, tidak sampai pada tahap penyebaran. (menggunakan model four-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan et.al.,)

1.8 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang perlu dijelaskan terkait dengan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1) Pengembangan media pembelajaran

Adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswanya.

- 2) Kompetensi dasar mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi Adalah kompetensi dasar yang membahas mengenai pengertian, asas, prinsip, tujuan, pengelolaan, peran koperasi dan lain sebagainya, yang perlu disampaikan secara kontekstual yaitu pembelajaran yang dalam proses penyampaianya menghubungkan konsep teori dengan contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang menarik adalah media tersebut menumbuhkan motivasi, respons, semangat dan fokus dalam mengikuti materi yang disampaikan guru.
- 4) Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang efisien adalah media tersebut cepat memberikan pemahaman materi pada siswa, serta memerlukan waktu yang digunakan guru dalam penyampaian materi sesuai dengan batas waktu yang telah dirancang dalam silabus, bahkan bisa kurang dari waktu yang telah dirancang yang bisa digunakan guru untuk pengayaan atau mengisi materi selanjutnya.
- 5) Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang efektif adalah media dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember

Berdasarkan definisi istilah di atas, maka yang dimaksudkan dengan 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 adalah proses perbaikan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya menjadi media yang lebih menarik, memberikan kemudahan dalam memahami materi karena pemaparannya berupa peta pikiran yang bisa memudahkan siswa untuk dilihat, dibaca, dan diingat serta dapat memusatkan perhatian siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember, serta lebih efisien dan lebih efektif.

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian yang akan dijadikan dasar teori untuk mendukung penelitian pengembangan, diantaranya ialah tinjauan penelitian terdahulu, karakteristik pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi, media pembelajaran, media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*, kemenarikan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*, efisiensi dan efektivitas media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*, serta pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi.

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* sudah pernah dilakukan pada mata pelajaran ekonomi khususnya akuntansi. Penelitian ini dilakukan oleh Dini Devi Aryani tahun 2015 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta jurusan pendidikan akuntansi fakultas ekonomi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas X akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015”. Penelitian tersebut menunjukkan respons siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan rata-rata menunjukkan respons positif dengan mendapatkan persentase $\geq 65\%$ setiap indikatornya. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* menurut ahli materi, ahli media, dan

praktisi pembelajaran akuntansi memperoleh nilai rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak diterapkan.

Penelitian sejenis lainnya juga menjadi acuan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anik Wahyuningsih tahun 2015 mahasiswa Universitas Jember Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media E-learning Menggunakan Edmodo pada Materi Sistem Moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember”. Penelitian tersebut menunjukkan rata-rata skor respons siswa sebesar 91,07% dengan interpretasi sangat menarik. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 73,07 menjadi 80,50 dengan waktu belajar sedikit berkurang dibanding dengan alokasi yang ditetapkan dalam silabus.

Penelitian lainnya yang juga membahas tentang Mindjet MindManager yakni Eko Budi Prasetyo (2013) STAIN Tulungagung dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mindjet MindManager, motivasi, dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII di MTsN Karangrejo Tulungagung”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini layak digunakan.

Penelitian-penelitian terdahulu ini akan menjadi acuan bagi peneliti agar penelitian pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi menjadi lebih baik.

2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi

Mata pelajaran Ekonomi bagi peserta didik tingkat SMA/MA bertujuan agar mereka memiliki kemampuan memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara, menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.

Salah satu kompetensi dasar yang dipelajari di dalam mata pelajaran ekonomi ini adalah koperasi. Dalam ilmu ekonomi koperasi merupakan konsep yang menarik untuk dipelajari karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari bahkan untuk sekolah tingkat menengah atas (SMA) contoh nyata dari koperasi sudah mereka ketahui dari koperasi sekolah, namun dibutuhkan pemahaman yang sangat baik agar indikator materi yang luas dapat tersampaikan, tidak membosankan dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang baik pula supaya materi dapat tersampaikan pada siswa dengan baik serta siswa dapat memahaminya.

Kompetensi dasar pada koperasi dan pengelolaan koperasi ini sangat luas indikator materi yang harus dipelajari meliputi pengertian, asas, prinsip-prinsip, tujuan, jenis-jenis, SHU, peran, perangkat organisasi koperasi, sumber modal, prosedur pendirian, dari indikator yang luas ini akan dituangkan pada media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman serta pengetahuan karena materi sudah terkonsep pada peta pikiran serta di dalamnya juga terdapat sisipan file-file yang akan membuat siswa tertarik.

Berikut ini adalah kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok dan indikator dari mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 2 Jember tahun ajaran 2015/2016.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti, Kompetensi dasar, materi pokok dan indikator dari mata pelajaran ekonomi KD koperasi kelas X IPS di MAN 2 Jember tahun ajaran 2015/2016

Kompetensi Inti	
KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
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 metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator
3.4 Mendiskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi	Koperasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mendefinisikan Pengertian dan lambang koperasi • Mendeskripsikan landasan, asas, tujuan, fungsi, dan prinsip koperasi • Menjelaskan Jenis-jenis koperasi • Menjelaskan Peran koperasi • Mendeskripsikan Perangkat organisasi dan Sumber permodalan koperasi • Mendeskripsikan selisih hasil usaha

Sumber : Silabus MAN 2 Jember

Tabel di atas menunjukkan bahwa kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok serta indikator dari KD koperasi menjadi proses pada penelitian pengembangan ini. Indikator dari materi pokok koperasi menunjukkan target yang harus dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran. Pembahasan materi koperasi akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengertian Koperasi

Kata koperasi (dalam Noviani 2009: 102) berasal dari bahasa Inggris yaitu “*cooperation*” yang terdiri dari kata “*co*” yang artinya bersama-sama dan “*operation*” artinya usaha untuk mencapai tujuan. Jadi, dari asal katanya koperasi adalah usaha bersama untuk mencapai tujuan. Adapun pengertian koperasi menurut UU No. 25 Tahun 1992 adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan. Berdasarkan pengertian koperasi menurut UU No. 25 Tahun 1992 tersebut, koperasi merupakan kumpulan orang-orang yang bekerja secara bersama-sama, atau bergotong-royong berdasarkan persamaan hak dan kewajiban, untuk memajukan kepentingan-kepentingan ekonomi mereka dan kepentingan masyarakat.

2. Lambang Koperasi Indonesia

Berikut ini arti lambang koperasi (dalam Noviani 2009: 104),

- a) Rantai : Menggambarkan persahabatan yang kokoh.
- b) Roda bergigi : Menggambarkan upaya keras yang ditempuh secara terus menerus.
- c) Padi dan kapas : Menggambarkan kemakmuran rakyat yang diusahakan oleh koperasi.
- d) Timbangan : Keadilan sosial sebagai salah satu dasar koperasi.
- e) Bintang dalam perisai : Pancasila merupakan landasan ideal koperasi.
- f) Pohon beringin : Sifat kemasyarakatan dan kepribadian Indonesia yang kokoh berakar.
- g) Koperasi Indonesia : Menandakan lambang kepribadian koperasi rakyat Indonesia
- h) Warna merah putih : Menggambarkan sifat nasional bangsa Indonesia.

3. Landasan, Asas, Tujuan, Fungsi dan Prinsip Koperasi

Menurut Undang-Undang No. 25 tahun 1992, landasan koperasi Indonesia (dalam Noviani 2009: 105) adalah sebagai berikut :

- a. Landasan Idiil adalah Pancasila
- b. Landasan Struktural adalah UUD 1945
- c. Landasan Mental berupa Kesetiakawanan dan Kesadaran Berpribadi
- d. Landasan Operasional berupa undang-undang dan peraturan peraturan yang disepakati secara bersama.

- **Asas Koperasi**

Asas koperasi sesuai dengan pasal 2 UU No. 25 Tahun 1992 adalah berasaskan kekeluargaan. Asas ini sesuai dengan jiwa dan kepribadian bangsa Indonesia. Asas kekeluargaan berarti bahwa segala sesuatu di dalam koperasi dikerjakan oleh semua anggota, karena koperasi dibentuk dari adanya tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kesejahteraan anggota, maka usaha koperasi adalah usaha yang berkaitan langsung dengan kepentingan anggota.

- **Tujuan Koperasi Indonesia**

Tujuan koperasi seperti tertuang dalam Bab II pasal 3 UU No. 25 Tahun 1992 adalah: “Koperasi bertujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya serta memajukan tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945”. Jadi, menurut Undang-Undang No. 25 Tahun 1992 Pasal 3 ini, tujuan koperasi dapat disimpulkan menjadi tiga bagian (dalam Indrastuti 2009: 143) yaitu:

- a. *Tujuan Koperasi Ditinjau dari Segi Kepentingan Anggota*

- 1) Anggota koperasi mendirikan koperasi karena adanya suatu dorongan untuk menyatukan kepentingannya.
- 2) Dengan adanya koperasi dapat meningkatkan taraf hidup anggotanya.

b. Tujuan Koperasi dari Segi Kepentingan Masyarakat

- 1) Koperasi membantu para anggotanya untuk meningkatkan penghasilan sehingga meningkat pula kemakmurannya
- 2) Menciptakan dan memperluas lapangan kerja
- 3) Koperasi mempersatukan dan mengembangkan daya usaha dari orang-orang, baik perseorangan maupun warga masyarakat
- 4) Koperasi ikut meningkatkan taraf pendidikan rakyat

c. Tujuan Koperasi dari Segi Kepentingan Tata Perekonomian Nasional

- 1) Peningkatan produksi diberbagai bidang,
- 2) Perluasan lapangan kerja,
- 3) Pembagian pendapatan negara kepada seluruh masyarakat Indonesia.

• **Fungsi Koperasi**

(dalam Noviani 2009: 107) Bab III bagian pertama pasal 4 UU No. 25 Tahun 1992 menjelaskan bahwa fungsi koperasi sebagai berikut:

- a. Membangun dan mengembangkan potensi dan kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosialnya.
- b. Berperan serta secara aktif dalam upaya mempertinggi kualitas kehidupan manusia dan masyarakat.
- c. Memperkokoh perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional dengan koperasi sebagai soko gurunya.
- d. Berusaha untuk mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional yang merupakan usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.

- **Prinsip Koperasi**

Prinsip-prinsip koperasi yang berlaku di Indonesia berdasarkan pasal 5 UU Koperasi No. 25 Tahun 1992 sebagai berikut:

1. Koperasi dalam Melaksanakan Prinsip Koperasi

- a. *Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka*

Maksud dari sifat sukarela dalam keanggotaan koperasi adalah untuk menjadi anggota koperasi tidak boleh dipaksakan oleh siapapun.

- b. *Pengelolaan dilakukan secara demokratis*

Prinsip demokrasi menunjukkan bahwa pengelolaan koperasi dilakukan atas kehendak dan keputusan para anggota.

- c. *Pembagian sisa hasil usaha dilakukan secara adil sebanding dengan besarnya jasa usaha masing-masing anggota.*

Pembagian sisa hasil usaha kepada anggota dilakukan tidak semata-mata berdasarkan modal yang dimiliki seseorang dalam koperasi tetapi juga berdasarkan perimbangan jasa usaha anggota terhadap koperasi.

- d. *Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal*

Modal dalam koperasi pada dasarnya dipergunakan untuk kemanfaatan anggota dan bukan untuk sekadar mencari keuntungan.

- e. *Kemandirian*

Prinsip kemandirian mengandung arti dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada pihak lain yang dilandasi oleh kepercayaan kepada pertimbangan, keputusan, kemampuan, dan usaha sendiri.

4. Peran Koperasi

Peran koperasi (dalam Noviani 2009: 107) yang berlaku di Indonesia berdasarkan pasal 5 UU Koperasi No. 25 Tahun 1992 sebagai berikut:

- a. Koperasi berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat. Dengan bergabung dalam koperasi, para anggota koperasi dapat menyelenggarakan berbagai kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari.
- b. Koperasi berperan sebagai sarana untuk meningkatkan penghasilan rakyat. Para anggota koperasi dapat meningkatkan penghasilannya baik dengan memanfaatkan jasa koperasi maupun melalui usaha masing-masing anggota secara terorganisir, sehingga pada setiap akhir tahun koperasinya memiliki sisa hasil usaha dalam jumlah yang besar. Dengan demikian dapat meningkatkan penghasilan para anggotanya.
- c. Koperasi sebagai badan usaha ekonomi yang mampu menciptakan lapangan kerja. Kehadiran koperasi diharapkan dapat menolong nasib masyarakat yang membutuhkan pekerjaan. Dengan didirikannya koperasi berarti akan membutuhkan banyak tenaga kerja untuk mengelola usaha koperasi.
- d. Koperasi ikut membantu pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam wadah koperasi, para pengurus koperasi dapat membuat program yang teratur dan berkesinambungan untuk mendidik anggotanya agar mereka memiliki keahlian dan keterampilan yang dapat mendukung tujuan koperasi.
- e. Koperasi berperan dalam membangun tatanan perekonomian nasional. Koperasi adalah salah satu badan usaha di Indonesia dan merupakan tempat masyarakat memberdayakan dirinya. Oleh karena itu, koperasi sebagai salah satu urat nadi perekonomian bangsa perlu dikembangkan bersama kegiatan usaha ekonomi lainnya. Dengan memberdayakan koperasi berarti pula memberdayakan masyarakat, yang pada akhirnya memberdayakan perekonomian nasional.

5. Jenis Koperasi

Berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam pasal 16 UU No. 25 Tahun 1992 jenis-jenis koperasi dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang.

a. Menurut Sifat Usahanya

Berdasarkan sifat usahanya, koperasi dibedakan menjadi lima jenis, yaitu.

1) Koperasi Konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang berusaha dalam bidang penyediaan barang-barang konsumsi yang dibutuhkan oleh para anggotanya. Keanggotaan koperasi konsumsi berasal dari lingkungan yang memiliki kesamaan kepentingan, misalnya kelompok PKK, karang taruna, dan sebagainya yang membeli barang-barang untuk kebutuhan hidup sehari-hari, seperti sabun, sembako.

2) Koperasi Produksi

Koperasi produksi adalah koperasi yang kegiatan utamanya melakukan pemrosesan bahan baku atau mengolah bahan baku menjadi barang jadi atau barang setengah jadi. Contoh: koperasi produksi kerajinan genteng, koperasi batik, dan lainnya.

3) Koperasi Simpan Pinjam

Koperasi simpan pinjam atau koperasi kredit adalah koperasi yang bergerak dalam bidang usaha pembentukan modal melalui tabungan para anggota secara terus menerus untuk kemudian dipinjamkan kepada para anggotanya secara mudah, murah, dan cepat untuk tujuan produktif dan kesejahteraan.

4) Koperasi Jasa

Koperasi jasa adalah koperasi yang bergerak di bidang penyediaan jasa tertentu bagi para anggota maupun masyarakat umum, seperti koperasi angkutan, koperasi jasa audit, koperasi perumahan, koperasi asuransi, dan lainnya.

5) Koperasi Serba Usaha

Koperasi serba usaha adalah koperasi yang menyediakan berbagai macam kebutuhan ekonomi, baik dibidang produksi, konsumsi, perkreditan maupun jasa. Dalam rangka meningkatkan produksi dan kehidupan masyarakat di daerah pedesaan, pemerintah menganjurkan pembentukan Koperasi Unit Desa (KUD). KUD merupakan koperasi serba usaha, di mana anggota-anggotanya mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama.

b. Menurut Tingkatannya

Koperasi dibedakan berdasarkan tingkatannya, artinya pengelompokan koperasi berdasarkan luas sempitnya wilayah yang dijangkau oleh suatu badan usaha koperasi dalam melayani kepentingan anggotanya atau masyarakat. Berdasarkan tingkatan organisasi koperasi, maka koperasi dapat dibedakan menjadi empat tingkatan berikut ini.

- 1) Koperasi Primer
- 2) Pusat Koperasi
- 3) Gabungan Koperasi
- 4) Induk Koperasi

c. Menurut Lapangan Usahanya

Menurut lapangan usahanya, koperasi dibedakan menjadi berikut ini:

- 1) Koperasi Ekstraktif
- 2) Koperasi Pertanian
- 3) Koperasi Peternakan
- 4) Koperasi Industri dan Kerajinan
- 5) Koperasi Jasa

d. Menurut Fungsionalnya

Koperasi dibedakan menurut fungsionalnya, artinya berdasarkan pekerjaan atau profesi anggota. Contohnya, Koperasi Pegawai Negeri (KPN), Koperasi Angkatan Darat (Kopad), Koperasi Karyawan (Kopkar), koperasi pensiunan, dan koperasi sekolah.

6. Perangkat Organisasi Koperasi

Berdasarkan pasal 21 UU No. 25 Tahun 1992 terdapat 3 (tiga) perangkat organisasi koperasi, yaitu: rapat anggota, pengurus, dan pengawas.

a. Rapat Anggota

Rapat anggota dalam koperasi merupakan suatu lembaga atau institusi, bukan sekadar forum rapat. Dalam pelaksanaan rapat anggota, setiap keputusan rapat anggota diambil berdasarkan musyawarah untuk mufakat.

b. Pengurus Koperasi

Pengurus koperasi dipilih dari dan oleh anggota koperasi dalam rapat anggota. Masa jabatan pengurus ditentukan dalam anggaran dasar (AD) yaitu paling lama 5 tahun.

c. Pengawas Koperasi

Pengawas koperasi dipilih dari dan oleh anggota dalam rapat anggota, maka pengawas bertanggung jawab kepada rapat anggota. Persyaratan untuk dapat dipilih dan diangkat sebagai pengawas ditetapkan dalam anggaran dasar (AD).

7. Modal Koperasi

Modal merupakan sesuatu yang penting bagi kelangsungan jalannya koperasi. Modal koperasi diperoleh dari modal sendiri dan modal pinjaman, yaitu:

1) Modal Sendiri

a. Simpanan Pokok

Simpanan pokok yaitu sejumlah uang yang sama besarnya dan wajib dibayarkan oleh anggota kepada koperasi pada saat masuk menjadi anggota.

b. Simpanan Wajib

Simpanan wajib adalah sejumlah simpanan tertentu yang tidak harus sama besarnya dan wajib dibayar oleh anggota kepada koperasi dalam waktu dan kesempatan tertentu.

c. Dana Cadangan

Dana cadangan adalah sejumlah uang yang diperoleh dari penyisihan sisa hasil usaha, yang digunakan untuk memupuk modal sendiri dan untuk menutup kerugian koperasi bila diperlukan.

d. Hibah

Hibah adalah suatu pemberian atau hadiah dari seseorang yang berupa harta kekayaan baik berupa benda bergerak maupun benda tetap.

2) *Modal Pinjaman*

Modal pinjaman koperasi dapat berasal dari simpanan sukarela (anggota), utang koperasi lainnya, utang bank, dan lembaga keuangan lainnya, utang obligasi, dan surat utang lainnya.

8. Sisa Hasil Usaha

Sisa Hasil Usaha (SHU) (dalam Noviani 2009: 120) adalah pendapatan koperasi yang diperoleh dalam satu buku dikurangi dengan biaya penyusutan dan kewajiban lainnya termasuk pajak dalam buku yang bersangkutan. Pada akhir tahun, setelah memperhitungkan berbagai macam biaya dan ternyata terdapat keuntungan, maka keuntungan tersebut setelah dikurangi dana cadangan akan dibagikan kepada anggotanya sebanding dengan jasa usaha yang dilakukan oleh masing-masing anggota koperasi.

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. Media belajar merupakan kombinasi antara alat (hardware) dan bahan (software) (Aqib, 2013:50).

Menurut Gagne' dan Brings (1975) dalam Arsyad (2014: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran (media yang dimaksud antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide atau gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, dapat pula dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pelajar untuk belajar. Menurut Akbar (2013: 179) secara umum fungsi media adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran. Live dan Lepts (dalam Akbar 2013: 179) juga mengemukakan fungsi media visual, di antaranya yaitu: (1) fungsi atensi, yakni menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran; (2) fungsi afeksi, yakni menciptakan perasaan senang siswa; dan (3) fungsi kognisi, yaitu alat bantu memahami dan mengingat informasi.

Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu untuk dapat meningkatkan dan mempertinggi hasil belajar siswa harus didukung oleh ketepatan seorang guru dalam memilih media yang akan dipergunakan dalam suatu kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu seorang guru sebelum memilih media pengajaran tertentu

harus mengetahui betul materi yang akan diajarkan, metode yang dipilih, kemudian menentukan jenis alat bantu atau media pengajaran yang akan digunakan. Secara khusus beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan atau memilih media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran yakni menurut Akbar (2013: 117-119) beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

Media pada dasarnya adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Sudah seharusnya ketika seorang guru memilih media tujuan pembelajaran hendaknya menjadi pertimbangan utama.

2. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar

Setiap tahap perkembangan manusia memiliki ciri khas. Ketertarikan anak usia dini terhadap media seperti benda, orang, peristiwa, suasana, dan lainnya berbeda dengan anak-anak usia SD, SMP, SLTA/SMA dan mahasiswa. Ketika media tersebut mau dimanfaatkan, pertimbangan kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan anak menjadi sangat penting.

3. Dasar menjadi sumber belajar

Sumber belajar di sini mengacu pada substansi media (benda, orang, peristiwa, suasana, dan lain-lain sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu.

4. Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media, efisiensi terkait dengan waktu, tenaga, dan biaya; efektivitas terkait dengan kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. Kelayakan pemilihan media dengan tenaga, waktu, biaya juga dipertimbangkan betul. Media yang baik mampu mencapai tujuan pembelajaran sangat efisien. Media berdaya capai tujuan pembelajaran tinggi berarti media tersebut efektif.

5. Keamanan bagi pembelajar

Kemampuan mengamankan diri diantara pembelajar berbeda-beda sesuai tingkat perkembangan fisik dan psikologisnya. Perbedaan ini penting demi menimbang pemanfaatan media.

6. Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas pembelajar

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya memberi kesempatan kepada pembelajar untuk melakukan aksi, komunikasi, interaksi, kolaborasi, dengan media yang sesuai. Pemilihan media hendaknya menempatkan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya.

7. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan

Belajar efektif terjadi dalam suasana menyenangkan. Pilihlah media yang menarik pembelajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

8. Kualitas media

Media berkualitas rendah di samping akan cepat rusak, mengancam kesehatan, keamanan, juga bisa menyesatkan pembelajar. Jika guru menggunakan media dengan bahan berbahaya untuk kesehatan siswa, berarti media ini dapat mengancam kesehatan siswa.

Arsyad (2014: 74-76) juga mengemukakan bahwa kriteria memilih media pembelajaran juga harus mempertimbangkan beberapa hal yaitu: media tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang digunakan agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan siswa. Media pembelajaran juga harus praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang

terbaik. Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Oleh karena itu media yang dipilih seharusnya dapat bersifat fleksibel dan dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitar kita.

Kriteria yang dipaparkan oleh Arsyad sama halnya juga dengan pertimbangan memilih media pembelajaran menurut Sanjaya (2008: 224) yakni dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION antara lain:

1. Action
yaitu kemudahan mengakses media pembelajaran menjadi pertimbangan pertama dalam memilih
2. Cost
Yaitu dalam memilih media kita harus mempertimbangkan biaya yang akan dikeluarkan untuk mengembangkan atau membuat media pembelajaran tersebut.
3. Technology
Artinya perlu kita mempertimbangkan teknologi tersebut tersedia dan mudah digunakannya oleh guru atau siswa
4. Interactivity
Artinya media yang baik adalah media yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktif, menimbulkan motivasi ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan.
5. Organization
Artinya penggunaan media tersebut didukung kepala sekolah atau fasilitas lainnya yang tersedia di sekolah.
6. Novelty
Artinya kebaruan dari media yang dipilih harus dipertimbangkan juga, supaya media yang digunakan terus mengikuti perkembangan TI yang ada.

Media pembelajaran sebagai alat bantu tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, namun memerlukan perencanaan yang baik seperti yang telah dipaparkan di atas sebelum media pembelajaran tersebut digunakan dalam mentransformasikan ilmu pengetahuannya kepada siswa secara efektif. Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014: 28) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, sehingga pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya.

Menurut Trianto (2011: 113) media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain: 1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik; 2) metode pembelajaran lebih bervariasi; 3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas; 4) pembelajaran lebih menarik; 5) mengatasi keterbatasan ruang. Hal yang dipaparkan Trianto tersebut sama halnya menurut Kemp dan Dayton dalam Sundayana (2013: 11) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan, setiap guru mungkin punya penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu.

Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melebihi suara, gambar, gerak, dan warna baik secara alami maupun manipulasi.
3. Proses pembelajaran lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga, guru sering menghasilkan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media pembelajaran maka visual secara verbal akan teratasi.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efisien, selain itu juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh sehingga pemahaman siswa pasti akan lebih baik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa. Kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
7. Media dapat menumbuhkan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan, kebiasaan itu akan menanamkan sikap pada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
8. Menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, ia dapat berbagi peran dengan media sehingga

akan mudah baginya dalam memberi perhatian dalam aspek-aspek edukatif lainnya seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan dan memotivasi belajar siswa.

2.3.1 Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya, dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Media pembelajaran dibutuhkan guna memberikan kemudahan dalam proses belajar siswa, dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran ekonomi khususnya pada KD koperasi ini.

Media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan proses belajar siswa bermacam-macam dilihat dari segi perkembangan teknologi, seperti yang dikemukakan oleh Leshin et.al.,1992 (dalam Arsyad, 2014: 38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu :

1. media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field-trip)
2. media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
3. media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafis, peta, gambar, transparansi, slide)
4. media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi)
5. media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext)

Penelitian ini fokus untuk mengembangkan jenis media pembelajaran menggunakan bantuan komputer dalam mendesain medianya. Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan

komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *drills and practice, tutorial, simulasi*, permainan, dan *discovery*. Media yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi saat ini memang sudah menggunakan media berbasis TI dalam menyampaikan materinya dengan menampilkan *Microsoft powerpoint*, namun hanya sebatas penyampaian secara sederhana berupa tulisan-tulisan saja, untuk itu perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dan menarik untuk belajar, lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam media berbantuan komputer dalam penampilannya yaitu berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang bisa mengkonsep materi yang luas sehingga siswa bisa lebih ringkas dan fokus dalam pembelajaran nantinya.

2.3.2 Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*

Mindjet MindManager version 9 merupakan program menciptakan peta visual interaktif untuk menangkap, mengatur dan mengomunikasikan gagasan dan informasi secara efektif. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager version 9* ini merupakan media yang menggunakan bantuan komputer dalam pembuatan atau mendesain medianya, dan ditampilkan menggunakan viewer dan LCD saat pembelajaran di kelas. *MindManager* termasuk fitur canggih untuk membuat, format dan berbagai peta konsep yang terintegrasi dengan aplikasi *Microsoft* seperti *Excel, Word, dan Powerpoint*. Informasi yang disajikan dalam bentuk peta konsep lebih mudah untuk mengatur, memahami, dan mengingat.

Penggunaan aplikasi *Mindjet MindManager* ini juga dapat diakses melalui handphone berbasis Android atau yang biasa kita kenal Smartphone. Penggunaan handphone untuk mengakses aplikasi *Mindjet MindManager version 9* ini merupakan salah satu alternatif media yang bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara individual, sehingga siswa akan mengalami

sendiri proses interaksi langsung dengan mata pelajaran ekonomi Kompetensi Dasar koperasi, sehingga pengalaman belajar yang berbeda jauh lebih bermakna.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini merupakan program yang dapat digunakan untuk membuat peta pikiran, sehingga membantu mempercepat membuat peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan. *Mindjet MindManager Version 9* merupakan sebuah aplikasi pembantu dalam membuat mind map, menurut (Buzan, 2007: 4) *Mind Map* adalah cara termudah menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak - *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan "memetakan" pikiran-pikiran kita.

Mind Map menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat. Menurut Buzan (2007: 2) *Mind Map* merupakan peta *route* yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Maka dari itu, dengan *Mind Map* berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. Ketika membuat peta pikiran dari coretan tangan (*Mind Maps*), namun keterbatasan media kertas kadang membatasi berkembangnya peta pikiran tersebut. Oleh karena itu untuk mengatasinya, kita dapat membuat peta pikiran menggunakan software atau aplikasi bernama *MindManager* ini.

Program *Mindjet MindManager Version 9* dapat digunakan untuk membuat peta pikiran, sehingga membantu mempercepat membuat peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan. *Mindjet MindManager* sangat fleksibel dapat mengganti dan memodifikasi peta pikiran. *Software* ini memiliki kemampuan untuk membuat tautan (*link*) dengan aplikasi lain, misalnya *power point*, *word*, *excel*, *macromedia flash*, dan sebagainya. Aplikasi *Mindjet MindManager* ini juga bisa digunakan menggunakan *smartphone*, di dalam aplikasi *smartphone* ini kita bisa membuka langsung materi yang telah disediakan dan bisa membuat atau mengedit peta konsep sesuai keinginan.

Pemetaan pikiran dengan menggunakan *MindManager* adalah sebuah visual antar struktur peta dirancang untuk mengintegrasikan ikon, grafis, dan elemen visual lainnya dengan bahan teks. *Mindjet MindManager Version 9* ini akan membantu guru untuk membuat pemetaan pikiran yang interaktif dan terorganisir sehingga mampu menyampaikan ide serta informasi secara efektif, menarik dan mudah dipahami. Nantinya, ide dan informasi tersebut bisa disimpan sehingga memudahkan untuk menampilkannya kembali saat dibutuhkan serta dalam penyampaian materi dalam pembelajaran.

Menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager* khususnya untuk *Mindjet MindManager Version 9* ini tentunya akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan sebuah inovasi baru yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat proses pembelajaran tengah berlangsung. Enterprises (2008: 11) menyatakan, aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk siswa karena merupakan alat bantu untuk membuat visualisasi ide-ide, gagasan dan informasi. Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh aplikasi ini pula, kita bisa menghubungkan ide-ide tersebut sehingga menjadi sebuah gagasan dengan visualisasi yang menarik. Visualisasi yang menarik untuk membuat pemetaanpun tidak hanya berupa pewarnaan pada peta maupun teks. Namun didukung pula dengan tersedianya fasilitas untuk menambahkan image baik dari koleksi anda sendiri maupun dari koleksi aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Berikut ini gambar 2.1. tampilan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada KD koperasi dan pengelolaan koperasi:



Gambar 2.1. Tampilan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*

Masih banyak lagi kelebihan yang tersedia dari media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* sehingga membuat tampilan media menjadi menarik, kemenarikan isi dari aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini akan dipaparkan pada lampiran 16.

2.3.3 Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*

Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan bagus untuk digunakan, namun tidak hanya kelebihan saja yang dimiliki aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini, aplikasi ini juga memiliki kelemahan yaitu:

- Icon, dan shape yang tersedia terbatas sehingga ketika ingin tampilan media lebih menarik harus meng”Add Icon/shape” atau mengimport icon dari luar aplikasi.
- Aplikasi ini juga tidak dapat menghubungkan siswa dengan yang lain atau membuat *chat* diskusi kecuali *dilinkkan* dengan aplikasi di luar aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.
- Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* jika digunakan menggunakan handphone beberapa Toolbar tidak tersedia.

Dalam Enterprises (2008:12) dinyatakan bahwa kelebihan dari media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* adalah sebagai berikut:

- *User Interface*. Sekilas aplikasi ini tampak tidak jauh berbeda dengan Microsoft Word 2007 sehingga tidaklah sulit bagi guru dan siswa untuk beradaptasi dengan penggunaannya,
- Dapat mengatur informasi dan pola pikir dengan membentuk peta konsep, dapat memuat data berupa gambar, video dan catatan atau teks.
- Media pembelajaran dengan *Mindjet MindManager Version 9* ini juga dapat terhubung (*hyperlink*) dengan aplikasi lain seperti *MS Excel*, *MS Word*, *MS Power Point*,
- Media pembelajaran *Mindjet MindManager Version 9* tampilan grafiknya bisa dibuat semenarik mungkin dengan meng”add” icon, background, shape, images.

- Media pembelajaran *Mindjet MindManager Version 9* juga menyediakan link catatan kecil, video, foto, dan tampilan visual lainnya yang semuanya disinyalir dapat menggugah keingintahuan siswa.
- Media pembelajaran dengan *Mindjet MindManager Version 9* bahkan bisa langsung dilink dengan internet untuk memudahkan siswa mencari informasi materi.
- Media pembelajaran *Mindjet MindManager Version 9* bahkan bisa langsung diakses melalui handphone saat pembelajaran di kelas. Jika menggunakan Hp siswa juga bisa mengaksesnya langsung dengan *mind mapping versi mobile* dengan menggunakan Handphone berbasis IOS atau Smartphone Android.
- Tampilan *Toolbar* menggunakan bahasa inggris juga melatih siswa untuk belajar bahasa inggris.

Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* adalah sebuah aplikasi atau *software* yang memberi kemudahan dalam hal pembuatan peta pikiran (*Mind Map*) sehingga peta pikiran yang dihasilkan mampu memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara menarik, efisien, sedangkan khusus bagi siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan lebih antusias sekaligus mampu memanjakan kesukaan otak siswa yang cenderung menyukai bentuk (simbol) dan warna sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa itu sendiri.

2.4 Kemenarikan, Efisiensi dan Efektifitas Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada Kompetensi Dasar Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi

2.4.1 Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang Menarik

Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan sebuah inovasi baru yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat proses pembelajaran tengah berlangsung. Dalam Enterprises (2008: 11) dinyatakan bahwa aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk siswa karena merupakan alat bantu untuk membuat visualisasi ide-ide, gagasan dan informasi. Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh aplikasi ini pula, kita bisa menghubungkan ide-ide tersebut sehingga menjadi sebuah gagasan dengan visualisasi yang menarik. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dapat membantu mempercepat membuat peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* sangat fleksibel dapat mengganti dan memodifikasi peta pikiran. *Software* ini juga memiliki kemampuan untuk membuat tautan (*link*) dengan aplikasi lain, misalnya *power point*, *word*, *excel*, *macromedia flash*, dan sebagainya. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini juga bisa digunakan menggunakan *smartphone*. Jadi Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini akan membantu guru untuk membuat pemetaan pikiran yang interaktif dan terorganisir sehingga mampu menyampaikan materi serta informasi secara menarik dan mudah dipahami.

Hal tersebut di atas sesuai dengan definisi dari media pembelajaran yang menarik yaitu media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk tetap fokus mengikuti dan memahami materi

yang disajikan. Menurut Asyhar (2011:36) penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mengkonsentrasikan pikiran siswa dalam mempelajari materi. Media yang tidak menarik dan tidak jelas bagi siswa tidak akan memberikan hasil yang optimal. Itulah sebabnya, dalam merancang suatu media pembelajaran perlu dipertimbangkan karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran dan materi yang dibahas. Perancangan ini sesuai dengan media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang akan dirancang oleh peneliti. Media pembelajaran yang menarik dapat diwujudkan melalui daya tarik dari media pembelajaran itu sendiri, di mana kualitas atau tampilan media pembelajaran akan mempengaruhinya. Menurut Muaddab (2013) ada beberapa karakteristik media pembelajaran berbasis komputer yang memiliki daya tarik yakni:

1. Memberikan kemudahan dalam penggunaan

Setiap program atau media pasti mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam pengoperasiannya, tergantung pada kompleksitas perangkat pendukungnya. Media yang baik adalah media yang dapat dioperasikan oleh siapapun dan dimanapun meskipun media tersebut pembuatannya sulit. Aspek kemudahan penggunaan media menjadi prioritas utama, seperti halnya media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini yang dikembangkan mudah digunakan pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi kelas X IPS di MAN 2 Jember.

Aplikasi ini tampak tidak jauh berbeda dengan Microsoft Word 2007 sehingga tidaklah sulit bagi guru dan siswa untuk beradaptasi dengan penggunaannya, karena menu atau Toolbar pada media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* mudah untuk diingat dan dipahami. Kemudian kemudahan lainnya ditunjukkan dengan adanya petunjuk penggunaan media yang sudah *dilinkkan* pada *shape* atau menu dalam media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Media pembelajaran dengan Aplikasi

Mindjet MindManager Version 9 ini juga dapat terhubung (*hyperlink*) dengan aplikasi lain seperti *MS Excel*, *MS Word*, *MS Power Point*, dan juga dapat di *hyperlink* dengan file berformat Pdf, doc, dan format lainnya.

Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* sangat fleksibel dapat mengganti dan memodifikasi peta pikiran. Software ini memiliki kemampuan untuk membuat tautan (link) dengan aplikasi lain bahkan bisa langsung ditautkan dengan situs internet seperti *Google.com* untuk membantu siswa dalam mencari materi. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dirancang dengan sistem sehingga guru bisa menyematkan tampilan video, gambar, file format *.pdf, di mana hal ini bisa memudahkan siswa untuk belajar dimanapun karena materi pada Kompetensi Dasar koperasi yang cakupan indikatornya luas ini bisa langsung disematkan bahan ajar dalam format *Electronic-books* pada aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* juga terdapat latihan-latihan soal yang akan membantu memudahkan siswa untuk melatih tingkat kepahamannya terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini juga terdapat sematan catatan kecil yang bisa membantu siswa dalam mencatat hal-hal yang penting. *Mindjet MindManager Version 9* juga bisa langsung diakses melalui handphone saat pembelajaran di kelas. Jika menggunakan Hp siswa juga bisa mengaksesnya langsung dengan *mind mapping versi mobile* dengan menggunakan Handphone berbasis IOS atau Smartphone Android yang akan memudahkan siswa belajar kapanpun dan dimanapun.

2. Animatif

Animatif yang dimaksudkan disini adalah tampilan yang disajikan pada media ini yang membuat siswa tertarik. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi ini animatif karena

dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan video disetiap *shapes* atau menu yang akan membuat siswa tertarik. Tampilan media yang animatif juga ditunjukkan dengan adanya *link-link* video pembelajaran dalam media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* untuk memudahkan siswa memahami materi serta membuat penyampaian materi pelajaran menjadi menarik dan tidak membuat siswa cepat bosan, sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi pada Kompetensi Dasar Koperasi dan Pengelolaan Koperasi. Tampilan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* animatif ketika gambar atau materi dengan layar penuh “*Walk Through*” muncul sesuai alur.

3. Imajinatif

Karakteristik daya tarik media yang selanjutnya adalah media harus bisa membuat siswa berpikir imajinatif. Terkadang ada materi yang belum dijelaskan guru secara detail, sehingga siswa belum paham. Namun menggunakan media pembelajaran khususnya media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dengan tampilan yang imajinatif di mana di dalam media telah ditautkan ilustrasi gambar dan video pembelajaran yang akan membuat siswa bisa berpikir kreatif mengembangkan daya pikirnya setelah mempelajari kompetensi dasar koperasi dengan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* misalnya pada sub-indikator materi jenis-jenis koperasi dalam aplikasi ini terdapat ilustrasi gambar berupa orang yang pemerah susu, angkutan umum, toko dengan barang-barang yang digunakan sehari-hari di mana hal ini bisa menumbuhkan daya imajinasi siswa bahwa termasuk jenis koperasi apakah ilustrasi gambar yang ditunjukkan tersebut.

Terkadang guru menjelaskan Kompetensi Dasar yang indikator materinya luas dan panjang akan membuat siswa kurang paham dan cepat bosan, namun dengan tampilan media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang imajinatif seperti penggunaan simbol-simbol gambar dan video pembelajaran misalnya

untuk menjelaskan bapak koperasi Indonesia ditampilkan video bung Hatta, sehingga dengan ditampilkan video ini bisa membuat siswa berpikir kritis dan tanggap bahwa bapak koperasi Indonesia yaitu Bung Hatta.

Beberapa karakteristik daya tarik media di atas tentunya dapat meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk tetap fokus mengikuti materi yang disajikan, Slameto (2003: 244) mengemukakan bahwa minat adalah satu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Adapun beberapa ciri-ciri siswa menurut Slameto (2003:58) yang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran yang bisa peneliti amati dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yaitu sebagai berikut: 1) siswa mempunyai kecenderungan yang tetap memperhatikan dan mengingat yang dipelajarinya secara terus-menerus, artinya siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu (dalam hal ini media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*) yang disenanginya maka siswa akan memperhatikan secara terus-menerus dan tidak mudah terpengaruh oleh apapun misalnya ajakan teman untuk bermain atau mengobrol, 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati yaitu siswa yang memiliki minat yang tinggi akan belajar dengan senang, perasaan bahagia, tidak ada perasaan yang membuatnya tertekan sehingga siswa akan mudah untuk memahami materi yang telah diajarkan, 3) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas atau kegiatan, artinya siswa yang berminat maka ia akan mengikuti berbagai aktifitas yang berhubungan dengan materi pelajaran yang mereka sukai seperti semangat dan senang ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2.4.2 Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang Efisien

Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* merupakan media yang dapat membantu siswa belajar secara individual, membantu guru dalam hal waktu, karena tidak perlu menulis di papantulis. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* memiliki fitur canggih untuk membuat format dan berbagai peta konsep yang terintegrasi dengan aplikasi *Microsoft* seperti *Excel*, *Word*, dan *Powerpoint*, dan memiliki fasilitas-fasilitas yang memudahkan guru atau siswa dalam mengaksesnya yang meliputi dalam media terdapat *manual books*, bahan ajar, latihan soal, serta bisa diakses kapanpun dan dimanapun menggunakan *smartphone*. Informasi yang disajikan dalam bentuk petapun juga lebih mudah untuk mengatur, memahami, dan mengingat, oleh karena itu dengan *Mind Map* berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

Hal mengenai media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini sesuai dengan makna media yang efisien menurut Asyhar (2011:41) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau siswa di tempat yang berbeda, dengan media durasi pembelajaran juga dapat dikurangi. Misalnya guru tidak memerlukan waktu berlama-lama menjelaskan satu topik, dengan bantuan media materinya sudah bisa langsung dipahami oleh siswa. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan bahwa dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Sukiman (2012:42) bahwa media membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

Makna efisien dalam hal ini berarti tepat atau sesuai untuk mengerjakan atau menghasilkan sesuatu dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya, mampu menjalankan tugas dengan tepat dan cermat, berdaya guna, dan bertepatan guna. Oleh karena itu sesuai dengan fasilitas-fasilitas media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini pembelajaran akan menjadi lebih efisien, efisien dalam penelitian ini fokus pada target waktu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada materi koperasi. Aspek yang diamati peneliti dalam media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dikatakan efisien jika memenuhi sesuai target yang telah direncanakan dalam silabus yaitu tiga kali pertemuan (@2 x 45' menit), bahkan bisa kurang dari waktu yang telah dirancang dalam silabus. Jika terjadi kendala guru harus menjelaskan berulang-ulang karena siswa tidak paham pada materi, pastilah pembelajaran kurang efisien oleh karena itu dibutuhkan media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* supaya guru bisa mengatasi masalah keterbatasan waktu dan memudahkan siswa memahami materi pada KD koperasi dan pengelolaan koperasi.

2.4.3 Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang Efektif

Media pembelajaran dengan *aplikasi Mindjet MindManager version 9* dari segi tampilan, sekilas tampak tidak jauh berbeda dengan MS Word 2007 sehingga tidaklah sulit bagi guru untuk beradaptasi dengan penggunaannya. Dengan penggunaan yang relatif mudah, *mind manager* ini akan membantu guru untuk pemetaan pikiran yang interaktif dan terorganisasi sehingga mampu menyampaikan ide serta informasi secara efektif, dan mudah dipahami siswa. Siswoutomo (2005:8) menyatakan *Mindjet MindManager* membantu mentransformasikan ide, pemikiran strategis, dan informasi ke dalam *blueprint* untuk diimplementasikan. *Mindmanager* akan membantu dengan cara yang efektif

menangkap, mengorganisasi, dan mengomunikasikan informasi-informasi maupun ide-ide. Untuk kepentingan akademis Siswoutomo (2005:9) mengemukakan bahwa *mindmanager* dapat digunakan mengomunikasikan isi media/materi dengan jelas dan efektif, serta dapat mempercepat dalam menangkap informasi yang disajikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan media aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini akan membantu guru untuk mengomunikasikan isi/materi dengan jelas dan efektif sehingga siswa mudah paham dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai.

Hal tersebut di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah suatu hal yang penting digunakan seorang guru untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru, akan tetapi pada kenyataannya tidak semua media dapat sepenuhnya efektif digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Supardi (2013: 165) mengemukakan pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apabila tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai, ditunjukkan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat, serta efektivitas dijadikan sebagai tolak ukur dalam pembelajaran dengan melihat kephahaman siswa dalam menerima materi pelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran harus diperhatikan beberapa faktor salah satunya media pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti akan menggunakan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang akan dirancang dengan sedemikian rupa hingga sesuai dengan kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi yang menjadi bahan dalam penelitian ini. Kesesuaian materi yang didukung dengan kelengkapan konten yang ditautkan dalam media juga memberi

kemudahan bagi siswa dalam memperoleh dan memahami informasi terkait materi koperasi. Selain itu, pada aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* siswa juga akan terlatih dengan evaluasi yang diberikan oleh guru melalui file-file soal yang disematkan di dalam aplikasi, supaya guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai melalui hasil belajar siswa pada KD koperasi dan pengelolaan koperasi.

2.5 Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi. Media pembelajaran yang dikembangkan ini harus lebih menarik, efisien dan efektif dari media sebelumnya yakni Microsoft Powerpoint. Media pembelajaran dengan *Mindjet MindManager Version 9* ini dapat menyajikan materi dalam sebuah bentuk jaringan sehingga mudah dipahami, menarik dan pastinya mudah diingat (Enterprise 2008: 1). Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini juga dibutuhkan siswa supaya lebih cepat memahami materi dengan baik serta waktu yang dibutuhkan sesuai dengan alokasi yang telah ditentukan dalam silabus. Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dikembangkan supaya tujuan pembelajaran KD koperasi yang luas ini dapat tercapai, dan hasil belajar siswa meningkat.

Proses pengembangannya akan menggunakan tahap-tahap kegiatan di mana dalam hal ini peneliti menggunakan pengembangan model Four-D (4-D) yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S.Semmel dan Melvyn I.Semmer. Menurut S. Thiagarajan et.al., (dalam Trianto, 2011: 93) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model Four-D terdiri dari 4 tahap pengembangan,

yaitu: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, dan 4) Disseminate. Berikut pemaparan tahap-tahap pengembangan 4-D.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan. Melalui analisis ditentukan tujuan dan pembatasan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri atas lima langkah yaitu: analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*Specification of objectives*).

a. *Front-end analysis* (Analisis Awal-Akhir)

Analisis ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemenarikan, efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Analisis awal akhir dilakukan untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi guru dalam pembelajaran, analisis ini didapatkan gambaran fakta yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan seperti yang dijelaskan di latar belakang mengenai masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

b. *Learner analysis* (Analisis Siswa)

Analisis siswa dilakukan untuk menelaah karakteristik siswa sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran. Karakteristik siswa meliputi pengetahuan, kompetensi, pengalaman-pengalaman sebelumnya terhadap sikap materi pembelajaran dan media, motivasi belajar, dan lain sebagainya. Hasil telaah dipakai sebagai pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran.

c. *Concept analysis* (Analisis Konsep)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang harus diajarkan. Konsep tersebut disusun secara hirarkis dan ditempatkan sesuai peranannya dalam kompetensi dasar koperasi yang harus diajarkan. Analisis konsep ini sangat diperlukan untuk mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan prosedural pada kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi yang dikembangkan.

Mendukung analisis konsep ini, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah 1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran, 2) analisis sumber belajar yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan media pembelajaran.

d. *Task analysis* (Analisis Tugas)

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang harus diperoleh siswa dalam pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar berupa tugas-tugas pokok yang harus dikuasai oleh siswa agar dapat mencapai kompetensi minimal.

e. *Specification of objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan penelitian. Kumpulan hasil tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang media pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan adalah untuk merancang perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe media pembelajaran. Tahap ini dapat dimulai setelah sejumlah tujuan pembelajaran ditetapkan. Pemilihan media dan format perangkat dan pembuatan bentuk awal merupakan aspek utama pada tahap design ini. Tahap ini terdiri atas empat langkah yaitu: penyusunan tes (*criterion-test construction*), pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), dan desain awal (*initial design*).

a. *Criterion-test construction* (Penyusunan Tes)

Penyusunan Tes merupakan langkah awal yang menghubungkan tahap *define* dengan tahap *design*. Penyusunan tes acuan patokan disusun berdasarkan perumusan tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes yang dikembangkan disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif.

b. *Media selection* (Pemilihan Media)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Proses ini mencakup pencocokan analisis tugas dan konsep, karakteristik siswa, sumber produksi, dan rencana diseminasi dengan berbagai atribut untuk media yang berbeda. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi. Artinya, pemilihan media pembelajaran dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan fasilitas belajar dalam pengembangan media di kelas.

c. *Format selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran ekonomi.

d. *Initial design* (Desain Awal)

Rancangan awal merupakan penyajian instruksi penting melalui media pembelajaran yang tepat dan urutan yang sesuai. Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan media pembelajaran yang harus dibuat sebelum uji coba dilaksanakan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang dilakukan dengan dua langkah yakni penilaian ahli yang diikuti revisi berdasarkan masukan dari para pakar ahli dan ujicoba pengembangan. Pada tahap ini dilakukan modifikasi bentuk awal materi pembelajaran yang telah disusun pada tahap *define*. Walaupun telah dirancang pada tahap *design*, hasil rancangan tersebut masih dianggap sebagai bentuk awal dari media pembelajaran yang harus dimodifikasi sebelum menjadi bentuk final yang menarik, efisien dan efektif. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. *Expert appraisal* (Penilaian ahli)

Tahap validasi ahli ini merupakan suatu cara mendapatkan koreksi atau saran dari para validator untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Beberapa ahli diminta untuk menilai media pembelajaran secara instruksional dan teknis. Validator ahli meliputi validator isi/materi dan validator media. Berdasarkan umpan balik dan masukan dari penilaian para ahli, media pembelajaran direvisi agar lebih menarik, efektif, efisien, dapat dipakai, dan lebih berkualitas.

b. *Developmental testing* (Uji coba pengembangan)

Uji coba pengembangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respons, reaksi, komentar siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan ini mencakup ujicoba media pembelajaran pada siswa untuk menentukan bagian-bagian yang akan direvisi. Berdasarkan respon, reaksi, dan komentar para siswa, media pembelajaran dimodifikasi. Siklus ujicoba

dilakukan pada ujicoba kelompok kecil atau terbatas sebanyak 10 orang dan ujicoba kelompok luas pada kelas X IPS MAN 2 Jember, revisi, ujicoba ulang terus berulang hingga media pembelajaran menjadi menarik, efisien dan efektif.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap penyebaran ini merupakan tahap akhir dari proses pengembangan. Tahap penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Tahap penyebaran terbagi dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*.

a. *Validation testing* (uji validasi)

Pada tahap ini produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya.

b. *Packaging* (kemasan)

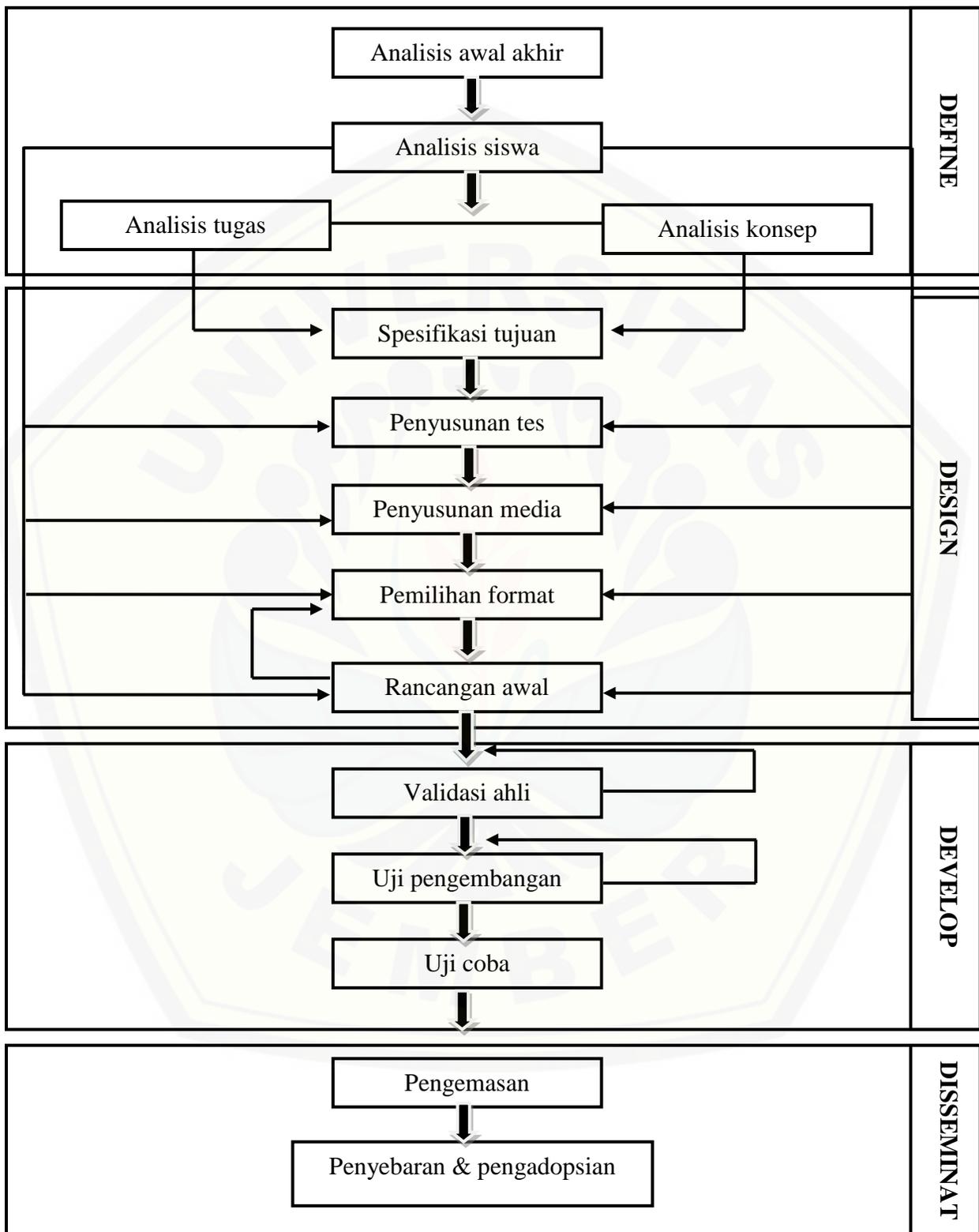
Pada tahap ini yang dilakukan ialah pengemasan model pembelajaran dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran.

c. *Diffusion and adoption* (difusi dan adopsi)

Pada tahap ini produk disebarluaskan supaya dapat diserap (*diffusi*) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti di atas ditunjukkan dengan bagan tahap pengembangan model Four-D (4-D) sebagai berikut:

BAGAN TAHAP-TAHAP PENGEMBANGAN MODEL 4-D



Gambar 2.2 Tahapan pengembangan dengan menggunakan model 4-D

Sumber : Trianto, 2011: 94

BAB 3. METODE PENGEMBANGAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian pengembangan yang meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan. Model pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan penelitian maupun pengembangan. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model prosedural. Model tersebut merupakan model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model prosedural kerangka kerja yang berisi urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari awal hingga langkah akhir untuk menghasilkan produk dan menguji tingkat daya tarik, efisiensi dan keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang dipilih peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan Four-D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan et.al. Tahapan penelitian pengembangan pada model Four D (4-D) yaitu: 1) Define (pendefinisian), 2) Design (perancangan), 3) Develop (pengembangan), dan 4) Disseminate (penyebaran) (Trianto, 2011: 93). Pada tahap penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti tidak melakukan keseluruhan tahapan pengembangan. Peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu define, design, dan develop. Penerapan dari setiap langkah-langkah tersebut akan disesuaikan dengan karakteristik subjek dan media pembelajaran yang dikembangkan.

Alasan peneliti memilih four-D (4-D) dalam penelitian pengembangan ini karena model pengembangan ini tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail dan sistematis dibandingkan dengan model yang lainnya, serta tahapan-tahapannya lebih sederhana dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti untuk menerapkan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi ini mengacu pada jenis pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan sistematis yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan penelitian pengembangan. Tiga tahapan ini meliputi *define*, *design* dan *develop*, peneliti menggunakan 3 tahapan ini karena hanya sebatas menghasilkan produk media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi. Pada proses penelitian yang dilaksanakan, peneliti melakukan penyesuaian pada setiap langkahnya, sehingga produk yang dihasilkan akan tetap sempurna. Prosedur pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* masing-masing tahap akan dijelaskan sebagai berikut :

a) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan penentuan dan penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam penyusunan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember untuk materi koperasi dan pengelolaan koperasi. Terdapat 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* ini yaitu :

1) *Front-end analysis* (Analisis Awal-Akhir)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada permasalahan yang ada dalam pembelajaran ekonomi kelas X IPS. Peneliti melakukan observasi dengan mengikuti jalannya proses pembelajaran ekonomi, dalam hal ini peneliti;

- mengamati kekurangan yang ada pada media
- mengamati respons siswa terhadap media digunakan (yaitu berupa media Microsoft Powerpoint),
- mengamati indikator materi yang diajarkan, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai,

Serta peneliti melakukan wawancara pada waka sarana dan prasarana terkait fasilitas yang tersedia di MAN 2 Jember meliputi ketersediaan LCD, viewer, serta akses internet.

2) *Learner analysis* (Analisis Siswa)

Pada tahap ini peneliti menelaah karakteristik siswa meliputi tingkat kemampuan akademik siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan isi rancangan dan pengembangan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru pengampu yang lebih paham mengenai karakteristik siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember.

3) *Concept analysis* (Analisis Konsep)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi konsep-konsep utama kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi yang harus diajarkan pada siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember meliputi pengertian, landasan, asas, tujuan, fungsi, nilai dan prinsip koperasi, jenis-jenis koperasi, peran koperasi, perangkat organisasi dan sumber permodalan koperasi, prosedur pendirian koperasi, dan selisih hasil usaha koperasi dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Analisis ini merupakan dasar dalam penyusunan indikator materi kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi yang akan dibuat atau dirancang untuk isi pada aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.

Dalam mengetahui indikator materi yang akan diajarkan peneliti berdiskusi bersama guru ekonomi di MAN 2 Jember.

4) *Task analysis* (Analisis Tugas)

Pada tahap ini peneliti merinci isi materi ajar dalam bentuk tugas-tugas yang akan diberikan pada siswa kelas X IPS, serta yang harus dikuasai oleh siswa kelas X IPS agar dapat mencapai kompetensi minimal. Dalam tahap ini peneliti melakukan diskusi bersama guru dalam membuat tugas yang sesuai untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi koperasi.

5) *Specification of objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan materi/isi dan tes berupa *draft* atau *prototipe awal* yang diintegrasikan pada media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang nantinya akan diujicobakan pada siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember.

b) Tahap *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan ini, peneliti membuat produk awal (*prototipe*) atau rancangan produk dalam konteks pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Pada tahap ini dilakukan untuk membuat peta konsep KD koperasi yang di dalamnya terintegrasi bahan ajar berupa modul dalam format E-books (*Pdf), serta latihan soal-soal. Rancangan prototipe atau draf media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dikembangkan untuk siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember pada materi koperasi. Pengembangan model pembelajaran tahap *design* ini diisi dengan kegiatan yang terdiri atas empat langkah yaitu: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal.

1) *Criterion-test construction* (Penyusunan Tes)

Pada tahap ini peneliti menyusun tes acuan patokan berbentuk *posttest*. Tes yang disusun mengacu pada rumusan tujuan pembelajaran dan analisis siswa yang

telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya tes disusun dan disematkan dalam media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* (dapat dilihat pada lampiran 16) yang digunakan sebagai alat evaluasi yang akan *dihyperlink* dengan aplikasi lainnya dalam format *powerpoint*, *word*, atau *PDF*. Dalam tahap ini soal yang dibuat sesuai dengan kemampuan siswa pada Kompetensi Dasar koperasi.

Adapun prosedur penyusunan tes meliputi:

- Menentukan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.
- Penyusunan tes, menyusun soal tes berdasarkan materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yaitu kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi.
- Penskoran, soal tes diberikan dalam bentuk soal objektif dan soal esai, jadi untuk penskoran akan disesuaikan dengan tes yang diberikan.

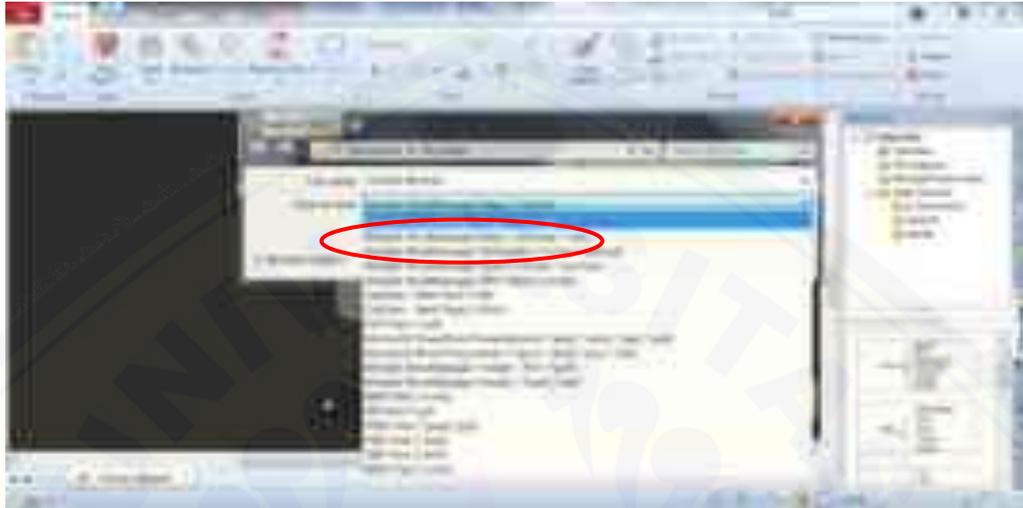
2) *Media selection* (Pemilihan Media)

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa meliputi tingkat pengetahuan, dan ketertarikan siswa terhadap media baru. Mengidentifikasi atau kombinasi media yang paling tepat yaitu berupa peta konsep yang di dalamnya terintegrasi bahan ajar, latihan soal, video pembelajaran yang akan digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi yang cakupannya luas.

3) *Format selection* (Pemilihan Format)

Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan format dalam media menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* untuk mempermudah guru maupun siswa, dalam hal ini salah satunya mencakup pemilihan format penyimpanan yaitu dalam bentuk : *.mmap, *.txt, *.pdf , dan lainnya sehingga aplikasi ini memudahkan guru dalam menyimpan media yang telah dibuat dengan berbagai format sehingga guru atau siswa bisa mengakses dimanapun dan

kapanpun, dalam penelitian ini dilengkapi pula dengan petunjuk penggunaannya sehingga akan mempermudah guru dalam mengaksesnya.



Gambar 3.1. Macam-macam format penyimpanan dalam Aplikasi Mindjet MindManager Version 9

Media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini memiliki Toolbar yang mirip dengan MS.Word 2007 hal ini juga dapat memudahkan guru dalam mendesain. Penggunaan gambar (simbol) dan background jika ingin menambah supaya tampilan lebih menarik, bisa ditambahkan (*Add*) selain yang disediakan pada aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yakni bisa ditambahkan dengan dibuat dalam format .png atau JPEG untuk icon atau image. Sedangkan untuk jenis huruf (font) bisa dibuat dalam format .ttf (*true type font file*). Konten-konten yang ditautkan (*di hyperlink*) dalam media menggunakan Aplikasi Mindjet MindManager 9 antara lain :

- Petunjuk penggunaan dalam format *.Pdf atau Word
- Peta pikiran KD koperasi dan pengelolaan koperasi
- Bahan ajar berupa Kompetensi Dasar koperasi dan pengelolaan koperasi dalam bentuk E-book format *.Pdf
- Menu video pembelajaran
- Latihan soal dan kuis yang *dihyperlink* dalam file berformat *.pdf, word

4) *Initial design* (Desain Awal atau rancangan awal)

Kegiatan ini mencakup perancangan media berupa prototipe dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Prototipe atau draf merupakan gambaran dasar dari media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini yang disesuaikan dengan kebutuhan pada langkah-langkah sebelumnya. Rancangan Awal penggunaannya menggunakan komputer yang ditampilkan melalui viewer dan LCD, namun juga bisa diakses melalui handphone atau smartphone berbasis android atau IOS yang dapat diakses siswa baik di sekolah maupun di rumah.

Media yang dikembangkan menyajikan informasi yang berkaitan dengan kompetensi dasar koperasi. Informasi yang ditautkan di dalam media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini yaitu berupa petunjuk penggunaan media, bahan ajar, materi, video pembelajaran yang animatif, dan latihan soal siswa. Rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Petunjuk penggunaan media, berfungsi sebagai panduan bagi guru maupun siswa dalam mengoperasikan media *Mindjet MindManager Version 9*. Petunjuk penggunaan ini berupa *format Portabel Document (PDF)* yang akan di *hyperlink* pada Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini. (Petunjuk penggunaan media bisa dilihat pada lampiran 16)
2. Media pembelajaran dengan *Aplikasi Mindjet MindManager Version 9* yang berisi;
 - Peta konsep, peta konsep ini berupa tampilan utama yang menampilkan materi pada kompetensi dasar koperasi. Pada tampilan peta konsep ini berisikan indikator-indikator pembelajaran yang harus dicapai seperti pengertian, jenis-jenis pasar koperasi, peran dan tujuan koperasi.
 - Bahan ajar yang di *hyperlink* berisi kompetensi dasar koperasi yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Materi dalam bahan ajar ini mudah dibaca oleh siswa dimana dan kapanpun karena dibentuk

dalam format *Portable Document*. (Bahan ajar dapat dilihat pada lampiran 16)

- Video pembelajaran yang disematkan dalam shapes meliputi pengertian koperasi, asas, tujuan, fungsi, nilai dan prinsip koperasi, jenis-jenis koperasi, sisa hasil usaha koperasi, bapak koperasi Indonesia, tayangan-tayangan ini diharapkan dapat membantu pengetahuan siswa mengenai koperasi. Video tersebut mengadopsi dari *youtube* dengan format HD (*High Definition*).
- Latihan soal kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi dalam bentuk soal *multiple choice*, dan *short essay* yang terdapat di *shape* latihan soal, berfungsi sebagai sarana penugasan dan alat evaluasi kemampuan siswa. (bentuk-bentuk latihan soal dapat dilihat pada lampiran 16)

c) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini adalah tahap untuk menghasilkan bentuk akhir dari media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi setelah melalui revisi berdasarkan masukan para validator ahli dan hasil ujicoba terbatas dan ujicoba luas. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif, efisien dan menarik. Tahap ini terdiri atas dua langkah yaitu penilaian ahli dan uji coba pengembangan yakni :

1. *Expert appraisal* (Penilaian ahli)

Pada tahap ini akan dilakukan penilaian oleh dua validator ahli, penilaian dilakukan untuk menilai hasil rancangan atau prototipe dari media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini. Penilaian oleh dua validator ahli terdiri dari validator isi/materi dan validator desain/TI yang diminta untuk

menilai *draf* 1 yang merupakan hasil dari kegiatan rancangan awal media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dengan menyerahkan instrumen penilaian (angket) yang telah disediakan peneliti.

Validator isi/materi menilai isi materi dari kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi yang ada pada *draf* 1 prototipe atau rancangan awal media. Validator desain/TI menilai dari segi desain media dan tampilan, penilaian yang diberikan ini akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki rancangan media yang dikembangkan. Berdasarkan umpan balik yang diperoleh, kemudian media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini jika didapatkan kekurangan maka produk diperbaiki sampai memperoleh hasil yang diinginkan. Berikut rincian tahap validasi yang dilakukan oleh peneliti:

- Setelah peneliti menghasilkan desain awal atau *draf I*, peneliti menemui validator isi dan desain untuk menilai *draf I*, validator isi dan desain menilai sesuai dengan instrumen yang disediakan oleh peneliti (Instrumen untuk menilai validasi media dapat dilihat pada lampiran 7), jika media terdapat kriteria yang tidak sesuai dengan validator maka media akan direvisi sesuai dengan saran dan kritik dari validator sampai media dinyatakan layak untuk diujicobakan.
- Jika dari *draf I* sudah layak diujicobakan maka media masuk pada tahap *draft II* yang siap untuk diujicobakan pada kelompok kecil yaitu siswa kelas X IPS 2 di MAN 2 Jember.

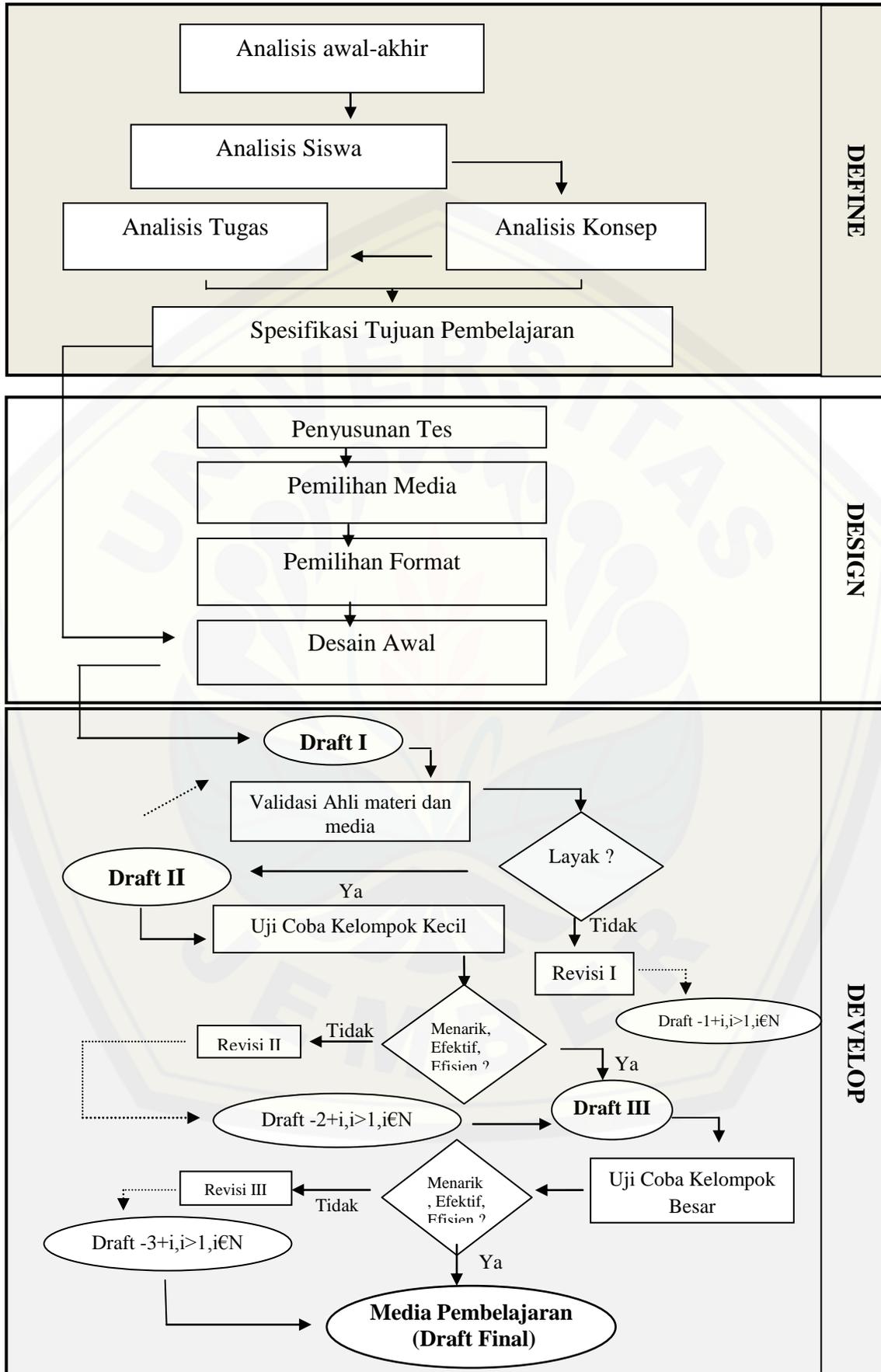
2. *Developmental testing* (Uji coba pengembangan)

Kegiatan ini mencakup ujicoba media pembelajaran pada siswa setelah dilakukan revisi oleh para validator. Media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar untuk memperoleh respons, reaksi, dan komentar siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember supaya menghasilkan media akhir berupa produk final (*draf final*). Kelompok kecil diujicobakan pada siswa dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda 10 orang siswa kelas X IPS 2 di MAN 2 Jember, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada semua siswa kelas X IPS 1 di MAN 2 Jember. Hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat daya tarik, keefektifan dan keefisienan media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Data dari ujicoba kelompok kecil dicatat dan dijadikan bahan revisi produk, kemudian setelah produk selesai direvisi diujicobakan lagi pada ujicoba lebih luas. Berikut rincian tahapan ujicoba yang dilakukan peneliti pada siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember:

- Ujicoba produk dilakukan jika para validator telah menyatakan layak diujicobakan, dalam hal ini media yang telah direvisi berupa *draft II*, ujicoba pertama dengan ujicoba terbatas diterapkan pada sepuluh siswa kelas X IPS 2 dengan tingkat kemampuan heterogen. Setelah ujicoba selesai peneliti membagikan angket dan meminta sasaran ujicoba terbatas (siswa kelas X IPS 2) untuk menilai tingkat daya tarik media yang dikembangkan berdasarkan instrumen yang telah dibuat peneliti. (instrumen tingkat daya tarik media bisa dilihat pada lampiran 9)
- Jika ada indikator respons siswa yang tidak sesuai maka peneliti akan melakukan revisi pada *draft II*. Namun jika media sudah mencapai kriteria yang menarik maka tidak perlu dilakukan revisi, dan lanjut pada *Draft III* yang akan diujicobakan pada kelompok besar atau ujicoba luas.

- Uji coba kelompok besar ini akan dilakukan pada seluruh siswa kelas X IPS 1 di MAN 2 Jember untuk menilai dan menghasilkan produk final yang menarik, efisien, dan efektif. pada tahap ujicoba luas ini sama halnya dengan yang dilakukan pada ujicoba terbatas, jika respons siswa pada saat ujicoba menghasilkan respons bahwa media menarik maka peneliti akan menghasilkan produk final (draft final) berupa media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang siap digunakan dan juga sebaliknya.

Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti di atas ditunjukkan dengan bagan tahap pengembangan 3-D pada media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* sebagai berikut.



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*

Keterangan :

—▶ : garis pelaksanaan

---▶ : garis proses

□ : jenis kegiatan

○ : hasil kegiatan

◇ : Keputusan

3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk

Ujicoba produk dalam penelitian pengembangan media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini terdiri dari subjek ujicoba, desain ujicoba, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data, hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat daya tarik, keefektifan dan keefisienan media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini.

3.3.1 Subjek Ujicoba

Subjek ujicoba dalam penelitian pengembangan media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* terdiri dari para validator dan sasaran ujicoba.

1. Validator isi/materi dan validator media akan dilakukan oleh guru mata pelajaran ekonomi dan guru mata pelajaran TIK di MAN 2 Jember yaitu;
 - a) Validator isi/materi, yaitu guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 2 Jember
 - Riska Damayanti Fitriana, S.Pd (guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS)
 - Erni Sri Widayawati, SE (guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS)
 - b) Validator tampilan media, yaitu guru mata pelajaran TIK di MAN 2 Jember
 - Dhani Wardianto, S.Kom (guru mata pelajaran TIK di MAN 2)
 - Nur Hidayat, S.Pd, S.Kom (guru mata pelajaran TIK di MAN 2)

2. Teknik pengambilan sampel sasaran ujicoba yang akan dilakukan peneliti menggunakan *simple random sampling* (Sugiyono, 2014: 82) yaitu akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Sasaran uji coba produk

- Sepuluh (10) siswa dari kelas X IPS 2 di MAN 2 Jember → uji coba kelompok kecil
- Seluruh siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember → uji coba kelompok besar

3.3.2 Desain Uji Coba

Ujicoba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi adalah untuk mengetahui tingkat daya tarik, efisiensi dan efektivitas produk dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran ekonomi untuk siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember.

Aspek kemenarikan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang dikembangkan, dapat diketahui dari respons siswa melalui angket respons siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember. Angket respons siswa disebarkan pada setiap akhir proses kegiatan ujicoba, baik ujicoba kelompok kecil maupun ujicoba kelompok besar.

Aspek efisiensi media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dapat dilihat melalui pengamatan optimasi sumber daya, yaitu yang termudah, tersingkat waktunya, dan teringan bebannya, artinya media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* efisien jika mempersingkat waktu belajar dibandingkan dengan alokasi waktu yang ditetapkan di silabus, mengurangi waktu pembelajaran tanpa mengurangi kualitas belajar mengajar dan meningkatkan

penguasaan dan pemahaman materi belajar. Setelah melakukan pengamatan, peneliti melakukan wawancara mengenai tingkat efisiensi penggunaan media kepada guru mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi di MAN 2 Jember setelah berakhirnya proses ujicoba produk.

Aspek efektivitas media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* diketahui melalui hasil belajar siswa serta nilai-nilai hasil peroleh siswa setelah penyampaian kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi selesai dari pengerjaan tes (soal-soal) yang diberikan guru. Untuk mengetahui tingkat perbedaan hasil belajar siswa sebelum penggunaan aplikasi dan sesudah, dilakukan perbandingan antara rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Desain ujicoba yang akan digunakan adalah desain penelitian Eksperimen yaitu dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah, memakai sistem “*before-after*” sebuah desain penelitian yang digunakan dengan cara memberikan tes awal dan tes akhir terhadap sampel penelitian kelompok. Desain penelitian “*before-after*” dapat digambarkan seperti pada gambar 3.3. (Sugiyono, 2014: 303)



Gambar 3.3. Desain Eksperimen “before-after”. O₁ nilai sebelum treatment dan O₂ nilai sesudah treatment

Keterangan :

O₁ : nilai Pre-test

O₂ : nilai Post-test

X : Eksperimen (Treatment)

Penelitian eksperimen ini diberikan kepada kelompok siswa dengan memberikan tes awal perlakuan dan tes akhir, sehingga penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah melakukan treatment (X). Desain penelitian “before-after” dilakukan dengan cara melihat pre-test (O_1) atau nilai sebelum siswa kelas X IPS I MAN 2 Jember menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini. Serta mengetahui kondisi kemampuan siswa setelah menggunakan media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi, sebelum melakukan kegiatan ujicoba peneliti bekerja sama dengan guru sehingga pada jadwal yang telah ditentukan kegiatan ujicoba bisa dilakukan. Selanjutnya peneliti melakukan treatment kepada siswa dengan melakukan ujicoba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Apabila O_2 nilai post-test setelah treatment dilakukan lebih tinggi dari pre-test (O_1) maka dikatakan bahwa media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi ini lebih efektif.

Kegiatan uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil sampel siswa kelas X IPS 2 di MAN 2 Jember sebanyak 10 orang siswa (Sugiyono, 2014: 304). Kegiatan yang dilakukan pada kelompok kecil ini dilakukan dengan cara mencatat respons/reaksi siswa melalui angket di akhir ujicoba. Sedangkan ujicoba lingkup luas dilakukan oleh seluruh siswa kelas X IPS 1 di MAN 2 Jember, hal yang dilakukan sama halnya dengan ujicoba pada lingkup ujicoba kelompok kecil.

3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas: pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli dan angket respons siswa, serta tes hasil belajar siswa.

1) Angket

Instrumen angket untuk penelitian ini diperoleh data dari validator ahli materi/isi, validator ahli media, serta siswa kelas X IPS sebagai bahan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Lembar angket validasi ini terdiri dari 2 macam, yaitu lembar validasi isi/ materi dan lembar desain media aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala Guttman yang akan mendapat jawaban yang jelas (tegas) yaitu “Ya” dan “Tidak”. Lembar validasi ditunjukkan pada lampiran 7.

Sedangkan angket pendapat/respons akan diberikan kepada siswa sebagai responden setelah ujicoba selesai dilakukan, angket ini dibuat untuk mengetahui pendapat/respons siswa mengenai tingkat daya tarik media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Pertanyaan yang digunakan dalam metode angket adalah pernyataan objektif dengan angket tertutup, sehingga peneliti menilai keberhasilan dari media yang dikembangkan sesuai indikator yang telah ditetapkan. (angket mengenai tingkat daya tarik media ditunjukkan pada lampiran 9)

2) Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur untuk mendapatkan informasi dari subjek penelitian terkait keefisienan pengembangan media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada KD konsep koperasi dan pengelolaan koperasi. Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran, dan siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember. Wawancara pada penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah penelitian.

3) Tes hasil belajar siswa

Instrumen tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa serta mengukur pemahaman siswa terhadap materi KD koperasi dan pengelolaan koperasi dengan media aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Hasil tes belajar digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

4) Metode Dokumen

Metode dokumen digunakan untuk memperoleh data atau informasi mengenai data nilai ulangan harian siswa pada kompetensi dasar sebelumnya. Kemudian informasi mengenai kelengkapan fasilitas dan data pelengkap lainnya meliputi data jumlah siswa kelas X IPS, struktur organisasi sekolah, jumlah tenaga pengajar dan data personalia, profil MAN 2 Jember serta foto kegiatan yang digunakan sebagai data pendukung bagi hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.

3.3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan peneliti terkait dengan tingkat daya tarik, efisiensi, dan efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Uji tingkat Daya tarik Media Pembelajaran dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9

Tingkat daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* diperoleh dari hasil angket respons siswa yang didapat dari dua tahap uji coba (kelompok kecil dan kelompok besar). Angket respons disusun dalam bentuk check list sehingga responden tinggal memberi tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang diamati. Skala yang digunakan peneliti untuk mengukur setiap instrumen adalah menggunakan skala *likert*.

Masing-masing pilihan jawaban dalam angket memiliki skor yang berbeda yang mengartikan tingkat daya tarik produk bagi pengguna. Skor penilaian dari setiap pilihan jawaban ini dapat di lihat dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1. Skor penilaian terhadap pilihan jawaban

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

(Sumber : Widoyoko, 2012: 108)

Instrumen yang digunakan memiliki 5 pilihan jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus :

$$\text{Skor daya tarik media} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{(\text{Jumlah responden} \times \text{Banyaknya butir pertanyaan})}$$

(Widoyoko, 2012: 115)

Untuk menentukan jarak interval dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju terhadap daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* digunakan rumus:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2012: 110)

Berdasarkan jarak interval dapat disusun klasifikasi terhadap tingkat daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* berdasarkan jumlah skor jawaban responden sebagai berikut:

Tabel 3.2. Tabel klasifikasi terhadap tingkat daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*

Jumlah Skor		Rerata Skor	Klasifikasi daya tarik
Individu	Kelompok		
42,1 s/d 50,0	421 s/d 500	> 4,2 s/d 5,0	Sangat setuju
34,1 s/d 42,0	341 s/d 420	> 3,4 s/d 4,2	Setuju
26,1 s/d 34,0	261 s/d 340	> 2,6 s/d 3,4	Kurang setuju
18,1 s/d 26,0	181 s/d 260	> 1,8 s/d 2,6	Tidak setuju
10,0 s/d 18,0	100 s/d 180	1,0 s/d 1,8	Sangat tidak setuju

(Sumber: Widoyoko, 2012: 111)

Setelah diperoleh data-data dari responden maka tingkat daya tarik terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* akan dicari persentase dari yang diharapkan (100%) dengan rumus:

$$\text{Tingkat persentase daya tarik media} = \frac{\text{Jumlah skor} \times 100\%}{\text{Skor tertinggi}}$$

(Widoyoko, 2012: 110)

Nilai yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan rentangan bilangan seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3. Tabel Interpretasi Nilai

Nilai	Interpretasi	Persentase
5	Sangat Menarik	81%-100%
4	Menarik	61%-80%
3	Cukup Menarik	41%-60%
2	Kurang Menarik	21%-40%
1	Sangat Kurang Menarik	< 21%

Sumber: Arikunto (2010: 35)

b. Uji tingkat efisiensi Media Pembelajaran dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9

Tingkat efisiensi penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* diperoleh melalui wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara terstruktur untuk mengumpulkan informasi mengenai keefisienan media pembelajaran yang digunakan. Efisiensi media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dapat dilihat melalui penguasaan materi belajar, mempersingkat waktu belajar dibandingkan dengan alokasi waktu yang ditetapkan di silabus, meningkatkan kemampuan siswa, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai waktu yang telah direncanakan dan

jika terdapat sisa waktu bisa digunakan untuk kegiatan latihan atau materi selanjutnya. Kegiatan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan yaitu memberikan penilaian dan interpretasi berdasarkan paparan data yang telah dilakukan berupa kesimpulan tentang efisiensi penggunaan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada KD konsep koperasi dan pengelolaan koperasi.

c. Uji tingkat efektivitas Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet MindManager Version 9

Aspek tingkat efektivitas media menggunakan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* diketahui melalui hasil belajar siswa serta nilai-nilai hasil peroleh siswa setelah penyampaian materi selesai dari pengerjaan tes yang diberikan guru yakni melalui uji coba *before-after*. Untuk mengetahui tingkat perbedaan hasil belajar siswa sebelum penggunaan aplikasi dan sesudah penggunaan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*, dilakukan perbandingan antara rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melalui rumus *paired sampel t-test* yang dianalisis menggunakan program SPSS IBM V.20 for windows untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis data.

BAB 5. KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini memaparkan mengenai kajian dan saran terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*.

5.1 Kajian Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi untuk siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember telah melewati tahap validasi, ujicoba dan revisi untuk mencapai produk final yang menarik, efisien dan efektif. Kajian produk yang dibahas berkaitan dengan isi tautan yang ada di dalam media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yaitu berupa;

- 1) Petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan *Aplikasi Mindjet MindManager Version 9*, berfungsi sebagai petunjuk bagi guru dan siswa dalam mengoperasikan media yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan media ini berupa file dengan format *Portable Document Format (*.pdf)* yang dapat diakses di laman utama untuk memberi kemudahan bagi pengguna lain, tidak terbatas hanya pada subjek ujicoba yang ingin menggunakan media. Petunjuk penggunaan bisa secara langsung *download* dan bisa langsung dibuka secara Online.
- 2) Media pembelajaran dengan *Aplikasi Mindjet MindManager Version 9* yang berisi ;
 - a) Peta konsep, peta konsep ini merupakan tampilan utama yang menampilkan materi pada kompetensi dasar koperasi. Pada tampilan peta konsep ini berisikan indikator-indikator pembelajaran yang harus dicapai seperti pengertian, jenis-jenis pasar koperasi, peran dan tujuan koperasi.

- b) Bahan ajar berupa E-book, yang di *hyperlink* berisi kompetensi dasar koperasi yang dilengkapi dengan contoh-contoh gambar agar menunjang pemahaman siswa. Materi dalam bahan ajar ini mudah dibaca oleh siswa dimana dan kapanpun karena dibentuk dalam format *Portable Document Format*, dan dapat secara langsung di *download* jika diakses secara Online.
- c) Video pembelajaran, berisi tayangan yang akan membantu siswa dalam memberikan gambaran mengenai indikator-indikator materi koperasi yang ditautkan pada menu atau *shape*. Video tersebut mengadopsi dari *youtube* dengan format HD (*High Definition*). Video bisa secara langsung di *download* dan bisa langsung dibuka secara Online
- d) Latihan soal dalam bentuk soal *multiple choice*, dan *short essay* yang terdapat di *shape* latihan soal, berfungsi sebagai sarana penugasan, latihan siswa dan alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman serta kemampuan siswa setelah dikembangkan media pembelajaran dengan *Aplikasi Mindjet MindManager Version 9*. Latihan soal ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja yang disesuaikan dengan kondisi dan keperluan dalam kegiatan pembelajaran.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan *Aplikasi Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi. Pemanfaatan media supaya berjalan secara optimal peneliti memiliki saran pemanfaatan yaitu, guru sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *Aplikasi Mindjet MindManager Version 9* dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk mempelajari media tersebut, sehingga siswa mengerti dan mengoperasikannya. Sedangkan siswa apabila ingin mengakses secara mandiri di luar kelas menggunakan handphone, maka harus

mendownload mindjet atau mind mapping versi mobile terlebih dahulu. Jadi dengan persiapan-persiapan tersebut maka penggunaan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dapat dilakukan secara optimal untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

5.2.2 Saran Diseminasi

Produk yang dihasilkan dari kegiatan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada kompetensi dasar koperasi yang dimanfaatkan oleh siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember. Peneliti menyarankan agar media yang telah dikembangkan ini dapat digunakan pada kompetensi dasar lainnya, serta digunakan oleh kelas lain di MAN 2 Jember dengan terlebih dahulu disesuaikan dengan karakteristik siswa.

5.2.3 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini lebih lanjut, peneliti memiliki beberapa saran yaitu, 1) untuk perluasan subjek ujicoba, harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tidak hanya sebatas pada satu sekolah saja 2) dilakukan perluasan tautan isi pada media Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* sehingga tidak terpaku pada satu materi 3) dalam memanfaatkan media ini harus lebih memperhatikan perkembangan teknologi informasi yang ada untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, apalagi jika media ini dikembangkan pada kompetensi dasar lainnya.

DAFTAR BACAAN

Buku

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Cetakan 17. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Buzan, Tony. 2007. *Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrastuti, et al. 2009. *Ekonomi dan Kehidupan SMA/MA Untuk Kelas XII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Iriantara, Yosol. 2014. *Komunikasi pembelajaran: Interaksi, Komunikatif dan Edukatif dalam Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Noviani, Leny. 2009. *Ekonomi: Untuk SMA/MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

- Olivia, Femi. 2010. *Visual Mapping*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- S, Alam. 2013. *Ekonomi Untuk SMA Dan MA Kelas X Kurikulum 2013*. Jakarta: Esis
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan ke-3. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rieneka Cipta
- Subiyanto, Ibnu. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan (UPP) Akademi Manajemen Perusahaan YKPN
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2009. *Teknologi Pengajaran*. Cetakan keenam. Bandung: Sinar baru algensindo
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru algensindo
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Supardi .2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suwarna, dkk. 2006. *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidikan Profesional*. Yogyakarta: Tiara Kencana
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Widoyoko, Putro. E. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Windura, Sutanto. 2013. *Mind Map untuk Siswa, Guru, & Orang tua*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Jurnal

Aryani, Dini Devi .2015. Pengembangan media pembelajaran akuntansi dengan aplikasi Mindjet MindManager 9 pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas X akuntansi 1 di SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Tidak Diterbitkan. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta

Khoirudin, N. dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet MindManager 9 untuk Siswa SMA pada Pokok Bahasan Alat Optik. Tidak Diterbitkan. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Negeri Semarang.

Prasetyo, Eko Budi. 2013. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mindjet MindManager, motivasi, dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII Di MTsN Karangrejo Tulungagung. Tidak Diterbitkan. Jurnal STAIN Tulungagung

Wahyuningsih, Anik. 2015. Pengembangan Media E-learning Menggunakan Edmodo pada Materi Sistem Moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Tidak Diterbitkan. Jurnal Universitas Negeri Jember

Buku Elektronik

- Jubilee Enterprises. 2008. Belajar Sendiri Seni Berpikir Cerdas dengan Mindjet MindManager 7. Jakarta: PT Elex media komputindo (diakses 17 September 2015)
- Siswoutomo, Wiwit. 2005. Teknik Jitu Mengelola Kreativitas Menggunakan MindManager. Jakarta: PT Elex media komputindo (diakses 17 September 2015)
- User Guide Mindjet MindManager Version 9 for Windows. 2010. http://onlinehelp.mindjet.com/help/MindManager/9/ENU/Documents/Mindjet_MindManager_User_Guide.pdf (diakses 17 September 2015)

Internet

- Aka, Andri, K. 2013. Model-model Pengembangan Bahan Ajar (ADDIE, ASSURE, Hannafin dan Peck, Gagne and Briggs serta Dick and Carry, Borg and Gall, 4D). [serial online] (diakses 17 September 2015) <http://belajarpendidikanku.blogspot.co.id/2013/02/model-model-pengembangan-bahan-ajar.html>
- Buhari, Bustang. 2011. Four-D Model (Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran dari Thiagarajan, dkk). [serial online] (diakses 17 September 2015) <https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/feed/>
- Fatih. 2012. Aplikasi Mind Mapping Untuk Android. [serial online] (diakses 25 Oktober 2015) <http://forfatih.blogspot.co.id/2012/06/aplikasi-mind-mapping-untuk-android.html>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Muaddab, Hafis. 2013. Daya Tarik Pembelajaran. (diakses 15 Februari 2016) <https://hafismuaddab.wordpress.com/2013/04/26/daya-tarik-pembelajaran.html>.
- Herijoko. (2010). *Minat Belajar Dan Ciri-Cirinya*. Diakses pada tanggal 8 April(2016) dari <http://herijoko2010.blogspot.com/2011/11/1.html>



LAMPIRAN 1

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	PERMASALAHAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
<p>Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember</p>	<p>Media yang selama ini digunakan berupa media Microsoft PowerPoint belum menarik, belum efisien dan belum efektif sehingga perlu dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik, efisien dan efektif yaitu berupa media pembelajaran dengan Aplikasi <i>MindManager Version 9</i> pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember</p>	<p>Media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i></p>	<p>1. Daya tarik; 2. Efisiensi ; 3. Efektivitas media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i></p>	<p>1. Data yang diperoleh dari validasi ahli isi/materi dan ahli media 2. Data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok luas</p>	<p>1. Model pengembangan Thiagarajan et.al. 2. Prosedur penelitian: Define (pendefinisian), Design (perancangan), dan develop (pengembangan) 3. Subjek penelitian: Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember 4. Sumber data: data dari guru dan siswa 5. Metode pengumpulan data: angket, wawancara, tes dan dokumen 6. Analisis data: a. Daya tarik; skoring dan persentase b. Efisiensi; deskripsi c. Efektivitas; uji beda</p>

LAMPIRAN 2

TUNTUNAN PENELITIAN

1. Tuntunan Angket

a) Analisis Kebutuhan terhadap penggunaan media pembelajaran dengan Microsoft Powerpoint

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Daya tarik, efisiensi dan efektifitas media pembelajaran dengan Microsoft Powerpoint dalam membantu mencapai hasil belajar mata pelajaran ekonomi	a. Siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember b. Guru mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 2 Jember

b) Penilaian dan Respon Terhadap penggunaan Media Pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Respon terhadap Media Pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> yang dikembangkan	a) Validator b) Siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember

2. Tuntunan Wawancara

No.	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Kebutuhan terhadap media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> pada kompetensi dasar koperasi dan pengelolaan koperasi	a. Siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember
2.	Respon efisiensi media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> dalam proses pembelajaran mata pelajaran	a. Guru mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 2 Jember b. Siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember

	ekonomi	
3.	Hambatan yang dirasakan dalam menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i>	a. Guru mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 2 Jember b. Siswa kelas X IPS di MAN 2 Jember

3. Tuntunan Dokumen

No.	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas X IPS MAN 2 Jember	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 2 Jember
2.	Jadwal Pelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 2 Jember
3.	Hasil belajar siswa pada materi sebelumnya dengan menggunakan media <i>Microsoft powerpoint</i>	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 2 Jember
4.	Fasilitas yang tersedia	Waka sarana dan prasarana
5.	Denah lokasi MAN 2 Jember	Tata Usaha MAN 2 Jember
6.	Struktur Organisasi MAN 2 Jember	Tata Usaha MAN 2 Jember
7.	Data personalia MAN 2 Jember	Tata Usaha MAN 2 Jember
8.	Kondisi fisik sekolah MAN 2 Jember	Tata Usaha MAN 2 Jember

LAMPIRAN 3**PEDOMAN WAWANCARA****Sebelum pelaksanaan penelitian**

- I. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS I di MAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian
 1. Apakah bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi ?
 2. Media apa yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi ?
 3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal ?
 4. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa fokus pada materi ?
 5. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut ?
 6. Bagaimana menurut bapak/ibu guru mengenai alokasi waktu yang digunakan apabila menggunakan media pembelajaran tersebut ?
 7. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa jika dilihat dari hasil ulangan hariannya ?
 8. Bagaimana menurut bapak/ibu apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ?
 9. Bagaimana menurut bapak/ibu guru mengenai fasilitas yang mendukung apabila dilakukan pengembangan media dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ?
 10. Apakah penggunaan Handphone saat pembelajaran boleh membantu apabila dilakukan pengembangan media dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ?

II. Pedoman wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian

1. Media pembelajaran apa yang pernah kamu ketahui selama pembelajaran ekonomi di kelas ?
2. Apakah menurutmu media pembelajaran tersebut mudah kamu pahami ?
3. Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi selama ini?
4. Apakah dalam pembelajaran ekonomi, kamu diperbolehkan untuk membawa HP?
5. Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?

III. Pedoman wawancara terhadap WAKA Sarana dan prasarana di MAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian

1. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai fasilitas yang mendukung apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?

LAMPIRAN 4**HASIL WAWANCARA****Sebelum pelaksanaan penelitian****I. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS I (Ibu Riska Damayanti Fitriana, S.pd) di MAN 2 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Apakah bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi ?
pada mata pelajaran ekonomi ini saya sudah menggunakan media baik berupa powerpoint atau terkadang video pembelajaran, tapi ya begitu ketika saya menerangkan siswa terkadang kurang memperhatikan, kadang hanya melongo saja tidak mengerti maksud yang disampaikan sehingga dalam pembelajaran mereka kurang aktif.
2. Media apa yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi ?
Ya kalau paling sering powerpoint mbak soalnya dengan media saya juga bisa lebih mudah menyampaikan materi.
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal ?
Kalau dikatakan optimal masih belum mbak tapi tujuan pembelajaran memang harus tercapai, karena banyak faktor mbak yang mempengaruhi tujuan pembelajaran belum optimal, selain dari media juga karena faktor siswanya mbak, kadang ada siswa yang cepat menangkap materi yang diajarkan dengan powerpoint ini ada juga yang kurang paham atau jelas kadang harus mengulang.
4. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa fokus pada materi ?

Kadang fokus, kadang tidak mbak. Kalau pas medianya menarik banyak gambar-gambar pasti mereka semangat awalnya tapi kalau sudah tulisan mereka pasti langsung melongo seperti orang capek mau belajar.

5. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut ?

Kendalanya ya guru yang aktif menjelaskan di depan mbak, kemudian monoton sehingga anak-anak bosan itu tadi, padahal anak-anak ini sepertinya akan semangat kalau ada media baru.

6. Bagaimana menurut bapak/ibu guru mengenai alokasi waktu yang digunakan apabila menggunakan media pembelajaran tersebut ?

Kalau alokasi yang sudah ditentukan harus sesuai mbak, saya harus ngebut juga mbak supaya indikator materi tersampaikan semua yah walaupun kadang kalau yang tidak nutut materinya saya buat tugas untuk dikerjakan di rumah. terkadang juga mbak saya sampai harus mengulang materi yang saya ajarkan, yang seharusnya lanjut pada materi selanjutnya jadi malah waktunya tambah molor.

7. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa jika dilihat dari hasil ulangan hariannya ?

Ketika penggunaan media powerpoint awal bagus-bagus mereka mbak, mungkin karena sudah bosan jadi sekarang menjadi berkurang nilainya.

8. Bagaimana menurut bapak/ibu apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ?

saya sangat setuju mbak jika media Mindjet MindManager Version 9 diterapkan di MAN 2 Jember ini, sangat membantu malahan karena saya membutuhkan media yang membuat anak-anak tertarik, saya malah Alhamdulillah mbak dan sangat menerima karena saya mengharapkan

melalui media ini siswa akan tertarik karena tampilannya yang bisa di link keberbagai file.

9. Bagaimana menurut bapak/ibu guru mengenai fasilitas yang mendukung apabila dilakukan pengembangan media dengan dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ?

Disini sangat mendukung mbak kalau media mbak mau dilakukan saya bisa menyuruh anak-anak untuk bawa laptop atau langsung ke laboratorium komputer untuk pembelajarannya, kalau butuh viewer, LCD juga ada mbak.

10. Apakah penggunaan Handphone saat pembelajaran boleh membantu apabila dilakukan pengembangan media dengan dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ?

Boleh mbak, kalau saya sendiri sangat menyarankan penggunaan handphone soalnya memudahkan dalam proses pembelajaran dalam mencari materi yang dibutuhkan, jadi anak-anak itu saya suruh browsing di internet mbak.

II. Hasil wawancara dengan siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember (Vigya Rahma Caterina) sebelum pelaksanaan penelitian

1. Media pembelajaran apa yang pernah kamu ketahui selama pembelajaran ekonomi di kelas ?

Saya belajar pernah pakai powerpoint, internet, kadang juga pakai video-video gitu bu.

2. Apakah menurutmu media pembelajaran tersebut mudah kamu pahami ?

Kadang-kadang tidak bu, soalnya banyak tulisannya.

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

Medianya ya hanya powerpoint itu saja bu, setelah itu bu guru menjelaskan lewat ceramah.

4. Apakah dalam pembelajaran ekonomi, kamu diperbolehkan untuk membawa HP?

Boleh bu asalkan dalam kelas itu digunakan untuk mencari materi dan diawasi terus sama bu guru.

5. Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?

saya senang bu kalau ada media baru dalam pembelajaran, soalnya pakai powerpoint banyak tulisannya bosan, kalau ada media yang lebih bisa meringkas materi pasti bagus dan menarik bu, dalam proses belajar dan menghafal pelajaran pasti lebih mudah, apalagi kalau bisa dipakai pakek Hp android saya

III. Hasil wawancara dengan siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember (Mohammad Qunta Ifrah Shobirin) sebelum pelaksanaan penelitian

- 1) Media pembelajaran apa yang pernah kamu ketahui selama pembelajaran ekonomi di kelas ?

Selama pembelajaran dikelas setau saya hanya powerpoint sama video-video gitu bu.

- 2) Apakah menurutmu media pembelajaran tersebut mudah kamu pahami ?

Kadang paham kadang tidak bu, ya tapi saya suka bu kalau buguru pakai media gitu.

- 3) Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi selama ini?

Medianya ya hanya powerpoint itu saja bu, setelah itu bu guru menjelaskan lewat ceramah.

- 4) Apakah dalam pembelajaran ekonomi, kamu diperbolehkan untuk membawa HP?

Boleh bu asalkan dalam kelas itu digunakan untuk mencari materi dan browsing-browsing tugas yang diberikan guru.

- 5) Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?
saya senang bu kalau ada media baru dalam pembelajaran, soalnya pakai powerpoint banyak tulisannya bosan, saya juga sering bawa laptop bu kalau pembelajaran jadi mendukung kalau pakai media ini.

IV. Hasil wawancara dengan WAKA Sarana dan prasarana di MAN 2 Jember (bapak Drs. Joko Suroso) sebelum pelaksanaan penelitian

1. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai fasilitas yang mendukung apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?
fasilitas di MAN 2 ini untuk media yang akan mbak kembangkan sangat mendukung sekali. fasilitas di MAN 2 ini lengkap semua Lab ada termasuk Lab komputer, tiap kelas ada viewer, LCD, laptop, dan jaringan internet, disini menggunakan Hotspot Area dan IndieHome yang dapat diakses siswa free sampai jam 4 sore, jadi di MAN 2 ini masing-masing siswa sudah punya username dan password ID mbak jadi bebas untuk mengakses internet.

LAMPIRAN 5**PEDOMAN WAWANCARA****Sesudah pelaksanaan penelitian**

- I. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di MAN 2 Jember setelah pelaksanaan penelitian
 1. Bagaimana tanggapan Ibu/Bapak mengenai media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi materi koperasi ini ?
 2. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas?
 3. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?
 4. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai alokasi waktu penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?
 5. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* layak dikembangkan untuk materi lainnya?

- II. Pedoman wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember setelah pelaksanaan penelitian
 1. Bagaimana pendapat kamu tentang media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ?
 2. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dapat mempermudah kamu memahami materi koperasi?
 3. Bagaimana menurutmu mengenai tampilan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?
 4. Apakah menurutmu mudah dalam mengakses media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini?
 5. Apakah kamu setuju apabila media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* diterapkan pada materi ekonomi lainnya ?

LAMPIRAN 6**HASIL WAWANCARA****Sesudah pelaksanaan penelitian**

I. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di MAN 2 Jember setelah pelaksanaan penelitian

1. Bagaimana tanggapan Ibu/Bapak mengenai media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi materi koperasi ini ?

Menurut saya dengan media ini saya bisa terbantu mbak, karena dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini materi jadi lebih ringkas dan lebih hemat juga. Menurut saya juga siswa senang dengan media baru ini, dan saya lihat siswa lebih mudah memahami materi karena adanya gambar-gambar pada materi koperasi jadi siswa lebih imajinatif. Selain itu siswa juga antusias dengan media ini karena menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran dengan adanya video-video pembelajaran yang ditautkan.

2. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas?

Sangat membantu mbak, karena menurut saya siswa antusias pada media ini dan tidak cepat bosan dalam menyampaikan isi materi koperasi karena di dalamnya sudah tertaut link video-video pembelajaran.

3. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?

*Menurut saya siswa merespons dengan baik mbak, meskipun baru awal mengetahui media ini mereka tertarik dan antusias karena melihat fitur-fitur ketika ditampilkan media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* mereka menjadi penasaran.*

4. Bagaimana menurut bapak/ibu mengenai alokasi waktu penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?

Menurut saya karena dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini materi jadi lebih ringkas maka ini menghemat waktu dan waktu selanjutnya bisa di isi dengan materi berikutnya. Dulu bisa sampai 3 kali pertemuan bahkan lebih mbak, namun sekarang cukup 2 kali pertemuan materi sudah tersampaikan dan siswa memahami materi tersebut.

5. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* layak dikembangkan untuk materi lainnya?

Menurut saya layak dan saya setuju mbak jika diterapkan pada materi selanjutnya, namun perlu diperhatikan juga penglink-ngan yang tersedia supaya nantinya lebih memudahkan lagi.

II. Pedoman wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember setelah pelaksanaan penelitian

1. Bagaimana pendapat kamu tentang media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ?

Media Mindjet MindManager Version 9 ini bagus dan menarik mbak, saya lebih mengerti dan lebih memahami karena banyak gambarnya. Saya juga tertarik karena ketika mengakses media ini kita dapat memilih tampilan video-video yang ingin dipelajari. Didalamnya juga bahan ajar (Ebooks), serta ada latihan soal yang mudah dikerjakan kapanpun dan dimanapun.

2. Apakah media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* dapat mempermudah kamu memahami materi koperasi?

Iya mbak, dengan media Mindjet MindManager Version 9 ini sangat membantu saya lebih memahami materi karena banyak gambar-gambar dan video yang bisa mewakili maksud dari materi koperasi tersebut.

3. Bagaimana menurutmu mengenai tampilan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9*?
Mengenai tampilannya menurut saya lucu dan bagus mbak materinya juga terstruktur, dan aksesnya juga mudah seperti powerpoint namun untuk isi dan tampilannya lebih menarik dan bagus media ini mbak. Karena tampilannya ini saya jadi senang mempelajari materi dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini.
4. Apakah menurutmu mudah dalam mengakses media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini?
Menurut saya mudah mbak, karena tinggal klik saja dan buku tutorialnya juga tersedia.
5. Apakah kamu setuju apabila media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* diterapkan pada materi ekonomi lainnya ?
Sangat setuju mbak, karena akan menyenangkan, menarik serta membantu siswa agar cepat paham ketika diterapkan pada materi selanjutnya.

LAMPIRAN 7**LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KD KONSEP
KOPERASI DAN PENGELOLAAN KOPERASI**

Kompetensi Dasar : konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

Sasaran Program : Siswa kelas X IPS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* Pada KD Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember

Peneliti : Nurul Maimunah

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah nama aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?		
2. Apakah menu Toolbar dalam media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> dapat dengan mudah dipahami?		
3. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?		
4. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna, variasi Icon gambar dalam desain media sudah baik?		
5. Apakah kualitas menu pada toolbar untuk tambahan (<i>link</i>) file ketika mendesain dalam media bagus dan mudah?		
6. Apakah media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> menarik sebab dapat terhubung (<i>hyperlink</i>) dengan internet serta aplikasi lain seperti <i>MS Excel</i> , <i>MS Word</i> , <i>MS Power Point</i> , dan juga dapat di <i>hyperlink</i> dengan file berformat <i>*Pdf</i> , dan <i>*doc</i>		
7. Apakah desain catatan, file, gambar, icon dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?		

Komentar/ saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian di atas, maka media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember.

Nama Validator :

Instansi : MAN 2 Jember

Jember, 2016

Validator,

(.....)

**LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER VERSION 9* PADA PADA KD
KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN KOPERASI**

Kompetensi Dasar : konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

Sasaran Program : Siswa kelas X IPS I

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* Pada KD Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember

Peneliti : Nurul Maimunah

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Uji	Kriteria	Respon	
		Ya	Tidak
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang di buat menjadi peta konsep sebagai bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?		
	3. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?		
	4. Apakah materi koperasi dalam media yang disematkan (berupa E-book) sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?		
Ilustrasi Gambar dan Video Pembelajaran	5. Apakah ilustrasi gambar yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
	6. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
	7. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?		
	8. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?		
Soal	9. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
	10. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?		

Komentar/ saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian di atas, maka media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember.

Nama Validator :

Instansi : MAN 2 Jember

Jember, 2016

Validator,

(.....)

LAMPIRAN 7.1

SKORING HASIL VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER VERSION 9* PADA KD KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN KOPERASI

Nama Validator :

1. Nur Hidayat, S.Pd
2. Dhani Wardianto, S.Kom

Kriteria	Skor			
	Tahap I		Tahap II	
	Val 1	Val 2	Val 1	Val 2
1. Apakah nama aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?	1	0	1	0
2. Apakah menu Toolbar dalam media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> dapat dengan mudah dipahami?	1	1	1	1
3. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?	0	1	1	1
4. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna, variasi Icon gambar dalam desain media sudah baik?	1	1	1	1
5. Apakah kualitas menu pada toolbar untuk tambahan (<i>link</i>) file ketika mendesain dalam media bagus dan mudah?	1	1	1	1
6. Apakah media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> menarik sebab dapat terhubung (<i>hyperlink</i>) dengan internet serta aplikasi lain seperti <i>MS Excel, MS Word, MS Power Point</i> , dan juga dapat di <i>hyperlink</i> dengan file berformat *Pdf, dan *doc ?	1	1	1	1
7. Apakah desain catatan, file, gambar, icon dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?	1	1	1	1
Jumlah	6	6	7	6
Persentase	85,71%	85,71%	100%	85,71%
Rata-rata persentase	85,71%			

Keterangan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah}}{\text{Jumlah kriteria}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata Persentase} = \frac{\text{Persentase Val 1} + \text{Persentase Val 2}}{2}$$

LAMPIRAN 7.2

SKORING HASIL VALIDASI ISIMATERI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KAD KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN KOPERASI

Nama Validator :

1. Riska Damayanti Fitriana, S.Pd
2. Erni Sri Widyawati, SE

Uji	Kriteria	Skor			
		Tahap I		Tahap II	
		Val 1	Val 2	Val 1	Val 2
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang dibuat menjadi peta konsep sebagai bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	1	1	1	1
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	1	1	1	1
	3. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?	1	1	1	1
	4. Apakah materi koperasi dalam media yang disematkan (berupa E-book) sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?	1	0	1	1
	5. Apakah ilustrasi gambar yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	1	1	1	1
	6. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	1	1	1	1
	7. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?	0	1	1	1
	8. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?	1	1	1	1
	9. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	1	1	1	1
	10. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?	1	1	1	1
Jumlah		9	9	10	10
Persentase		90%	90%	100%	100%
Rata-rata persentase		90%			

Keterangan:
Persentase

$$= \frac{\text{Jumlah}}{\text{Jumlah kriteria}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata Persentase} = \frac{\text{Persentase Val 1} + \text{Persentase Val 2}}{2}$$

LAMPIRAN 7.3

**HASIL VALIDASI DESAIN DAN ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 TAHAP I****LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KEMERIFAN
KOPERASI DAN PENGELOLAAN KEPRIBADI**

Kompetensi Dasar : Konsep koperasi dan pengabdian kepada
Sesuai Program : Siswa kelas X IPS
Judul Pembelajaran : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet
MindManager Version 9 Pada KD Konsep Koperasi dan
Pengabdian Kepada Masyarakat Siswa Kelas X IPS di MAN 2
Jember
Peneliti : Nurul Munawar

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang berkembang dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon "Ya" atau "Tidak".
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini.
6. Atas bantuan dan keadilan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah semua aplikasi Microsoft Word/Manager Versi 9 dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?	✓	
2. Apakah semua Tombol dalam media dengan aplikasi Microsoft Word/Manager Versi 9 dapat dengan mudah dipadukan?	✓	
3. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?		✓
4. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna, variasi font gambar dalam desain media sudah baik?	✓	
5. Apakah kualitas semua pada tombol untuk membuka (file) file ketika mendemonstrasikan dalam media bagus dan mudah?	✓	
6. Apakah media dengan aplikasi Microsoft Word/Manager Versi 9 menarik untuk dapat terhubung (hyperlink) dengan internet serta aplikasi lain seperti MS Excel, MS Word, MS Power Point, dan juga dapat di hyperlink dengan file berformat *.Ppt, dan *.doc	✓	
7. Apakah desain catatan, file, gambar, teks dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?	✓	

Komentar saran:

harus se-nitip mungkin sehingga menarik
 pengguna target & menarik cukup jelas
 dalam pembelajaran.

Keputusan Ketua

Hasil-hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa upaya dengan metode tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar di SMP Jember.

1. Upaya meningkatkan prestasi belajar dengan metode di SMP Jember

- 2. Upaya meningkatkan prestasi belajar dengan metode di SMP Jember
- 3. Upaya meningkatkan prestasi belajar dengan metode di SMP Jember

Penulis mengucapkan terima kasih kepada
 Bapak/Ibu yang telah membantu dalam penelitian ini.

Jember, 2014

Widada,





Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah nama aplikasi <i>Jember UIN/Blambangan Terapan 9</i> dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?		✓
2. Apakah menu <i>fasilitas</i> dalam media dengan aplikasi <i>Blender / UIN/Blambangan Terapan 9</i> dapat dengan mudah dipelajari?	✓	
3. Apakah menu <i>penyediaan</i> yang dikembangkan mudah untuk dipelajari?	✓	
4. Apakah keefektifan dan kesesuaian penggunaan warna, variasi font, gambar dan grafik dalam media sudah baik?	✓	
5. Apakah keefektifan menu pada <i>media</i> untuk <i>menyebarkan file</i> <i>terkait</i> <i>menyusun</i> dalam <i>media</i> <i>bagus</i> dan <i>mudah</i> ?	✓	
6. Apakah <i>media</i> dengan aplikasi <i>Blender / UIN/Blambangan Terapan 9</i> memiliki <i>teknik</i> dapat terhubung <i>hipervlink</i> dengan <i>umum</i> <i>serta</i> <i>aplikasi</i> <i>lain</i> seperti <i>MS Excel</i> , <i>MS Word</i> , <i>MS Power Point</i> dan juga dapat di <i>input</i> <i>link</i> dengan <i>file</i> berformat <i>*Pdf</i> dan <i>*doc</i> .	✓	
7. Apakah desain <i>layout</i> , <i>file</i> , <i>gambar</i> , <i>ikon</i> dan <i>video</i> memberikan <i>kesan</i> <i>positif</i> sehingga <i>mampu</i> <i>menarik</i> <i>minat</i> <i>siswa</i> ?	✓	

Komentar/ saran:

Harus ada sosialisasi program tb.

Keuntungan & kerugian

Keuntungan dan kerugian dari cara ini adalah media pembelajaran dengan aplikasi yang dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas belajar.

1. Kelebihan salah satunya adalah dapat meningkatkan pembelajaran di MAN 2 Jember dengan lebih baik.

2. Kelemahan salah satunya adalah pada saat ini belum pembelajaran di MAN 2 Jember dengan lebih baik.

3. Selain itu, kelebihan lainnya adalah dengan pembelajaran di MAN 2 Jember.

Nama Validator : **Dhany W Satrio**

Instansi : **MAN 2 Jember**

tanggal : **2024**

Validator



JEMBER

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MEDIA PENBELAJARAN DENGAN
APLIKASI *Ad-wahai AtualManajer* VERSI 9 PADA KAD
KONSEP KOOPERASI DAN PENGELOLAAN KOOPERASI**

Kompetensi Dasar : konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

Semester Program : Semester X IPS I

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Ad-wahai AtualManajer* Versi 9 Pada KD Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember

Peneliti : Nurul Ma'rifatun

Peringkat Pengantar:

1. Lembar validasi ini ditandatangani untuk mendapatkan informasi dan dijadikan sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis IT tentang bisnis media dengan aplikasi *Ad-wahai AtualManajer* Versi 9 yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara keseluruhan
3. Pendapat, kegunaan, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sangat Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media dengan aplikasi *Ad-wahai AtualManajer* Versi 9 ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon "Ya" atau "Tidak"
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dan hasil penilaian terhadap media dengan aplikasi *Ad-wahai AtualManajer* Versi 9 ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih

Tgl	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
Bahasa Asing	1. Apakah materi yang di buat menjadi pita konsep sebagai bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tingkat pembelajaran yang ingin dicapai?	Ya	
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	Ya	
	3. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?	Ya	
	4. Apakah materi keperan dalam media yang disampaikan (terupa E-book) sudah disajikan dengan menarik dan jelas?		Tidak
Bentuk Gambar dan Video Pembelajaran	5. Apakah ilustrasi gambar yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tingkat pembelajaran yang ingin dicapai?	Ya	
	6. Apakah video pembelajaran yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tingkat pembelajaran yang ingin dicapai?	Ya	
	7. Apakah penyajian video pembelajaran sudah menarik?	Ya	
	8. Apakah video pembelajaran yang disajikan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?	Ya	
Suara	9. Apakah tulisan soal dan tugas yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tingkat pembelajaran yang ingin dicapai?	Ya	
	10. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?	Ya	

Komentar/ saran:

untuk penyusunan bahasa dan e-book
 disesuaikan untuk siswa kelas di MAW 2 jor
 & mencakup menggunakan bahasa yg lebih mudah
 dimah / agar mudah di pahami dan di
 mengerti oleh siswa terutama siswa program
 IPS kelas X MAW 2 jor.

Kelembagaan (Pusat)

Menyediakan prosedur dan cara kerja untuk pengelolaan dengan aplikasi Abstract and Keyword List dan First dan terakhir

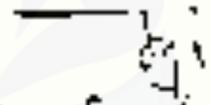
1. Layak untuk pelayanan digitalisasi dalam penelitian, yaitu di MAN 2 Jember setiap tahun
2. Layak untuk belajar, yaitu di gunakan dalam penelitian, yaitu di MAN 2 Jember dengan menggunakan aplikasi
3. Dengan layak penelitian penelitian digitalisasi dalam penelitian, yaitu di MAN 2 Jember

Nama Mahasiswa : ERIYU SRI WIDAYATI, S.Pd

Instansi : IAIN 2 Jember

Jember, 08/3 2019

Validasi


Eriyu Sri Widayati
1924080220191001

No	Kategori	Jawab	
		Ya	Tidak
II. Berapa	1. Apakah materi yang di tulis tersebut pada dasarnya merupakan tulisan yang sudah selesai menulis dan siap untuk diterbitkan yang sudah selesai?	✓	
	2. Apakah tulisan yang di gunakan pada materi tersebut adalah tulisan yang sudah selesai?	✓	
	3. Apakah tulisan yang terdapat pada materi tersebut sudah selesai untuk diterbitkan?	✓	
	4. Apakah materi tersebut adalah tulisan yang sudah selesai dan siap untuk diterbitkan dan siap untuk diterbitkan?	✓	
III. Apakah	5. Apakah tulisan tersebut yang di tulis dan di tulis sudah selesai dan siap untuk diterbitkan?	✓	
	6. Apakah tulisan tersebut yang di tulis dan di tulis sudah selesai dan siap untuk diterbitkan?	✓	
	7. Apakah tulisan tersebut yang di tulis dan di tulis sudah selesai dan siap untuk diterbitkan?	✓	
	8. Apakah tulisan tersebut yang di tulis dan di tulis sudah selesai dan siap untuk diterbitkan?	✓	
IV. Apakah	9. Apakah tulisan yang di tulis dan di tulis sudah selesai dan siap untuk diterbitkan?	✓	
	10. Apakah tulisan yang di tulis dan di tulis sudah selesai dan siap untuk diterbitkan?	✓	

Mengetahui dan menyetujui:

Lenta Kembang Kepala

.....

Berdasarkan 4 opsi

di. Untuk dapat memenuhi kriteria tersebut maka peneliti harus dapat menyajikan data yang valid dan akurat (Mulyati, 2019: 10).

1. Untuk dapat memenuhi kriteria tersebut peneliti harus dapat menyajikan data yang valid dan akurat.
2. Untuk dapat memenuhi kriteria tersebut peneliti harus dapat menyajikan data yang valid dan akurat.
3. Untuk dapat memenuhi kriteria tersebut peneliti harus dapat menyajikan data yang valid dan akurat.

Nama Validator : *Lilka Daryanti F.*
Instansi : *STAN 2 Jember*

Jember, 2016

Validator,

Lilka
Lilka Daryanti F.

**HASIL VALIDASI DESAIN DAN ISI/MATERI MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER
VERSION 9 TAHAP II**

LAMPIRAN

**LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KD KONSEP
KOPERASI DAN PENGELOLAAN KOPERASI**

Kompetensi Dasar : konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

Sarana Program : Siswa kelas X IPS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet MindManager Version 9 Pada KD Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember

Peneliti : Hani Muzannah

Pemangku Program:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Fruition, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini.
4. Selubung dan/atau hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon "Ya" atau "Tidak".
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah semua aplikasi <i>Minidoc Manager Version 9</i> dapat dengan mudah diinstal oleh pengguna?	✓	
2. Apakah semua <i>Tracker</i> dalam media dengan aplikasi <i>Minidoc Manager Version 9</i> dapat dengan mudah dihapus?	✓	
3. Apakah media perhitungannya yang dikembangkan mudah untuk digunakan?	✓	
4. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna, warna latar gambar dalam desain media sudah baik?	✓	
5. Apakah kualitas menu pada interface untuk tampilan <i>Track File</i> ketika melakukan dalam media sudah baik dan mudah?	✓	
6. Apakah media dengan aplikasi <i>Minidoc Manager Version 9</i> memang sudah dapat terhubung (<i>Hyperlink</i>) dengan internet serta aplikasi lain seperti <i>MS Excel</i> , <i>MS Word</i> , <i>MS Power Point</i> , dan juga dapat di <i>Hyperlink</i> dengan file berformat <i>PDF</i> dan <i>file</i> .	✓	
7. Apakah desain tampilan, file, gambar, icon dan video memberikan kesan profesional hingga mampu menarik minat siswa?	✓	

KOMENTAR SEMENTARA:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Menurut pendapat penulis maka hasil pembelajaran dengan aplikasi *Waffle 2*

1) *Waffle 2* dapat meningkatkan kemampuan

1. Tidak ada peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember
2022/2023

2. Tidak ada peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember
2022/2023 dan seterusnya

3. Tidak ada peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran di MAN 2
Jember

Yang Validasi: **Yuliana W. S. Karna**

Instansi: **MAN 2 Jember**

Jember, 2023

Validator,



HASIL VALIDASI DESAIN DAN ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 TAHAP II

LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA PADA KD KONSEP OPERASI DAN PENGELOLAAN OPERASI

Kompetensi Dasar : Konsep Operasi dan Pengelolaan Operasi

Sumber Program : SMA Negeri X IPS J

Tujuan Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet MindManager Version 9 Pada KD Konsep Operasi dan Pengelolaan Operasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember

Peneliti : Nuzul Hamidah

Paragraf Pengantar

1. Lembar validasi ini disediakan untuk memperoleh informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Domain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Domain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kerunya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan Bapak/Ibu pada kolom respon "Ya" atau "Tidak".
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media dengan aplikasi Mindjet MindManager Version 9 ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Kriteria	Respons	
		Ya	Tidak
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang di buat menjadi peta konsep sebagai bahan ajar sudah selesai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	2. Apakah bahan yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	✓	
	3. Apakah materi yang disajikan sudah jelas dan dapat dipahami oleh peserta didik?	✓	
	4. Apakah materi yang disajikan dalam media yang di gunakan (bentuk & bentuk) sudah sesuai dan dapat dipahami oleh siswa dan guru?	✓	
Penerapan Contoh dan Video Pembelajaran	5. Apakah contoh yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	6. Apakah video pembelajaran yang ditayangkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	7. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dipahami?	✓	
	8. Apakah video pembelajaran yang ditayangkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?	✓	
Siswa	9. Apakah hasil tes di ulangi yang ditanyakan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	10. Apakah kriteria yang ditanyakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang ditanyakan siswa?	✓	

jumlah skor adalah...

Kesimpulan Utama

Berdasarkan penelitian di atas, maka media pembelajaran dengan aplikasi *Ministry of Education* dan *Ministry of Education* ini dinyatakan:

1. Layah untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember

1. Layah untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember tanpa revisi
2. Layah untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember dengan revisi sesuai saran
3. Belum layah produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember

Nama Validator : ERNY S.P. WIDIAWATI, SE

Institusi : MAN 2 Jember

Jember, 2020

Validator,

ERNY S.P. WIDIAWATI, SE
0241222000400000

No	Kriteria	Respons	
		Ya	Tidak
Bahasa Ajar	1. Apakah materi yang di buat memiliki perspektif sebagai bahan ajar pada aspek sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di ajari?	✓	
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	✓	
	3. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan memudahkan untuk proses siswa?	✓	
	4. Apakah materi yang disajikan memiliki yang di sertikan dengan gambar dan sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?	✓	
Materi Kurikulum dan Video Pembelajaran	5. Apakah distribusi gambar yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di ajari?	✓	
	6. Apakah video pembelajaran yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di ajari?	✓	
	7. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?	✓	
	8. Apakah video pembelajaran yang disajikan sudah sesuai dengan tingkat kecerdasan siswa?	✓	
	9. Apakah format yang disajikan yang di gunakan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di ajari?	✓	
	10. Apakah keberagaman di gunakan sudah sesuai dengan media dan materi yang di ajarkan siswa?	✓	

Keefektifan E-Modul

Menentukan dan menjelaskan di mana maka media pembelajaran dengan aplikasi Microsoft

Word dan Power Point 9.0 yang ditetapkan

- 1) Kelas untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember tahun 2014
- 2) Kelas untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember dengan kelas sesuai saran
- 3) Belum tentu protokol maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Jember

Nama Naskah *Andi Teguh P*

Instansi *MAN 2 Jember*

2014

Naskah

Andi Teguh P

2014

LAMPIRAN 8

KISI-KISI INSTRUMEN

Kisi angket respons siswa terhadap tingkat daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* pada KD konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

Variabel	Indikator	No. Butir
Daya tarik media	1) Pengoperasian media mudah sebab terdapat manual petunjuk penggunaan	1
	2) Tampilan Toolbar mudah diingat dan dipahami	2
	3) Media pembelajaran bisa <i>dilinkkan</i> dengan program Microsoft dan internet	3
	4) Tampilan media animatif sebab ada ilustrasi gambar dan video pembelajaran	4
	5) Media pembelajaran imajinatif	5
	6) Media pembelajaran dilengkapi latihan soal	6
	7) Media pembelajaran dilengkapi bahan ajar berupa E-book	6
	8) Media pembelajaran terdapat sisipan notes kecil	7 8
	9) Media pembelajaran menambah motivasi dan minat siswa	9
	10) Media pembelajaran memberikan rasa senang	10

LAMPIRAN 9**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER*
VERSION 9 PADA KD KONSEP KOPERASI DAN PENGELOLAAN
KOPERASI**

Nama siswa :
No. Absen :
Kelas : X IPS
Mata Pelajaran : Ekonomi
KD : Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi

Petunjuk :

Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang dianggap paling sesuai!

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

INDIKATOR	Respons				
	STS	TS	KS	S	SS
	1	2	3	4	5
Media Pembelajaran					
1. Penggunaan atau pengoperasian media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> ini mudah sebab terdapat manual petunjuk penggunaan					
2. Tampilan pada menu atau toolbar media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> ini mudah diingat dan dipahami					
3. Tampilan media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> menarik sebab dapat terhubung (<i>hyperlink</i>) dengan aplikasi lain seperti: <ul style="list-style-type: none"> • <i>MS Excel, MS Word, MS Power Point</i>; • dapat di <i>hyperlink</i> dengan file berformat <i>*Pdf</i>, dan <i>*doc</i>. • bisa langsung <i>dilinkkan</i> dengan internet 					
4. Tampilan media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> animatif sebab: <ul style="list-style-type: none"> • terdapat ilustrasi gambar dan icon yang bervariasi • terdapat video pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar koperasi 					
5. Media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> imajinatif sebab contoh-contoh yang berupa ilustrasi gambar dan video pembelajaran membuat saya berpikir kreatif pada kompetensi dasar koperasi					
6. Media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> memudahkan dalam belajar sebab dibagian menu atau shapes terdapat latihan-latihan soal yang mudah dipahami					
7. Media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> memudahkan dalam belajar sebab dibagian menu atau <i>shapes</i> terdapat bahan ajar berupa <i>Electronic-book</i>					

8. Media dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> memudahkan saat akan membuat catatan sebab pada media terdapat fitur catatan kecil					
9. Media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> ini menambah motivasi dan minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar koperasi					
10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet MindManager Version 9</i> ini karena lebih menarik daripada media <i>Microsoft powerpoint</i>					

Komentar/ saran:

.....

.....

.....

.....

Jember, 2016

Siswa,

(.....)

LAMPIRAN 9.1

SKORING HASIL ANKJET RESPON SISWA KELAS X IPS I TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KD KONSEP
KOPERASI DAN PENGELOLAAN KOPERASI
(UJI COBA KELOMPOK TERBATAS)

No Urut	Induk	NAMA SISWA	INDIKATOR										JUMLAH	RERATA	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	7832	AGIL PRASETYO	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	45	4.5
2	7842	DEWI SINTA WATI	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	42	4.2
3	7844	ERIKA PRASETYA S.	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	45	4.5
4	7849	MOH. HESBI SUHADAK	4	4	5	4	3	4	5	5	4	4	4	42	4.2
5	7853	NABILA BALQIS NURFAIDAH	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41	4.1
6	7856	NUR AZIZAH	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	40	4
7	7857	OKTAFIAN RAHMAT BAKTI P	2	3	4	5	5	4	3	4	4	5	5	40	4
8	7859	SITI ARIFAH	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	34	3.5

9	7860	ULVA MAZIDAH	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	4.1
10	7862	ZATRIA SYADLY AQIEL M	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40	4
		Jumlah	38	39	44	43	40	43	40	41	42	41	411	41.1				
		Persentase											82%					

Keterangan :

Skor daya tarik media = $\frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{(jumlah responden x banyaknya butir pertanyaan)}}$

Tingkat persentase daya tarik media = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$

LAMPIRAN 9.2

SKORING HASIL ANKET RESPON SISWA TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9 PADA KD KONSEP
KOPERASI DAN PENGELOLAAN KOPERASI
(UJI COBA KELOMPOK LUAS)

Urut	Induk	NAMA SISWA	INDIKATOR										JUMLAH	RERATA	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	7799	ACHMAD DESANDI TRIO R	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37	3.7
2	7800	ADEL FIA INKA GUSTI	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	36	3.6
3	7802	AHMAD LUTFI AZIS	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	38	3.8
4	7803	ALVAN MAULANA SIDDIQ	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	3.7
5	7804	ANANDA FAHMI FATONI	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	39	3.9
6	7805	BAGUS PRASETYO	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	36	3.6
7	7806	DESI PUTRI NIAWATI	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41	4.1
8	7807	DICKY ADI SETIAWAN	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	35	3.5
9	7808	DIDDIK SUPRIADI	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	39	3.9

10	7809	EZI CAHYA SAHLEVI ISHAD	4	3	4	4	4	2	3	5	4	3	4	4	36	3.6
11	7810	HOFIDHOTUL AULLIA	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	40	4
12	7811	M KHOLIK ABDURRAHMAN	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	40	4
13	7812	M. KUNTA IREFAN SHOBIRIN	4	4	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	42	4.2
14	7813	MAHARANI TAVIANA AGUSTIN	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	4.1
15	7814	MAULIDA AZIZAH	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	3.8
16	7815	MAULIDAN ZAIPUTRA	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	2	45	4.5
17	7816	MEGA SAFITRI	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	40	4
18	7817	MUHAMMAD ANGGI RIZKA	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	1	37	3.7	
19	7818	MUSTAQIM	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	39	3.9	
20	7819	NAVELA ANGGITA RAYINA	2	3	4	5	5	4	4	3	4	5	5	40	4	
21	7820	NADIA TRI PUSPITASARI	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	3.8	
22	7821	NURUL ISTIQOMAH	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	42	4.2	
23	7822	PUSPITA WAHYUNING TYAS	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41	4.1	
24	7823	ROFIATUL ANINI	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	45	4.5	

25	7824	SEPTIAN ADI CANDRA	5	5	5	3	5	5	4	3	5	4	4	43	4.3
26	7825	SYIFA SURYA UKASYAH	4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	3	44	4.4
27	7826	TIGIA SYAHROTUL MAGHIROH	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	42	4.2
28	7827	UTARI MAULINA	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41	4.1
29	7828	VIGYA RAHMA CATERINA	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	42	4.2
30	7829	VIKA INTAN MAULIDA	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	45	4.5
31	7830	M. TAUFIQI H.	3	4	5	4	3	4	5	4	4	3	4	39	3.9
		Jumlah	12 1	12 1	13 5	13 3	12 1	11 9	12 5	12 4	12 4	12 4	11 5	1238	4
		Persentase	78 %	78 %	87 %	86 %	78 %	77 %	81 %	80 %	80 %	80 %	74 %	80%	

Keterangan :

$$\text{Skor daya tarik media} = \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{(jumlah responden x banyaknya butir pertanyaan)}}$$

$$\text{Tingkat persentase daya tarik media} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

LAMPIRAN 9.3

**HASIL ANKET RESPONS SISWA TERHADAP DAYA TARIK MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER
VERSION 9**

Nama siswa : VIKI ESTERI PRATIWI

No. Absen : 50

Kelas : X IPS 4

Mata Pelajaran : Ekonomi

KD : Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi

Petunjuk :

Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan cara memberi tanda cek (X) pada kolom yang dianggap paling sesuai*

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Kategori	Skor					
	5	4	3	2	1	0
1. Penggunaan dan pemanfaatan media dengan aplikasi Android di lingkungan Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dapat melalui forum diskusi						✓
2. Tampilan media dengan aplikasi Android di lingkungan jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dapat melalui diskusi dan forum					✓	
3. Tampilan media dengan aplikasi Android di lingkungan Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dapat melalui diskusi dengan aplikasi lain seperti : <ul style="list-style-type: none"> • 345 Excel 345 Word 345 Power Point • dapat di aplikasi dengan file berformat *PDF dan *doc. • bisa langsung diunduh dengan internet 						✓
4. Tampilan media dengan aplikasi Android di lingkungan Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar <ul style="list-style-type: none"> • Berdapat fitur-fitur gambar dan foto yang berformat • Berdapat fitur pemutaran yang bisa dengan menggunakan dasar komputer 						✓
5. Aplikasi dengan aplikasi Android di lingkungan Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dapat melalui forum diskusi yang berformat gambar dan video-jarakan-an internet yang berformat ke format pada komputer dan forum diskusi						✓
6. Aplikasi dengan aplikasi Android di lingkungan Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dapat melalui forum diskusi dengan media diskusi dan forum diskusi yang bisa dengan media diskusi dan forum diskusi yang bisa dengan media diskusi dan forum diskusi						✓
7. Media dengan aplikasi Android di lingkungan Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar dapat melalui forum diskusi dengan media diskusi dan forum diskusi yang bisa dengan media diskusi dan forum diskusi yang bisa dengan media diskusi dan forum diskusi						✓

<p>1. Apakah dengan aplikasi tersebut Anda dapat melakukan komunikasi yang lebih mudah dan cepat dengan rekan-rekan Anda?</p>					✓
<p>2. Apakah dengan aplikasi tersebut Anda dapat melakukan komunikasi yang lebih mudah dan cepat dengan rekan-rekan Anda?</p>					✓
<p>3. Apakah dengan aplikasi tersebut Anda dapat melakukan komunikasi yang lebih mudah dan cepat dengan rekan-rekan Anda?</p>					✓

Kesimpulan:

Manfaat dari penggunaan media komunikasi yang lebih mudah dan cepat adalah dapat memudahkan komunikasi yang lebih mudah dan cepat dengan rekan-rekan Anda. Hal ini dapat membantu Anda dalam melakukan komunikasi yang lebih mudah dan cepat dengan rekan-rekan Anda.

Jember, 23 April 2019

Handwritten signature

(NISA ESTHER MARLINA)

Nama siswa: ji. OUSANWATIYUS K...
 No Absen: 51
 Kelas: X IPS 3
 Mata Pelajaran: Ekonomi
 KD: Konsep Koperasi dan Penyelenggaraan Koperasi

Petunjuk :

Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan cara memberi tanda cek (X) pada kolom yang dianggap paling sesuai!

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (S1N)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

No	Indikator	Aspek				
		1	2	3	4	5
Media Pembelajaran						
1	Program atau komputerisasi media dengan aplikasi Microsoft Word/PowerPoint/Excel dan lain-lain untuk membantu kegiatan belajar mengajar				✓	
2	Program atau media yang sudah media dengan aplikasi Microsoft Word/PowerPoint/Excel dan lain-lain dengan dan lainnya				✓	
3	Program media dengan aplikasi Microsoft Word/PowerPoint/Excel dan lain-lain yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar <ul style="list-style-type: none"> • MS Word, MS Excel, MS Power Point, • dapat di gunakan dengan file format di PDF, dan lain-lain • dan lainnya di kelola dengan internet 				✓	
4	Program media dengan aplikasi Microsoft Word/PowerPoint/Excel dan lain-lain <ul style="list-style-type: none"> • dapat jumlah gambar dan lain yang bisa aktif • terdapat video pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar 			✓		
5	Media dengan aplikasi Microsoft Word/PowerPoint/Excel dan lain-lain sebagai contoh-contoh yang berupa gambar, gambar dan video pembelajaran tersebut yang dapat di aktif yang bisa digunakan dengan komputer			✓		
6	Media dengan aplikasi Microsoft Word/PowerPoint/Excel dan lain-lain sebagai contoh-contoh yang berupa gambar dan video pembelajaran tersebut yang dapat di aktif				✓	
7	Media dengan aplikasi Microsoft Word/PowerPoint/Excel dan lain-lain sebagai contoh-contoh yang berupa gambar dan video pembelajaran tersebut yang dapat di aktif			✓		

LAMPIRAN 10

LEMBAR PERBEDAAN WAKTU

**MEDIA POWERPOINT DAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER VERSION 9**

No.	Indikator Efisiensi Penggunaan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet MindManager Version 9	Ketentuan waktu pada media powerpoint	Ketentuan waktu pada Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet MindManager Version 9
1.	Kecepatan siswa dalam memahami materi	6 JP	4 JP
2.	Kecepatan guru mendistribusikan soal dan bahan ajar kepada siswa	1-10 menit	2 menit
3.	Kecepatan siswa mengakses bahan ajar, latihan soal dalam satu waktu	1-10 menit	2 menit
4.	Kecepatan siswa dalam pengerjaan latihan soal	1-90 menit	65 menit

LAMPIRAN 11

DAFTAR NILAI PENGETAHUAN (KOGNITIF)

Nama Sekolah : MAN 2 JEMBER	KKM : 75
Nama Guru : RISKA DAMAYANTI F, S.Pd	Kelas : X IPS 1
NIP : 198207272007102006	Tahun Pelajaran : 2015/2016

Mata Pelajaran : EKONOMI

NO	NAMA SISWA	NILAI				
		ULANGAN HARIAN				
		1	2	3	4	RT
1	ACHMAD DESANDI TRIO R	65				
2	ADEL FIA INKA GUSTI	80				
3	AHMAD LUTFI AZIS	78				
4	ALVAN MAULANA SIDDIQ	73				
5	ANANDA FAHMI FATONI	78				
6	BAGUS PRASETYO	60				
7	DESI PUTRI NIAWATI	78				
8	DICKY ADI SETIAWAN	80				
9	DIDIK SUPRIADI	65				
10	EZI CAHYA SAHLEVI ISHAD	85				
11	HOFIDHOTUL AULIA	85				
12	M KHOLIK ABDURRAHMAN	75				
13	M. KUNTA IRFAN SHOBRIN	85				
14	MAHARANI TAVIANA AGUSTIN	80				
15	MAULIDA AZIZAH	75				
16	MAULIDAN ZAIPUTRA	65				
17	MEGA SAFITRI	40				
18	MUHAMMAD ANGGI RIZKA	60				
19	MUSTAQIM	65				
20	NAVELA ANGGITA RAYINA	75				
21	NADIA TRI PUSPITASARI	65				
22	NURUL HIDAYAH					
23	NURUL ISTIQOMAH	65				
24	PUSPITA WAHYUNING TYAS	75				
25	ROFIATUL AINI	78				
26	SEPTIAN ADI CANDRA	58				
27	SYIFA SURYA UKASYAH	78				
28	TIGIA SYAHROTUL MAGHFIROH	78				
29	UTARI MAULINA	85				
30	VIGYA RAHMA CATERINA	85				
31	VIKA INTAN MAULIDA	80				
32	M TAUFIKI	75				
	RATA-RATA	73.2				

LAMPIRAN 12

**DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* (UJICOBA TERBATAS)
SISWA KELAS X IPS 2 PADA PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER*
*VERSION 9***

NO		NAMA SISWA	L/P	NILAI	
Urut	Induk			Pretest	Posttest
1	7832	AGIL PRASETYO		60	74
2	7842	DEWI SINTA WATI		75	93
3	7844	ERIKA PRASETYA SYAIDATUL		65	71
4	7849	MOH. HESBI SUHADAK		70	86
5	7853	NABILA BALQIS NURFAIDAH		60	93
6	7856	NUR AZIZAH		70	75
7	7857	OKTAFIAN RAHMAT BAKTI P		65	81
8	7859	SITI ARIFAH		78	78
9	7860	ULVA MAZIDAH		78	80
10	7862	ZATRIA SYADLY AQIEL M		60	75
		Rata-rata		68.1	80.6

LAMPIRAN 13

HASIL ANALISIS UJI BEDA NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS X IPS 2
(HASIL UJI COBA KELOMPOK TERBATAS)
MENGUNAKAN SPSS IBM V.20

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	68,10	10	7,203	2,278
Pair 1 Posttest	80,60	10	7,763	2,455

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	10	,160	,659

Paired Samples T Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-12,500	9,710	3,070	-19,446 -5,554	-4,071	9	,003

LAMPIRAN 14

**DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST (UJICOBALUAS)
SISWA KELAS X IPS 1 PADA PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MINDJET MINDMANAGER VERSION 9**

NO		NAMA SISWA	L/P	NILAI	
Urut	Induk			Pretest	Posttest
1	7799	ACHMAD DESANDI TRIO R		66	70
2	7800	ADEL FIA INKA GUSTI		73	86
3	7802	AHMAD LUTFI AZIS		60	70
4	7803	ALVAN MAULANA SIDDIQ		70	75
5	7804	ANANDA FAHMI FATONI		65	72
6	7805	BAGUS PRASETYO		68	78
7	7806	DESI PUTRI NIAWATI		83	93
8	7807	DICKY ADI SETIAWAN		71	85
9	7808	DIDIK SUPRIADI		65	75
10	7809	EZI CAHYA SAHLEVI ISHAD		71	80
11	7810	HOFIDHOTUL AULIA		73	80
12	7811	M KHOLIK ABDURRAHMAN		68	74
13	7812	M. KUNTA IRFAN SHOBRIN		80	88
14	7813	MAHARANI TAVIANA AGUSTIN		70	74
15	7814	MAULIDA AZIZAH		63	70
16	7815	MAULIDAN ZAIPUTRA		70	78
17	7816	MEGA SAFITRI		66	70
18	7817	MUHAMMAD ANGGI RIZKA		85	92
19	7818	MUSTAQIM		60	68
20	7819	NAVELA ANGGITA RAYINA		81	90
21	7820	NADIA TRI PUSPITASARI		66	78
22	7821	NURUL ISTIQOMAH		68	70
23	7822	PUSPITA WAHYUNING TYAS		60	68
24	7823	ROFIATUL AINI		71	75
25	7824	SEPTIAN ADI CANDRA		58	68
26	7825	SYIFA SURYA UKASYAH		70	85
27	7826	TIGIA SYAHROTUL MAGHFIROH		63	78
28	7827	UTARI MAULINA		74	80
29	7828	VIGYA RAHMA CATERINA		83	97
30	7829	VIKA INTAN MAULIDA		74	88
31	7830	M. TAUFIQI H.		63	70
		Rata-rata		70	78

LAMPIRAN 15

HASIL ANALISIS UJI BEDA NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS X IPS 1
(HASIL UJI COBA KELOMPOK LUAS)
MENGUNAKAN SPSS IBM V.20

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	69,52	31	7,962	1,430
Pair 1 Posttest	77,84	31	8,630	1,550

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	31	,886	,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 Pretest - Posttest	-8,323	4,012	,720	-9,794 -6,851	-11,551	30	,000

**ISI MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN APLIKASI
MINDJET MINDMANAGER
VERSION 9**

LAMPIRAN 16



**ISI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *MINDJET*
MINDMANAGER VERSION 9 PADA KOMPETENSI DASAR KOPERASI
DAN PENGELOLAAN KOPERASI UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 2
JEMBER**

Oleh

NURUL MAIMUNAH

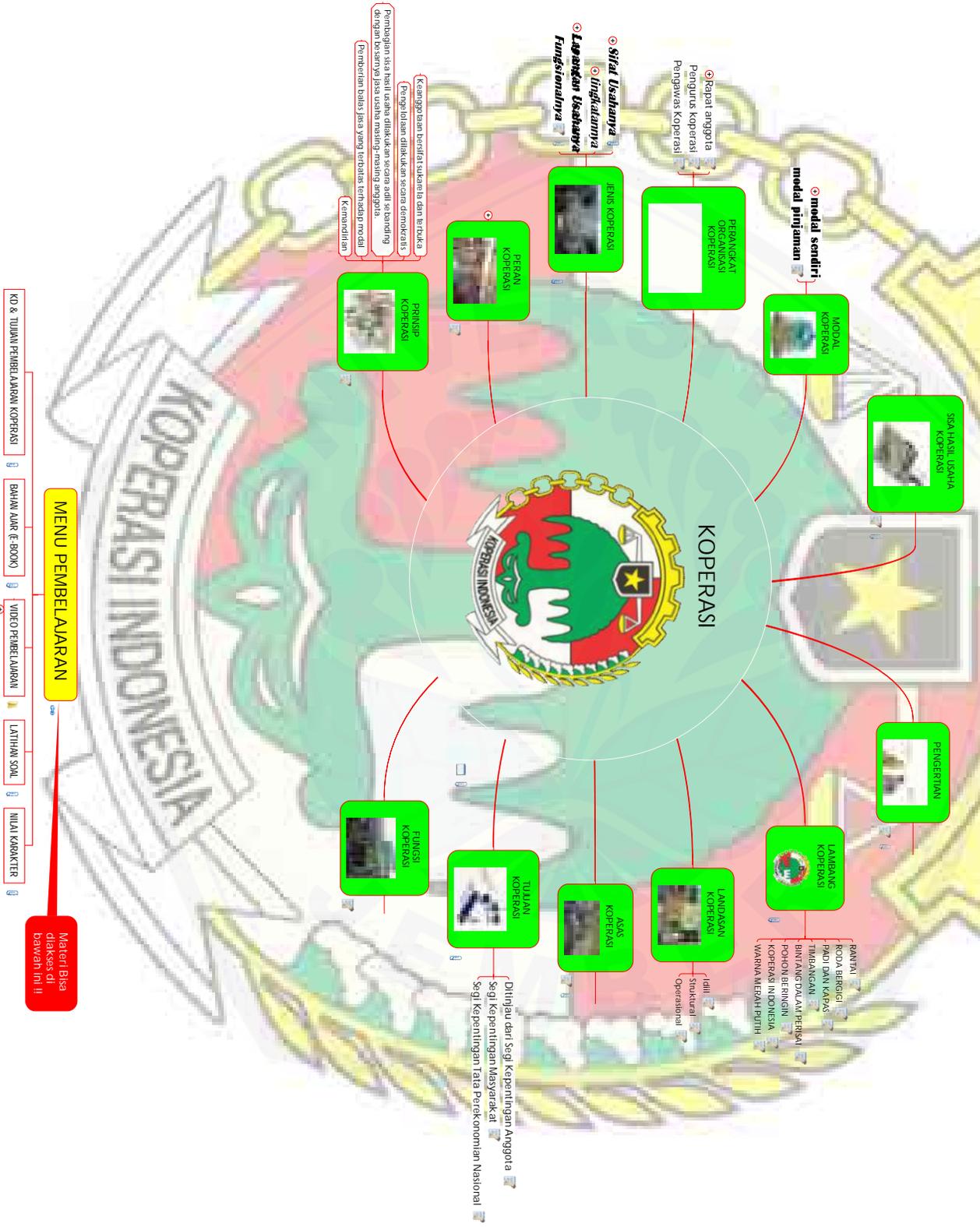
NIM. 120210301063

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

2016

MASTERSHIP COOPERATION PAPER 11 PPS DAN PPT DAN PPT

Pelunjuk Penggunaan



MENU PEMBELAJARAN

- KD & TUJUAN PEMBELAJARAN KOPERASI
- BAHAN AJAR (E-BOOK)
- VIDEO PEMBELAJARAN
- LATIHAN SOAL
- NILAI KARAKTER

Materi Bisa diakses di bawah ini !!

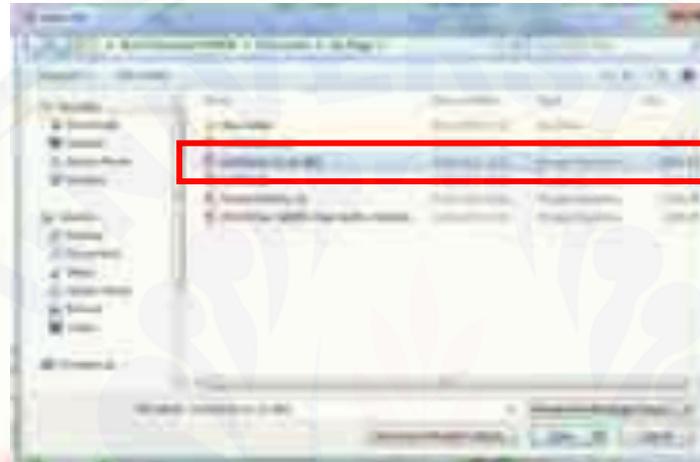
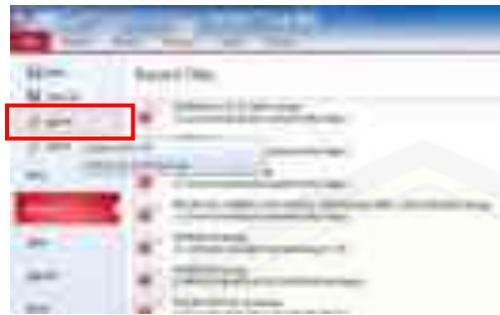
Petunjuk Penggunaan Media Mindjet MindManager Version 9

Produk media pembelajaran *Mindjet MindManager Version 9* dapat diakses dengan membuka aplikasi yang telah tersedia di komputer/laptop/handphone. Berikut adalah langkah-langkahnya.

1. Buka/klik icon *Mindjet MindManager*  pada jendela windows komputer/laptop.



2. Klik open pada “tool file” MindManager untuk membuka file materi koperasi yang akan dipelajari.



Klik open pada "Koperasi
UU 25 1992"

3. Maka akan muncul tampilan materi koperasi untuk kelas X IPS sebagai berikut.



Pada tampilan utama peta konsep ini terdapat menu atau icon yang memiliki fungsi masing-masing. Isi icon-icon/shape tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Icon Petunjuk Penggunaan media

Menu petunjuk penggunaan berfungsi untuk mengetahui langkah-langkah dalam mengakses media Mindjet MindManager sebagai pengguna pemula. Cara mengakses dari icon/shapes petunjuk penggunaan adalah sebagai berikut.

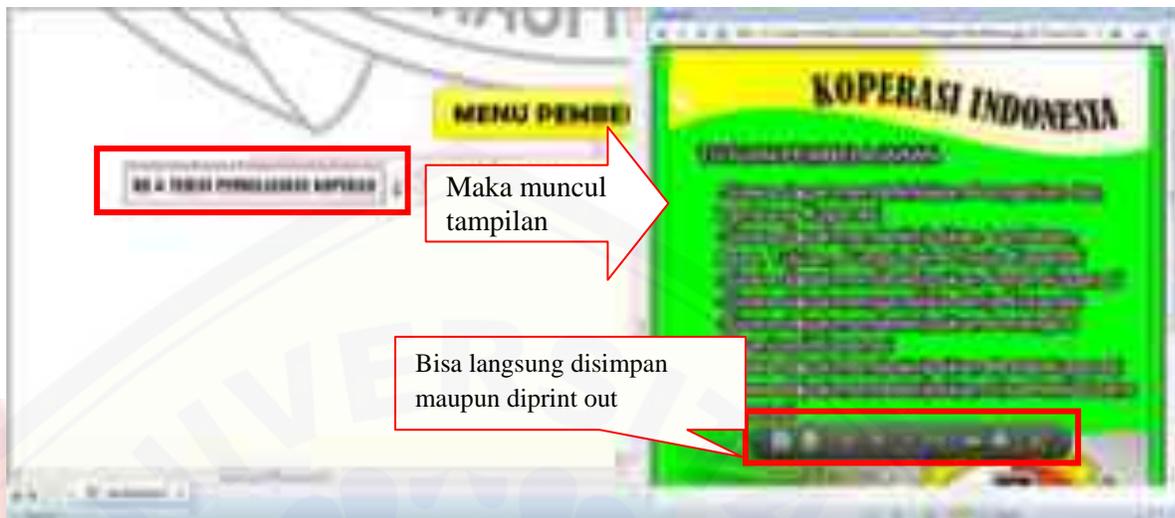
1. Klik “” pada shapes petunjuk penggunaan.
2. Maka akan muncul file format *Pdf petunjuk penggunaan sebagai berikut.



2. Icon Pembelajaran

Icon/menu pembelajaran ini berfungsi untuk mengetahui deskripsi KD dan tujuan pembelajaran dan nilai karakter mempelajari koperasi. Cara mengaksesnya sebagai berikut.

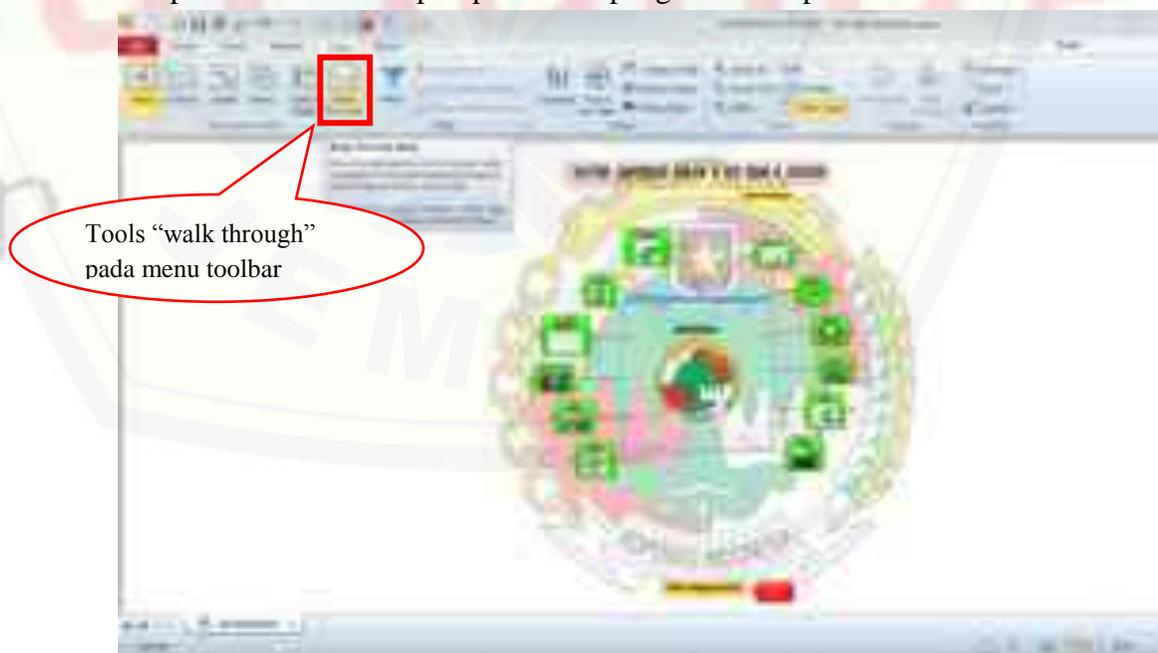
1. Klik Icon/Menu Pembelajaran pada halaman utama.
2. Kemudian pilih “KD dan tujuan pembelajaran koperasi”, maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



3. Tampilan Utama “Peta Konsep”

Icon/Shape yang ada pada tampilan utama membentuk lingkaran peta konsep yang tiap shapenya terdiri dari sub materi yang berisi catatan, ilustrasi-ilustrasi gambar, serta video pembelajaran. Cara penggunaannya adalah sebagai berikut.

1. Klik “Walk through” untuk menampilkan tampilan layar penuh pada kompetensi dasar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi.



2. Maka akan muncul tampilan materi koperasi layar penuh seperti dibawah ini.



Fungsi toolbar ini adalah untuk mengatur jalannya Mindjet MindMnager sesuai keinginan pengguna. Fungsi

- Apabila meng-klik “Start” maka akan langsung ke topic utama materi tersebut
 - Apabila meng-klik “Next” maka akan langsung masuk ke subtopic dari materi yang di tampilkan secara otomatis
 - Apabila ingin mengembalikan ke subtopic sebelumnya klik “Previous”
 - Untuk membuat mind map terlihat lebih jelas bisa dengan mengklik “Zoom Out” atau sebaliknya dengan menggunakan “Zoom In”
 - Dan fungsi End Walkthrough yakni untuk mengembalikan ke halaman awal dari tampilan mind map tersebut.
3. Pada sub materi pertama “Pengertian” ada dua icon yang disematkan yaitu “Notes” dan “Video Pembelajaran”. Cara mengaksesnya sebagai berikut.



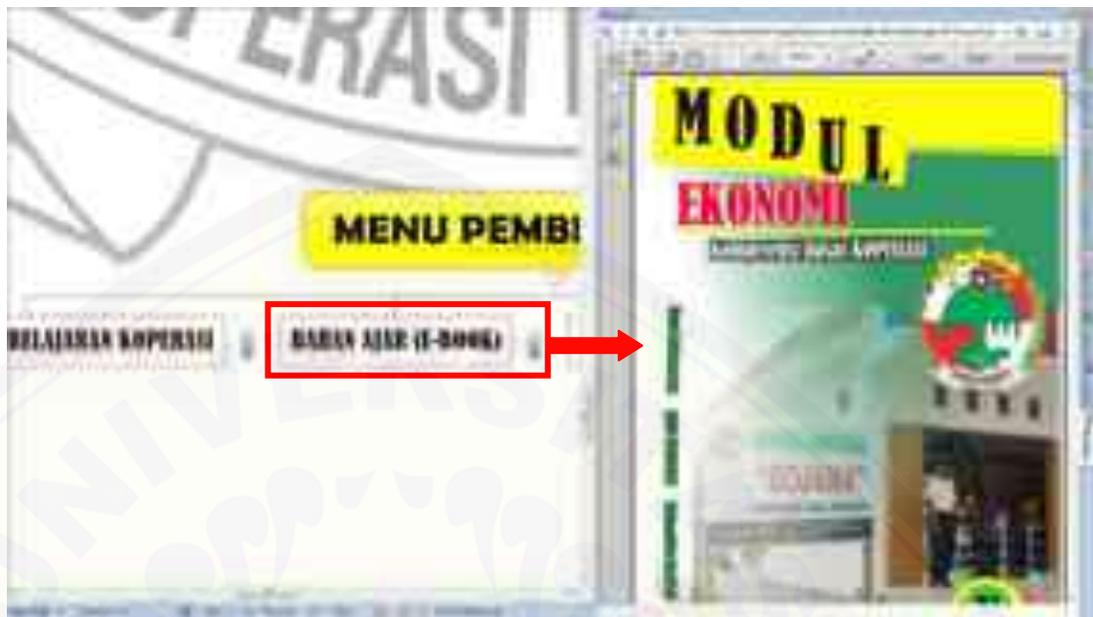
4. Pada sub-materi koperasi selanjutnya cara mengaksesnya sama halnya dengan cara mengakses sub-materi pengertian koperasi. Namun beberapa sub-materi selanjutnya siswa bisa menemukan contoh-contoh gambar yang tersembunyi pada icon (+) (-) seperti gambar dibawah ini.



4. Menu Bahan Ajar (E-Books)

Bahan ajar yang disematkan berupa materi kompetensi dasar koperasi yang bisa diakses guru maupun siswa yakni sebagai berikut.

1. Klik Icon/shape Menu pembelajaran, kemudian pilih shape “E-Books” maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



5. Menu Video Pembelajaran

Pada menu video pembelajaran ini, guru maupun siswa bisa mengakses video selain yang disematkan pada sub materi koperasi. Cara mengakses menu video pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Klik Icon/shape Menu pembelajaran, kemudian pilih shape “Video Pembelajaran” maka akan muncul tampilan folder video-video tentang koperasi seperti dibawah ini.



2. Guru atau siswa bisa langsung “klik video” maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



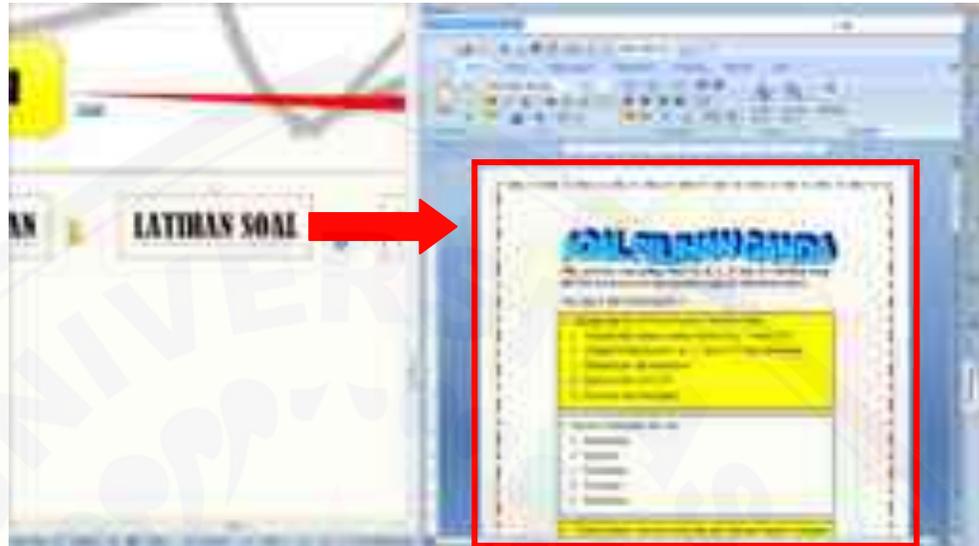
6. Menu Latihan Soal

Latihan Soal terdiri dalam bentuk soal *multiple choice*, dan *short essay* yang terdapat di *shape* latihan soal, berfungsi sebagai sarana penugasan, latihan siswa dan alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman serta kemampuan siswa. Cara mengaksesnya yakni sebagai berikut.

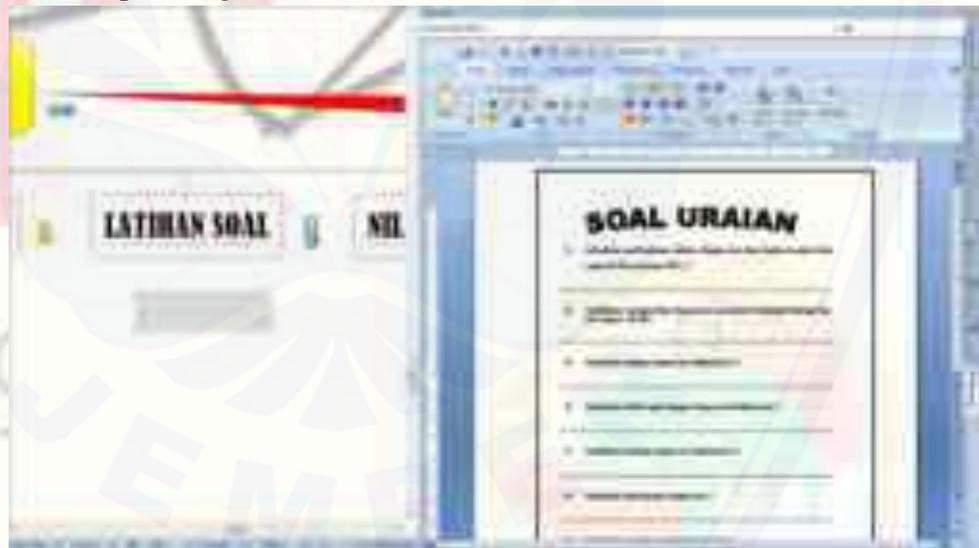
1. Klik Icon/shape Menu pembelajaran, kemudian pilih shape “Latihan Soal” maka akan muncul beberapa bentuk pilihan soal seperti gambar dibawah ini.



- Setelah meng “klik” open pilihan ganda maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



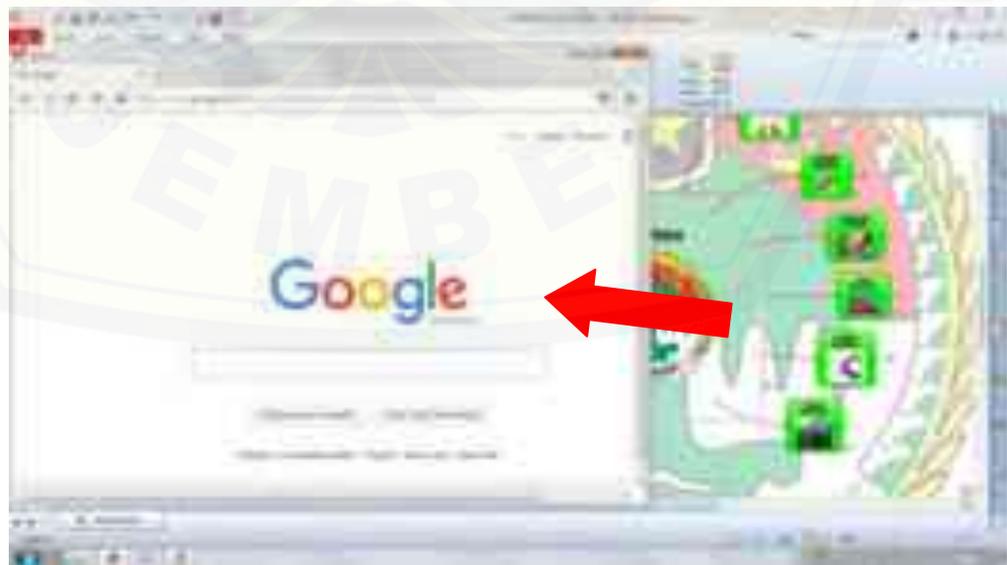
- Jika ingin membuka soal uraian maka klik “open soal uraian” maka akan tampil sebagai berikut.



7. Fitur Lainnya

Guru atau siswa jika ingin mencari tambahan materi dari internet bisa langsung klik icon  Sehingga guru atau siswa bisa langsung browsing mencari informasi dari internet melalui *operamini*.

1. Klik Icon  maka akan muncul tampilan sebagai berikut.



MODUL

EKONOMI

Kompetensi Dasar KOPERASI



Nurul Mahannah

FAKULTAS EKONOMI

Universitas Jember



Untuk Kelas

X

KOPERASI INDONESIA

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat mendefinisikan Pengertian dan Lambang Koperasi
- Siswa dapat mendeskripsikan Landasan, Asas, Tujuan, Fungsi dan Prinsip Koperasi
- Siswa dapat mendeskripsikan Peran Koperasi
- Siswa dapat menganalisis Jenis Koperasi
- Siswa dapat mendeskripsikan Perangkat Organisasi Koperasi
- Siswa dapat mendeskripsikan Modal Koperasi
- Siswa dapat mendeskripsikan Sisa Hasil Usaha Koperasi



BAB 10 KOPERASI

1. PENGERTIAN KOPERASI

Kata koperasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*cooperation*” yang terdiri dari kata “*co*” yang artinya bersama-sama dan “*operation*” artinya usaha untuk mencapai tujuan. Jadi, dari asal katanya koperasi adalah usaha bersama untuk mencapai tujuan.

Adapun pengertian koperasi menurut UU No. 25 Tahun 1992 adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Berdasarkan pengertian koperasi menurut UU No. 25 Tahun 1992 tersebut, koperasi merupakan kumpulan orang-orang yang bekerja secara bersama-sama, atau bergotong-royong berdasarkan persamaan hak dan kewajiban, untuk memajukan kepentingan-kepentingan ekonomi mereka dan kepentingan masyarakat.

Dengan demikian koperasi merupakan badan usaha yang memiliki ciri-ciri berikut ini:

- a) Koperasi merupakan kumpulan orang-orang.
- b) Koperasi dilakukan dengan bekerja sama dan bergotong-royong berdasarkan persamaan derajat, hak, dan kewajiban.
- c) Semua kegiatan koperasi tidak boleh dengan paksaan.
- d) Tujuan koperasi ditujukan untuk kepentingan bersama para anggotanya

2. LAMBANG KOPERASI INDONESIA

Berikut ini arti lambang koperasi.



- a) Rantai : Menggambarkan persahabatan yang kokoh.
- b) Roda bergigi : Menggambarkan upaya keras yang ditempuh secara terus menerus.
- c) Padi dan kapas : Menggambarkan kemakmuran rakyat yang diusahakan oleh koperasi.
- d) Timbangan : Keadilan sosial sebagai salah satu dasar koperasi.
- e) Bintang dalam perisai : Pancasila merupakan landasan ideal koperasi.
- f) Pohon beringin : Sifat kemasyarakatan dan kepribadian Indonesia yang kokoh berakar.
- g) Koperasi Indonesia : Menandakan lambang kepribadian koperasi rakyat Indonesia
- h) Warna merah putih : Menggambarkan sifat nasional bangsa Indonesia.

3. Landasan, Asas, Tujuan, Fungsi dan Prinsip Koperasi

LANDASAN KOPERASI

Untuk menjadikan koperasi sebagai soko guru perekonomian Indonesia maka diperlukan suatu landasan yang kuat agar bangunan koperasi tidak akan roboh bila menghadapi tantangan. Landasan merupakan tempat berpijak untuk tumbuh dan berkembang mencapai tujuan yang dicita-citakan. Berikut landasan koperasi Indonesia menurut Undang-Undang No. 25 tahun 1992 adalah sebagai berikut :

a. Landasan Idiil adalah Pancasila

Telah ditetapkan oleh Undang-Undang Koperasi No. 25 Tahun 1992 Bab II bahwa landasan idiil koperasi adalah Pancasila. Pancasila merupakan jiwa dan pandangan hidup negara, bangsa, dan masyarakat Indonesia. Pancasila juga merupakan nilai-nilai unsur yang ingin diwujudkan oleh bangsa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

b. Landasan Struktural adalah UUD 1945

Koperasi berlandaskan UUD 1945 khususnya Pasal 33 ayat (1) yang mengandung pengertian sebagai berikut.

- Segala kegiatan koperasi adalah usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.
- Mengutamakan kesejahteraan seluruh anggota khususnya dan masyarakat pada umumnya dan bukan kemakmuran perseorangan.

c. Landasan Mental

Landasan mental koperasi Indonesia artinya di antara sesama anggota koperasi harus ada rasa kesetiakawanan, kebersamaan, rasa kekeluargaan, dan masing-masing anggota tidak tergantung pada orang lain

d. Landasan Operasional

Landasan operasional merupakan tata aturan kerja yang harus diikuti dan ditaati oleh anggota, pengurus, badan pemeriksa, manajer dan karyawan koperasi

dalam melakukan tugas masing-masing di koperasi. Landasan operasional koperasi berupa undang-undang dan peraturan-peraturan yang disepakati secara bersama. Berikut ini landasan operasional koperasi Indonesia.

- UU No. 25 Tahun 1992 tentang Pokok-pokok Perkoperasian.
- Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) Koperasi.

ASAS KOPERASI

Asas koperasi sesuai dengan pasal 2 UU No. 25 Tahun 1992 adalah berdasarkan kekeluargaan. Asas ini sesuai dengan jiwa dan kepribadian bangsa Indonesia. Asas kekeluargaan berarti bahwa segala sesuatu di dalam koperasi dikerjakan oleh semua anggota, karena koperasi dibentuk dari adanya tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kesejahteraan anggota, maka usaha koperasi adalah usaha yang berkaitan langsung dengan kepentingan anggota.

Akibat dari usaha yang dijalankan secara bersama ini akan ditanggung secara bersama-sama sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang telah disepakati bersama. Kunci penting dalam asas kekeluargaan adalah kebersamaan dan gotong-royong. Pengurus koperasi harus dapat menciptakan kesejahteraan bersama sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.

TUJUAN KOPERASI

Tujuan koperasi seperti tertuang dalam Bab II pasal 3 UU No. 25 Tahun 1992 adalah: “Koperasi bertujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya serta memajukan tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945”. Jadi, menurut Undang-Undang No. 25 Tahun 1992 Pasal 3 ini, tujuan koperasi dapat disimpulkan menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Tujuan Koperasi Ditinjau dari Segi Kepentingan Anggota*

1. Anggota koperasi mendirikan koperasi karena adanya suatu dorongan untuk menyatukan kepentingannya yaitu menyatukan usaha agar dapat memperoleh manfaat yang lebih baik. Bagi anggotanya, kegiatan koperasi diarahkan untuk dapat memberikan jasa kepada setiap anggota sesuai dengan jenis usaha koperasi tersebut. Sebagai contoh:
 - a) Koperasi produksi, para anggotanya mempunyai kepentingan akan ketersediaan bahan baku untuk barang-barang yang akan diproduksi serta memudahkan pemasaran. Ada bimbingan dalam meningkatkan mutu produksi dan mudah memperoleh permodalan.
 - b) Koperasi konsumsi, para anggotanya mempunyai kepentingan bersama untuk mempermudah memperoleh kebutuhan barang-barang konsumsi yang bermutu baik dan harganya lebih murah.
 - c) Koperasi simpan pinjam, bagi anggota agar mendapatkan pinjaman dengan bunga rendah dan syarat yang mudah.
2. Dengan adanya koperasi dapat meningkatkan taraf hidup anggotanya. Kegiatan meningkatkan penghasilan para anggota koperasi berarti meningkatkan taraf hidup masyarakat. Dengan penghasilan yang tinggi berarti anggota koperasi lebih banyak memiliki uang atau barang dan ini memungkinkan bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan.

b. Tujuan Koperasi dari Segi Kepentingan Masyarakat

Tujuan koperasi bagi masyarakat juga merupakan peranan koperasi bagi masyarakat. Untuk lebih mengetahui kepentingan masyarakat terhadap koperasi dapat dilihat dari peranan koperasi berikut ini.

1. *Koperasi membantu para anggotanya untuk meningkatkan penghasilan sehingga meningkat pula kemakmurannya*

Sebagai contoh Koperasi Unit Desa, koperasi tersebut membantu para petani melakukan pembelian bersama alat-alat pertanian yang dibutuhkan oleh petani dan anggotanya. KUD ini membeli peralatan pertanian yang dibutuhkan oleh petani yang menjadi anggota koperasi. Dengan pembelian dalam jumlah banyak memungkinkan

harga pembelian lebih rendah. Jadi, dengan membeli melalui koperasi dapat membeli peralatan dengan harga yang lebih murah daripada petani membeli barang sendiri-sendiri. Dengan demikian, petani dapat lebih menghemat uang mereka. Ini berarti, petani masih mempunyai uang lebih untuk memenuhi kebutuhan yang lain. Selain itu, KUD juga dapat melakukan penjualan bersama atas hasil-hasil pertanian yang dihasilkan oleh anggota koperasi.

2. *Menciptakan dan memperluas lapangan kerja*

Dalam mencapai tujuannya, koperasi melakukan kegiatan sesuai dengan bidang usahanya. Misalnya, pertanian, pertokoan, pertambangan, kerajinan dan industri kecil, dan jasa perbengkelan. Dibukanya lapangan usaha koperasi berarti memberi kesempatan kepada tenaga kerja dan menyerap sumber daya manusia.

3. *Koperasi mempersatukan dan mengembangkan daya usaha dari orang-orang, baik perseorangan maupun warga masyarakat*

Seperti yang terjadi pada Koperasi Unit Desa di atas, keberadaan KUD dapat mempersatukan daya upaya petani untuk memenuhi kebutuhan akan pupuk dan alat pertanian. Contoh lain adalah koperasi yang didirikan oleh guru-guru di sekolah yang dapat mempersatukan para guru untuk memenuhi kebutuhan dengan melakukan pembelian barang-barang kebutuhan sehari-hari misalnya beras, pakaian, sabun, bahan makanan dan sebagainya. Jadi, telah jelas bahwa salah satu peranan koperasi ialah mempersatukan dan mengembangkan daya upaya bersama dari orang-orang sebagai warga masyarakat untuk mencapai tujuan

4. *Koperasi ikut meningkatkan taraf pendidikan rakyat*

Pendidikan para anggota diberikan dalam bentuk latihan-latihan, keterampilan, dan pengetahuan tentang cara mendirikan koperasi, cara menghadiri rapat anggota, dan juga kegiatan lain yang dilakukan koperasi. Misalnya pemberantasan buta huruf. Kegiatan dan usaha pendidikan ini tentu saja menambah pengetahuan keterampilan para anggota dan masyarakat sekitarnya

c. *Tujuan Koperasi dari Segi Kepentingan Tata Perekonomian Nasional*

Koperasi sebagai badan usaha yang ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat adil dan makmur. Dalam melaksanakan kemakmuran rakyat dan negara, koperasi berguna sebagai berikut:

- 1) Peningkatan produksi di berbagai bidang,
- 2) Perluasan lapangan kerja,
- 3) Pembagian pendapatan negara kepada seluruh masyarakat Indonesia.

FUNGSI KOPERASI

Dalam Bab III bagian pertama pasal 4 UU No. 25 Tahun 1992 menjelaskan bahwa fungsi koperasi sebagai berikut:

- a. Membangun dan mengembangkan potensi dan kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosialnya.
- b. Berperan serta secara aktif dalam upaya mempertinggi kualitas kehidupan manusia dan masyarakat.
- c. Memperkokoh perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional dengan koperasi sebagai soko gurunya.
- d. Berusaha untuk mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional yang merupakan usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.

PRINSIP KOPERASI

Prinsip-prinsip koperasi yang berlaku di Indonesia berdasarkan pasal 5 UU Koperasi No. 25 Tahun 1992 sebagai berikut:

1. Koperasi dalam Melaksanakan Prinsip Koperasi
 - a. *Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka*

Maksud dari sifat sukarela dalam keanggotaan koperasi adalah untuk menjadi anggota koperasi tidak boleh dipaksakan oleh siapapun. Sifat sukarela ini juga berarti bahwa seorang anggota dapat mengundurkan diri dari koperasi sesuai dengan syarat

yang ditentukan dalam Anggaran Dasar koperasi. Sedangkan sifat terbuka memiliki arti bahwa dalam keanggotaan tidak dilakukan pembatasan atau diskriminasi dalam bentuk apapun.

b. Pengelolaan dilakukan secara demokratis

Prinsip demokrasi menunjukkan bahwa pengelolaan koperasi dilakukan atas kehendak dan keputusan para anggota. Para anggota itulah yang memegang dan melaksanakan kekuasaan tertinggi dalam koperasi.

c. Pembagian sisa hasil usaha dilakukan secara adil sebanding dengan besarnya jasa usaha masing-masing anggota.

Pembagian sisa hasil usaha kepada anggota dilakukan tidak semata-mata berdasarkan modal yang dimiliki seseorang dalam koperasi tetapi juga berdasarkan pertimbangan jasa usaha anggota terhadap koperasi. Ketentuan ini merupakan perwujudan nilai kekeluargaan dan keadilan.

d. Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal

Modal dalam koperasi pada dasarnya dipergunakan untuk kemanfaatan anggota dan bukan untuk sekadar mencari keuntungan. Oleh karena itu balas jasa terhadap modal yang diberikan kepada para anggota juga terbatas dan tidak didasarkan semata-mata atas besarnya modal yang diberikan. Adapun yang dimaksud terbatas adalah wajar dalam arti tidak melebihi suku bunga yang berlaku di pasar.

e. Kemandirian

Prinsip kemandirian mengandung arti dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada pihak lain yang dilandasi oleh kepercayaan kepada pertimbangan, keputusan, kemampuan, dan usaha sendiri. Dalam kemandirian juga mengandung arti kebebasan yang bertanggung jawab, otonomi, swadaya, serta berani mempertanggungjawabkan perbuatan dan kehendak sendiri.

4. PERAN KOPERASI

Peran koperasi yang berlaku di Indonesia berdasarkan pasal 5 UU Koperasi No. 25 Tahun 1992 sebagai berikut:

- a. Koperasi berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat. Dengan bergabung dalam koperasi, para anggota koperasi dapat menyelenggarakan berbagai kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Misi koperasi adalah menyelenggarakan dan membangun perekonomian kerakyatan dengan mengutamakan kesejahteraan para anggotanya (*member oriented*).
- b. Koperasi berperan sebagai sarana untuk meningkatkan penghasilan rakyat. Para anggota koperasi dapat meningkatkan penghasilannya baik dengan memanfaatkan jasa koperasi maupun melalui usaha masing-masing anggota secara terorganisir, sehingga pada setiap akhir tahun koperasinya memiliki sisa hasil usaha dalam jumlah yang besar. Dengan demikian dapat meningkatkan penghasilan para anggotanya.
- c. Koperasi sebagai badan usaha ekonomi yang mampu menciptakan lapangan kerja. Kehadiran koperasi diharapkan dapat menolong nasib masyarakat yang membutuhkan pekerjaan. Dengan didirikannya koperasi berarti akan membutuhkan banyak tenaga kerja untuk mengelola usaha koperasi.
- d. Koperasi ikut membantu pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam wadah koperasi, para pengurus koperasi dapat membuat program yang teratur dan berkesinambungan untuk mendidik anggotanya agar mereka memiliki keahlian dan keterampilan yang dapat mendukung tujuan koperasi.
- e. Koperasi berperan dalam membangun tatanan perekonomian nasional. Koperasi adalah salah satu badan usaha di Indonesia dan merupakan tempat masyarakat memberdayakan dirinya. Oleh karena itu, koperasi sebagai salah satu urat nadi perekonomian bangsa perlu dikembangkan bersama kegiatan usaha ekonomi

lainnya. Dengan memberdayakan koperasi berarti pula memberdayakan masyarakat, yang pada akhirnya memberdayakan perekonomian nasional.

5. JENIS KOPERASI

Berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam pasal 16 UU No. 25 Tahun 1992 beserta penjelasannya dinyatakan bahwa “jenis koperasi didasarkan pada kesamaan kegiatan dan kepentingan ekonomi anggotanya”. Dasar untuk menentukan jenis koperasi adalah kesamaan aktivitas, kepentingan, dan kebutuhan ekonomi anggotanya, misalnya koperasi simpan pinjam, koperasi konsumen, koperasi pemasaran, koperasi jasa, dan lain-lain. Adapun jenis-jenis koperasi dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang.

a. Menurut Sifat Usahanya

Berdasarkan sifat usahanya, koperasi dibedakan menjadi lima jenis, yaitu.

1) Koperasi Konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang berusaha dalam bidang penyediaan barang-barang konsumsi yang dibutuhkan oleh para anggotanya. Keanggotaan koperasi konsumsi berasal dari lingkungan yang memiliki kesamaan kepentingan, misalnya kelompok PKK, karang taruna, dan sebagainya yang membeli barang-barang untuk kebutuhan hidup sehari-hari, seperti sabun, sembako.

Contoh koperasi yang menyediakan barang-barang untuk kebutuhan hidup sehari-hari;



2) Koperasi Produksi

Koperasi produksi adalah koperasi yang kegiatan utamanya melakukan pemrosesan bahan baku atau mengolah bahan baku menjadi barang jadi atau barang setengah jadi. Contoh: koperasi produksi kerajinan genteng, koperasi batik, dan lainnya.

Contoh: koperasi produksi susu



3) Koperasi Simpan Pinjam

Koperasi simpan pinjam atau koperasi kredit adalah koperasi yang bergerak dalam bidang usaha pembentukan modal melalui tabungan para anggota secara terus menerus untuk kemudian dipinjamkan kepada para anggotanya secara mudah, murah, dan cepat untuk tujuan produktif dan kesejahteraan.



4) Koperasi Jasa

Koperasi jasa adalah koperasi yang bergerak di bidang penyediaan jasa tertentu bagi para anggota maupun masyarakat umum, seperti koperasi angkutan, koperasi jasa audit, koperasi perumahan, koperasi asuransi, dan lainnya.



5) Koperasi Serba Usaha

Koperasi serba usaha adalah koperasi yang menyediakan berbagai macam kebutuhan ekonomi, baik di bidang produksi, konsumsi, perkreditan maupun jasa. Dalam rangka meningkatkan produksi dan kehidupan masyarakat didaerah pedesaan, pemerintah menganjurkan pembentukan Koperasi Unit Desa (KUD). KUD merupakan koperasi serba usaha, di mana anggota-anggotanya mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama.



b. Menurut Tingkatannya

Koperasi dibedakan berdasarkan tingkatannya, artinya pengelompokan koperasi berdasarkan luas sempitnya wilayah yang dijangkau oleh suatu badan usaha koperasi dalam melayani kepentingan anggotanya atau masyarakat. Berdasarkan tingkatan organisasi koperasi, maka koperasi dapat dibedakan menjadi empat tingkatan berikut ini.

1) Koperasi Primer

Koperasi primer adalah koperasi yang beranggotakan orang-orang dan biasanya didirikan pada lingkup kesatuan wilayah terkecil. Untuk mendirikan koperasi ini minimal beranggotakan 20 orang yang telah memenuhi syarat-syarat keanggotaan yang ditentukan dalam undang-undang. Contohnya, Koperasi Primer Kepolisian (Primkoppol).

2) Pusat Koperasi

Pusat koperasi adalah koperasi yang beranggotakan minimal 5 buah koperasi primer yang berbadan hukum. Daerah kerja koperasi pusat adalah daerah tingkat II (tingkat kabupaten). Contohnya, Pusat Koperasi Unit Desa (Puskud), Pusat Koperasi Kepolisian (Puskoppol), Pusat Koperasi Angkatan Darat (Puskopad).

3) Gabungan Koperasi

Gabungan koperasi adalah koperasi yang anggotanya paling sedikit 3 (tiga) buah pusat koperasi yang berbadan hukum. Gabungan koperasi ini daerah kerjanya adalah daerah tingkat I (tingkat propinsi). Contohnya, Gabungan Koperasi Batik Indonesia (GKBI), Gabungan Koperasi Kepolisian (Gbkoppol).

4) Induk Koperasi

Induk koperasi adalah koperasi yang beranggotakan paling sedikit 3 buah gabungan koperasi yang berbadan hukum. Induk koperasi ini daerah kerjanya adalah Ibukota Negara RI (tingkat nasional). Fungsi koperasi induk adalah sebagai penyambung lidah koperasi-koperasi yang menjadi anggotanya, dalam berhubungan dengan lembaga-lembaga nasional yang terkait dengan tingkat nasional dan

internasional. Contohnya, Induk Koperasi Pegawai (IKP), Induk Koperasi Karyawan (Inkopkar).

c. Menurut Lapangan Usahanya

Menurut lapangan usahanya, koperasi dibedakan menjadi berikut ini:

1) Koperasi Ekstraktif

Koperasi ekstraktif adalah koperasi yang melakukan usaha dengan menggali atau memanfaatkan sumber-sumber alam secara langsung tanpa atau dengan sedikit mengubah bentuk dan sifat-sifat sumber alam tersebut. Contohnya, koperasi yang melakukan usaha pendulangan emas, usaha pengumpul batu kali.

2) Koperasi Pertanian

Koperasi pertanian adalah koperasi yang melakukan usaha berkaitan dengan komoditi pertanian tertentu. Koperasi pertanian ini biasanya beranggotakan para petani maupun buruh tani dan lainnya yang mempunyai sangkut paut dengan usaha pertanian. Contohnya, koperasi karet, koperasi tembakau, koperasi cengkih.

3) Koperasi Peternakan

Koperasi peternakan adalah koperasi yang berhubungan dengan peternakan tertentu. Koperasi peternakan biasanya beranggotakan para pemilik ternak dan para pekerja yang berkaitan secara langsung dengan usaha peternakan. Contohnya, koperasi susu (dari sapi perah), koperasi unggas.

4) Koperasi Industri dan Kerajinan

Koperasi industri dan kerajinan adalah koperasi yang melakukan usaha di bidang industri atau kerajinan tertentu yang kegiatannya berkaitan dengan usaha pengadaan bahan baku menjadi barang jadi maupun barang setengah jadi, dan usaha pemasaran hasil produksi. Contohnya, koperasi batik, koperasi kulit.

5) Koperasi Jasa

Koperasi jasa adalah koperasi yang mengkhususkan usahanya dalam menyediakan jasa tertentu. Contohnya, koperasi jasa angkutan, koperasi jasa audit.

d. Menurut Fungsionalnya

Koperasi dibedakan menurut fungsionalnya, artinya berdasarkan pekerjaan atau profesi anggota. Contohnya, Koperasi Pegawai Negeri (KPN), Koperasi Angkatan Darat (Kopad), Koperasi Karyawan (Kopkar), koperasi pensiunan, dan koperasi sekolah.

6. PERANGKAT ORGANISASI KOPERASI

Dalam melaksanakan kegiatannya koperasi dilengkapi dengan perangkat organisasi. Berdasarkan pasal 21 UU No. 25 Tahun 1992 terdapat 3 (tiga) perangkat organisasi koperasi, yaitu: rapat anggota, pengurus, dan pengawas.

a. Rapat Anggota

Rapat anggota dalam koperasi merupakan suatu lembaga atau institusi, bukan sekadar forum rapat. Dalam pelaksanaan rapat anggota, setiap keputusan rapat anggota diambil berdasarkan musyawarah untuk mufakat. Menurut pasal 23 UU No. 25 Tahun 1992, rapat anggota menetapkan butir-butir berikut ini.

- 1) Anggaran dasar.
- 2) Kebijaksanaan umum di bidang organisasi, manajemen dan usaha koperasi.
- 3) Pemilihan, pengangkatan, pemberhentian pengurus dan pengawas.
- 4) Rencana kerja, rencana anggaran pendapatan dan belanja koperasi serta pengesahan laporan keuangan.
- 5) Pengesahan pertanggungjawaban pengurus dalam pelaksanaan tugasnya.
- 6) Pembagian sisa hasil usaha.
- 7) Penggabungan, peleburan, pembagian, dan pembubaran koperasi.

b. Pengurus Koperasi

Pengurus koperasi dipilih dari dan oleh anggota koperasi dalam rapat anggota. Masa jabatan pengurus ditentukan dalam anggaran dasar (AD) yaitu paling lama 5 tahun.

Jika pengurus telah habis masa jabatannya dapat di pilih kembali. Pengurus merupakan pemegang kuasa rapat anggota dan bertanggung jawab mengenai segala kegiatan pengelolaan koperasi dan usahanya kepada rapat anggota. Tugas dan wewenang pengurus telah diuraikan secara rinci dalam pasal 30 UU No. 25 Tahun 1992.

1) Pasal 30 Ayat 1

Tugas pengurus koperasi sebagai berikut:

- Mengelola koperasi dan usahanya,
- Mengajukan rancangan rencana kerja dan rencana anggaran pendapatan serta belanja koperasi,
- Menyelenggarakan rapat anggota,
- Mengajukan laporan keuangan dan pertanggungjawaban pelaksanaan tugas,
- Menyelenggarakan pembukuan dan inventaris secara baik, dan
- Memelihara daftar buku anggota dan pengurus.

2) Pasal 30 Ayat 2

Wewenang pengurus koperasi seperti berikut ini.

- Mewakili koperasi di dalam dan di luar pengadilan.
- Memutuskan untuk menerima atau menolak anggota baru dan memberhentikan anggota sesuai dengan ketentuan anggaran dasar.
- Melakukan tindakan untuk kepentingan koperasi sesuai dengan tanggung jawab dan keputusan rapat anggota.
- Dapat mengangkat pengelola koperasi dengan persetujuan rapat anggota.

c. Pengawas Koperasi

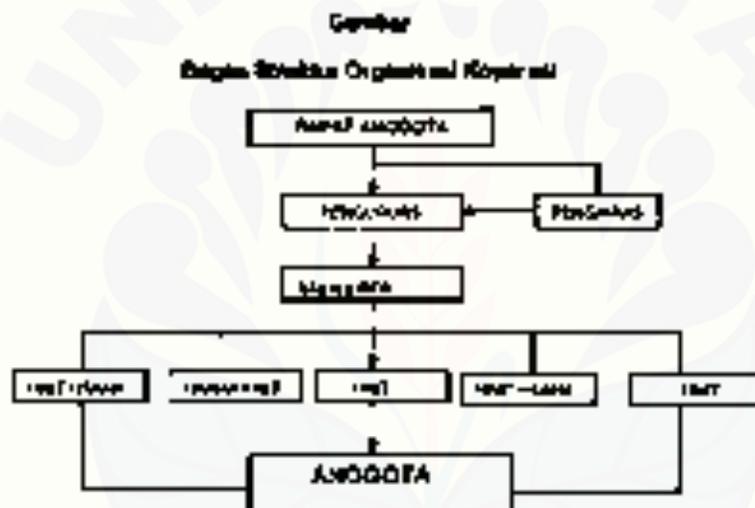
Pengawas koperasi dipilih dari dan oleh anggota dalam rapat anggota, maka pengawas bertanggung jawab kepada rapat anggota. Persyaratan untuk dapat dipilih dan diangkat sebagai pengawas ditetapkan dalam anggaran dasar (AD). Tugas dan wewenang pengawas koperasi telah diatur dalam pasal 39 UU No. 25 Tahun 1992.

1) Tugas Pengawas Menurut Pasal 39 Ayat 1

- Mengawasi dan meneliti segala macam catatan kekayaan koperasi dan kebenaran pembukuan keuangan.
- Melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijaksanaan dan pengelolaan koperasi.
- Membuat laporan tertulis.

2) Wewenang Pengurus Menurut Pasal 39 Ayat 2

- Meneliti catatan yang ada pada koperasi.
- Mendapatkan segala keterangan yang diperlukan



7. MODAL KOPERASI

Modal merupakan sesuatu yang penting bagi kelangsungan jalannya koperasi. Modal koperasi diperoleh dari modal sendiri dan modal pinjaman, yaitu:

1) Modal Sendiri

a. Simpanan Pokok

Simpanan pokok yaitu sejumlah uang yang sama besarnya dan wajib dibayarkan oleh anggota kepada koperasi pada saat masuk menjadi anggota.

Simpanan pokok tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota.

b. Simpanan Wajib

Simpanan wajib adalah sejumlah simpanan tertentu yang tidak harus sama besarnya dan wajib dibayar oleh anggota kepada koperasi dalam waktu dan kesempatan tertentu. Simpanan wajib tidak dapat diambil kembali selama yang bersangkutan masih menjadi anggota.

c. Dana Cadangan

Dana cadangan adalah sejumlah uang yang diperoleh dari penyisihan sisa hasil usaha, yang digunakan untuk memupuk modal sendiri dan untuk menutup kerugian koperasi bila diperlukan. Dana cadangan koperasi tidak boleh dibagikan kepada anggota, meskipun terjadi pembubaran koperasi. Pada masa pembubaran dana tersebut digunakan untuk menyelesaikan utang-utang koperasi, kerugian-kerugian koperasi, biaya-biaya penyelesaian, dan sebagainya.

d. Hibah

Hibah adalah suatu pemberian atau hadiah dari seseorang yang berupa harta kekayaan baik berupa benda bergerak maupun benda tetap.

2) Modal Pinjaman

Modal pinjaman koperasi dapat berasal dari simpanan sukarela (anggota), utang koperasi lainnya, utang bank, dan lembaga keuangan lainnya, utang obligasi, dan surat utang lainnya.

8. SISA HASIL USAHA KOPERASI

Melaksanakan dan mengembangkan usaha dalam koperasi merupakan langkah untuk mewujudkan kesejahteraan para anggotanya. Koperasi dapat memperoleh dan mencari laba untuk menutup pembiayaan usaha seperti gaji karyawan, biaya kantor, biaya pergudangan, serta biaya lainnya. Tetapi laba yang dicari bukanlah laba dalam tingkatan setinggi-tingginya namun laba yang wajar karena koperasi bukanlah lembaga yang *profit oriented*. Laba bagi koperasi disebut Sisa Hasil Usaha (SHU). SHU adalah pendapatan koperasi yang diperoleh dalam satu buku dikurangi dengan biaya penyusutan dan kewajiban lainnya termasuk pajak dalam buku yang bersangkutan. Pada akhir tahun, setelah memperhitungkan berbagai macam biaya dan ternyata terdapat keuntungan, maka keuntungan tersebut setelah dikurangi dana cadangan akan dibagikan kepada anggotanya sebanding dengan jasa usaha yang dilakukan oleh masing-masing anggota koperasi. Jasa usaha anggota maksudnya adalah transaksi usaha dan partisipasi modal. Berikut ini pembagian SHU oleh koperasi.

1. SHU berasal dari usaha yang diselenggarakan oleh anggota dibagikan untuk:
 - a) cadangan koperasi,
 - b) para anggota sebanding dengan jasa usaha yang diberikan oleh masing-masing anggota,
 - c) dana pengurus,
 - d) dana pegawai atau karyawan,
 - e) dana pendidikan koperasi,
 - f) dana sosial, dan
 - g) dana pembangunan daerah kerja.
2. SHU yang berasal dari usaha yang diselenggarakan oleh bukan anggota dibagikan untuk:

- a) cadangan koperasi,
- b) dana pengurus,
- c) dana pegawai,
- d) dana pendidikan koperasi,
- e) dana sosial, dan
- f) dana pembangunan daerah kerja.

Penetapan besarnya pembagian kepada para anggota dan jenis serta besarnya keperluan lain ditetapkan oleh rapat anggota. Adapun perhitungan SHU secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. SHU yang diperoleh dari penjualan barang kepada anggota sebanyak 45% akan dibayarkan kembali kepada para anggota.
2. SHU yang diperoleh dari penjualan barang kepada masyarakat bukan anggota koperasi sebagian besar (50%) digunakan untuk menyumbang pembangunan daerah. Adapun uang cadangan (kurang lebih 25% dari SHU) merupakan kekayaan koperasi yang tidak boleh dibagikan kepada para anggota sebab akan dimanfaatkan untuk:
 - menutup kerugian bila koperasi pada suatu saat mengalami kerugian,
 - memperkuat modal atau memperluas usaha, dan
 - menyimpan dana pada koperasi lain.
3. Sekitar 20% dari SHU yang disediakan untuk dibagikan kepada para anggota sebanding dengan uang simpanannya. Sedangkan sekitar 25% untuk dibagikan kepada para anggota sebanding dengan jasa usaha masing-masing.
4. Bagi pengurus serta para anggota pengurus disediakan sekitar 10% dari SHU dan dana kesejahteraan karyawan biasanya diberikan 5% dari SHU yang digunakan untuk:
 - biaya perawatan karyawan sakit,
 - biaya bila mengalami musibah,
 - keperluan rekreasi, dan

- menyediakan atau membantu pengadaan perumahan.
5. Minimal 5% dari SHU disediakan untuk dana pendidikan, dana ini biasanya disetorkan kepada dinas/kantor perwakilan setempat yang nantinya digunakan untuk:
 - mendirikan dan membiayai pendidikan perkoperasian, dan
 - menyelenggarakan kursus atau pelatihan kader koperasi
 6. Bagi dana pembangunan daerah yang disisihkan dari usaha ketentuannya sebagai berikut:
 - maksimal 5% jika hasil usaha diperoleh dari usaha yang diselenggarakan untuk para anggota, dan
 - minimal 50% jika hasil usaha diperoleh dari usaha yang diselenggarakan untuk masyarakat umum.
 7. Bagi dana sosial disediakan sekitar 5% dari SHU dan digunakan untuk:
 - membantu korban bencana alam;
 - membantu panti asuhan, yatim piatu, rumah jompo, dan lain-lain;
 - membantu pembangunan sarana ibadah, dan sebagainya.
 8. Pembagian SHU di atas ditentukan dalam rapat anggota, sehingga pembagian SHU antarkoperasi memiliki perbedaan termasuk dana pembangunan daerah maupun dana sosial.

SOAL PILIHAN GANDA

Pilih jawaban yang paling benar (A, B, C, D atau E). Jawaban yang BENAR di beri skor 10, dan Jawaban yang SALAH di beri skor 0.

SELAMAT MENGERJAKAN !!

1. Landasan Idiil dan Struktural koperasi Indonesia adalah....

- a. Pancasila dan Undang-Undang Koperasi No. 17 tahun 2012
- b. Undang-Undang Koperasi No. 17 tahun 2012 dan kekeluargaan
- c. Kekeluargaan dan kemandirian
- d. Pancasila dan UUD 1945
- e. Kejujuran dan keterbukaan

2. Koperasi berdasarkan atas asas

- a. Kekeluargaan
- b. Kejujuran
- c. Keterbukaan
- d. Persamaan
- e. Kemandirian

3. Modal koperasi diperoleh antara lain dari simpanan anggota.

Simpanan anggota yang tidak dapat diambil selama menjadi anggota adalah

- a. simpanan wajib
- b. simpanan sukarela
- c. simpanan awal
- d. simpanan pokok
- e. simpanan modal

4. Berikut ini adalah prinsip koperasi, *kecuali*
- Keanggotaan koperasi bersifat sukarela dan terbuka
 - Pengawasan oleh anggota diselenggarakan secara demokratis
 - Koperasi wajib menolong fakir miskin di daerah kerjanya
 - Koperasi merupakan badan usaha swadaya yang otonom dan independen
 - Anggota berpartisipasi aktif dalam kegiatan ekonomi koperasi

5. Koperasi yang menyelenggarakan kegiatan usaha di bidang penyediaan barang kebutuhan anggota dan nonanggota disebut
- Koperasi simpan pinjam
 - Koperasi jasa
 - Koperasi konsumsi
 - Koperasi produksi
 - Koperasi serba usaha

6. Memutuskan, menerima, atau menolak anggota baru serta pemberhentian anggota sesuai dengan anggaran dasar merupakan
- hak rapat anggota
 - tanggung jawab pengurus
 - wewenang pengurus
 - tugas pengurus
 - tugas pengawas

7. Gambar padi dan kapas pada lambang koperasi menunjukkan arti
- Persahabatan yang kokoh
 - Kepribadian koperasi Indonesia
 - Upaya kerja keras yang terus menerus
 - Pancasila adalah landasan idiil koperasi
 - Kemakmuran rakyat yang diusahakan koperasi

8. Perangkat organisasi koperasi adalah

- a. Pengawas, pengurus, dan dewan penasihat
- b. Pengawas, rapat anggota, dan dewan pembina
- c. Pengawas, pengurus, dan rapat anggota
- d. Pembina, direktur koperasi, dan pengawas
- e. Pembina, pengawas, dan rapat anggota

9. Tokoh koperasi yang memelopori berdirinya koperasi sebelum kemerdekaan adalah

- a. Muh Hatta
- b. Raden Aria Atmadja
- c. Ir. Sukarno
- d. R. Aria Wiriaatmadja
- e. H. Saman Hudi

10. Salah satu tujuan koperasi adalah

- a. Memajukan kesejahteraan anggota dan masyarakat
- b. Mendidik siswa agar jujur dan tidak menyalahgunakan kekuasaan
- c. Agar menjadi wirausahawan tangguh setelah dewasa
- d. Agar menjadi pedagang yang sukses
- e. Membangun dan mengembangkan potensi dan kemampuan ekonomi

SOAL URAIAN

1. **Jelaskan perbedaan antara Koperasi dan badan usaha lain seperti Perseroan (PT) ?**
.....
2. **Sebutkan pengertian koperasi menurut Undang-Undang No. 25 tahun 1992?**
.....
3. **Jelaskan tujuan koperasi Indonesia ?**
.....
4. **Jelaskan beberapa fungsi koperasi Indonesia ?**
.....
5. **Sebutkan bapak koperasi Indonesia ?**
.....
6. **Jelaskan jenis-jenis koperasi ?**
.....
7. **Jelaskan sumber modal koperasi ?**
.....
8. **Sebutkan tugas rapat anggota ?**
.....
9. **Sebutkanlah peran koperasi berdasarkan pasal 5 UU No. 25 Tahun 1992?**
.....
10. **Sebutkanlah pengertian sisa hasil usaha koperasi ?**



KEMENTERIAN AGAMA

MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER

Jl. Manggar No. 72 Telp (0331) 485255 Jember

**SILABUS
MATA PELAJARAN EKONOMI**

Satuan Pendidikan : MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER

Kelas / Semester : X (SEPULUH) / Genap

Kompetensi Inti

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong-rojong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural 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, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Mensyukuri sumberdaya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan</p> <p>1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank serta dalam pengelolaan koperasi</p> <p>2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kreatif, mandiri, kritis dan analitis dalam mengatasi permasalahan ekonomi</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, sederhana, mandiri, adil, berani, peduli dalam melakukan kegiatan ekonomi</p>					
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4 Mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi</p>	<p>Koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian koperasi • Asas koperasi • Prinsip-prinsip koperasi • Tujuan koperasi • Jenis-jenis koperasi • Selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi 	<p>Mengamati</p> <p>Membaca pengertian koperasi, asas koperasi, prinsip-prinsip koperasi, tujuan koperasi, jenis-jenis koperasi, Selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi, peran koperasi, perangkat organisasi koperasi, sumber permodalan koperasi, dan prosedur pendirian koperasi dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan</p>	<p>Tes tertulis (tes objektif dan essay)</p>	<p>6 x 45' Menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket ekonomi • E-book yang telah tersedia dalam media aplikasi Mindjet Mindmanager V.9 • Media cetak/elektronik/ internet
<p>4.8 Menerapkan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi</p>	<p>Pengelolaan koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peran koperasi • Perangkat organisasi koperasi • Sumber permodalan koperasi • Prosedur 	<p>Menanya:</p> <p>Mengajukan pertanyaan pengertian koperasi, asas koperasi, prinsip-prinsip koperasi, tujuan koperasi, jenis-jenis koperasi, Selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi, peran koperasi, perangkat organisasi koperasi, sumber</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>pendirian koperasi</p>	<p>permodalan koperasi, dan prosedur pendirian koperasi</p> <p>Mengeksplorasi: Mengumpulkan data/informasi tentang pengertian koperasi, asas koperasi, prinsip-prinsip koperasi, tujuan koperasi, jenis-jenis koperasi, Selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi. peran koperasi sekolah, perangkat organisasi koperasi sekolah, sumber permodalan koperasi sekolah, dan prosedur pendirian koperasi sekolah dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengasosiasi: Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta menghubungkannya tentang pengertian koperasi,</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin (<i>Discipline</i>), Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>), Tekun (<i>diligence</i>), Jujur (<i>fairness</i>), Ketelitian (<i>carefulness</i>), Dapat dipercaya (<i>Trustworthiness</i>) 					
<p>asas koperasi, prinsip-prinsip koperasi, tujuan koperasi, jenis-jenis koperasi, Selisih Hasil Usaha (SHU) koperasi, peran koperasi, perangkat organisasi koperasi, sumber permodalan koperasi, dan prosedur pendirian koperasi berdasarkan data/informasi yang sudah dikumpulkan</p>					



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Madrasah	: MAN 2 Jember
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas / Semester	: X / 2
Alokasi Waktu	: 3 x 45' menit
Kompetensi Dasar	: 3.4 Mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 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 metode sesuai kaidah keilmuan

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Disiplin (*Discipline*)
 - Tekun (*diligence*)
 - Ketelitian (*carefulness*)

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1 Mensyukuri sumberdaya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan
- 2.1 Bersikap jujur, disiplin,tanggung jawab, peduli, kreatif,mandiri, kritis dan analitis dalam mengatasi permasalahan ekonomi
- 3.4 Mendeskripsikan konsep koperasi dan pengelolaan koperasi

Indikator :

- 3.4.1 Mendefinisikan Pengertian koperasi
- 3.4.2 Mendeskripsikan landasan, asas, tujuan, fungsi dan prinsip koperasi
- 3.4.3 Menjelaskan Jenis-jenis koperasi
- 3.4.4 Menjelaskan Peran koperasi
- 3.4.5 Mendeskripsikan Perangkat organisasi dan Sumber permodalan koperasi
- 3.4.6 Mendeskripsikan selisih hasil usaha

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan belajar mengajar peserta didik diharapkan mampu ;

1. Mendefinisikan Pengertian koperasi
2. Mendeskripsikan landasan, asas, tujuan, fungsi dan prinsip koperasi
3. Menjelaskan Jenis-jenis koperasi

4. Menjelaskan Peran koperasi
5. Mendeskripsikan Perangkat organisasi dan Sumber permodalan koperasi
6. Mendeskripsikan selisih hasil usaha

D. Materi Ajar (Terlampir)

Pertemuan 1 :

- 1) Mendefinisikan Pengertian koperasi
- 2) Mendeskripsikan landasan, asas, tujuan, nilai dan prinsip koperasi
- 3) Menjelaskan Jenis-jenis koperasi
- 4) Menjelaskan Peran koperasi

Pertemuan 2 :

1. Mendeskripsikan Perangkat organisasi dan Sumber permodalan koperasi
2. Mendeskripsikan selisih hasil usaha

E. Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran

1. **Pendekatan** : Scientific approach
2. **Metode** : ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan
3. **Teknik** : *Blended Learning*

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. **Media**
 - Aplikasi *Mindjet MindManager Version.9*
2. **Alat dan bahan**
 - Laptop dan LCD Proyektor
3. **Sumber**

Buku Ekonomi untuk kelas X Program IPS

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Ke 1 :

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Aktivitas / kegiatan	Waktu	Keterangan
1. Guru memulai pembelajaran dengan salam dan berdoa, mengecek kehadiran, dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.	3 menit	
2. Guru mereview pembelajaran dengan menanyakan materi yang telah di pelajari sebelumnya	5 menit	
3. Guru menyampaikan Standar kompetensi, Kompetensi dasar serta tujuan yang harus di capai oleh peserta didik sesuai dengan materi yang akan dibahas.	2 menit	

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Prosedur Pendekatan Scientific	Aktivitas / kegiatan		Alokasi Waktu
	GURU	PESERTA DIDIK	
Mengamati	1) Guru menayangkan video yang berkaitan tentang materi yang akan di sampaikan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat video yang di tayangkan oleh guru • Peserta didik mengidentifikasi poin poin penting dan isi video yang di tayangkan 	

Menanya	2) Guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan topic.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik lain tentang isi video yang belum dipahami. • Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru tentang penayangan video. 	
Menalar	<p>3) Guru menjelaskan materi pengantar tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian koperasi • landasan, asas, tujuan, nilai dan prinsip koperasi <p>4) guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.</p> <p>5) Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengambil undian materi yang sudah disampaikan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru • Peserta didik membentuk kelompok 	

Mengeksplorasi	6) Guru memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk mencari data-data atau informasi tentang materi yang telah Peserta didik terima.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik akan mencari data-data atau informasi tentang tugas yang telah diterima. • Peserta didik mencari informasi bisa membuka e-books yang ada pada media atau bisa langsung browsing di internet. 	
Mengasosiasi	7) Guru mengingatkan peserta didik untuk menganalisis data-data atau informasi yang telah diperoleh.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisis data atau informasi yang telah diperoleh. 	
Mengomunikasikan	<p>8) Guru meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya</p> <p>9) Guru memberikan penguatan materi dari setiap kelompok yang menyajikan</p> <p>10) Guru bersama peserta didik mengambil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik lainnya mengamati(Pelaksanaan unjuk kerja/presentasi, kelompok lainnya) • Kelompok lain boleh menyanggah atau memberikan tanggapan hasil dari teman kelompok lain • Peserta didik 	

	kesimpulan dari jawaban pertanyaan – pertanyaan yang telah di lakukan	menyimak penjelasan guru <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik di beri kesempatan bertanya apabila ada yang belum di pahami • Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari pertanyaan pertanyaan yang telah dilakukan 	
--	---	---	--

3. Kegiatan penutup (10 menit)

Aktivitas / kegiatan	Waktu	Keterangan
1. Melakukan kegiatan refleksi dengan memberikan beberapa pertanyaan (melakukan sesi tanya jawab) untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.	3 menit	
2. Bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi ajar tentang koperasi telah di sampaikan selama pembelajaran dengan bimbingan guru.	3 menit	
3. Guru Memberikan tugas individu yang bisa diakses melalui media dengan aplikasi <i>mindjet mindmanager V.9</i>	2 menit	
4. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk tetap belajar	1 menit	

5. Mengajak peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing – masing	1 menit	
---	----------------	--

(Pertemuan Ke 2) :**(Kegiatan Pendahuluan 10 menit)**

Aktivitas / kegiatan	Waktu	Keterangan
1) Guru memulai pembelajaran dengan salam dan berdoa, mengecek kehadiran, dan menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.	3 menit	
2) Guru mereview pembelajaran dengan menanyakan materi yang telah di pelajari sebelumnya	5 menit	
3) Guru menyampaikan Standar kompetensi, Kompetensi dasar serta tujuan yang harus di capai oleh peserta didik sesuai dengan materi yang akan dibahas.	2 menit	

(Kegiatan Inti 70 menit)

Prosedur Pendekatan Scientific	Aktivitas / kegiatan		Alokasi Waktu
	GURU	PESERTA DIDIK	
Mengamati	1. Guru menayangkan ilustrasi gambar yang berkaitan tentang materi yang akan di sampaikan dengan aplikasi <i>mindjet</i> <i>mindmanager</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati ilustrasi gambar. • Peserta didik mengidentifikasi poin poin penting yang di 	

		tayangkan	
Menanya	2. Guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan topic.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru tentang isi materi yang belum dipahami. 	
Menalar	<p>3. Guru menjelaskan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat organisasi dan Sumber permodalan koperasi • Selisih hasil usaha <p>4. Guru meminta siswa mencari contoh-contoh yang berkaitan dengan materi</p> <p>5. Guru memberikan tugas individu dengan mengakses aplikasi <i>mindjet mindmanager V.9.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan guru 	
Mengeksplorasi	6. Guru memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk mencari data-data atau informasi tentang materi yang telah Peserta didik terima.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik akan mencari data-data atau informasi tentang tugas yang telah diterima. • Peserta didik mencari informasi bisa 	

		membuka e-books yang ada pada media atau bisa langsung browsing di internet.	
Mengasosiasi	7. Guru mengingatkan peserta didik untuk menganalisis data-data atau informasi yang telah diperoleh.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisis data atau informasi yang telah diperoleh. 	
Mengomunikasikan	<p>8. Guru meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya</p> <p>9. Guru memberikan penguatan materi dari setiap kelompok yang menyajikan</p> <p>10. Guru bersama peserta didik mengambil kesimpulan dari jawaban pertanyaan – pertanyaan yang telah di lakukan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik lainnya mengamati(Pelaksanaan unjuk kerja/presentasi, kelompok lainnya) • Kelompok lain boleh menyanggah atau memberikan tanggapan hasil dari teman kelompok lain • Peserta didik menyimak penjelasan guru • Peserta didik di beri kesempatan bertanya apabila ada yang belum 	

		<p>di pahami</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari pertanyaan pertanyaan yang telah dilakukan 	
--	--	---	--

(Kegiatan penutup 10 menit)

Aktivitas / kegiatan	Waktu	Keterangan
1. Melakukan kegiatan refleksi dengan memberikan beberapa pertanyaan (melakukan sesi tanya jawab) untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.	3 menit	
2. Bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi ajar tentang koperasi telah di sampaikan selama pembelajaran dengan bimbingan guru.	3 menit	
3. Guru Memberikan tugas individu yang bisa diakses melalui media dengan aplikasi <i>mindjet mindmanager V.9</i>	2 menit	
4. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk tetap belajar	1 menit	
5. Mengajak peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing – masing	1 menit	

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian sikap spiritual dan sosial

Teknik penilaian : non tes

Bentuk : pengamatan

Instrumen penilaian : rubrik penilaian sikap

2. Penilaian pengetahuan

Teknik penilaian : tes

Bentuk : tes tertulis

Instrumen penilaian : soal essay

3. Penilaian keterampilan

Teknik penilaian : keterampilan presentasi dan diskusi

Bentuk : pengamatan

Instrumen penilaian : rubrik penilaian

A. PENILAIAN SIKAP**Rubrik penilaian sikap****Petunjuk :**

Lembar ini diisi oleh guru untuk menilai sikap peserta didik. Berikanlah skor rentang 1-4 pada kolom nilai.

Nilai 4 (baik sekali), 3 (baik), 2 (cukup), 1 kurang)

No	Nama siswa	Aspek pengamatan																Nilai rata-rata	Kode nilai
		1				2				3				4					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			
5	Dst.																		
Jumlah nilai																			

Keterangan :

- 1** : siswa aktif dalam pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan secara individu
- 2** : siswa dapat disiplin, di antaranya siswa mengikuti proses pembelajaran dengan senang dan tidak gaduh pada setiap tahap – tahap pembelajaran
- 3** : siswa dapat bertanggung jawab atas semua tugas – tugas yang di berikan oleh guru baik individu maupun kelompok

- 4 : siswa dapat bekerja sama dalam kegiatan kelompoknya dan tidak mementingkan kepentingan individu

B. PENILAIAN PENGETAHUAN

Petunjuk :

Lembar Kerja Siswa ini bisa diakses siswa melalui media *aplikasi mindjet mindmanager V.9*

Butir-butir soal	Bobot
1. Jelaskan perbedaan antara Koperasi dan badan usaha lain seperti Perseroan (PT)?	10
2. Sebutkan pengertian koperasi menurut Undang-Undang No. 25 tahun 1992?	10
3. Jelaskan tujuan koperasi Indonesia ?	10
4. Jelaskan beberapa fungsi koperasi Indonesia?	10
5. Sebutkan bapak koperasi Indonesia ?	10
6. Jelaskan jenis-jenis koperasi ?	10
7. Jelaskan sumber modal koperasi ?	10
8. Sebutkan tugas rapat anggota ?	10
9. Sebutkanlah peran koperasi berdasarkan pasal 5 UU No. 25 Tahun 1992?.	10
10. Sebutkanlah pengertian sisa hasil usaha koperasi?	10

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Jumlah skor maksimal

C. PENILAIAN KETERAMPILAN**Petunjuk :**

Lembar ini diisi oleh guru untuk menilai sikap peserta didik. Berikanlah skor rentang 1-4 pada kolom nilai.

Nilai 4 (baik sekali), 3 (baik), 2 (cukup), 1 (kurang)

No	Nama siswa	Aspek pengamatan																Nilai rata-rata	Kode nilai
		1				2				3				4					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			
5	Dst.																		
	Jumlah nilai																		

1 : peserta didik kreatif membuat slide presentasi sesuai dengan materi
(persiapan presentasi)

2 : peserta didik mampu presentasi di depan guru dan teman-temannya
(pelaksanaan)

3 : peserta didik mampu menjawab pertanyaan dan menjawab secara jelas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan (pelaksanaan)

4 : penyajian presentasi lengkap, jelas dan menarik (penyajian presentasi)

PEDOMAN PENILAIAN

KRITERIA	NILAI				
	PENGETAHUAN		KETERAMPILAN		SIKAP
	HURUF	ANGKA	HURUF	ANGKA	
95-100	A	4	A	4	SB
90-94	A-	3.66	A-	3.66	
85-89	B+	3.33	B+	3.33	B
80-84	B	3	B	3	
75-79	B-	2.66	B-	2.66	
70-74	C+	2.33	C+	2.33	C
65-69	C	2	C	2	
60-64	C-	1.66	C-	1.66	
55-59	D+	1.33	D+	1.33	K
≤ 54	D	1	D	1	

Keterangan :

1. Nilai KKM 3.00 kategori B
2. SB = Sangat baik (nilai A)
- B = Baik (nilai B)
- C = Cukup (nilai C)
- K = Kurang (nilai D)

LAMPIRAN 17

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Peneliti melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS I (Ibu Riska Damayanti Fitriana, S.pd) di MAN 2 Jember



Gambar 2. Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember (Vigya Rahma Caterina)



Gambar 3. Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 2 Jember (Mohammad Qunta Ifrah Shobirin)



Gambar 4. Peneliti melakukan wawancara terhadap WAKA Sarana dan prasarana di MAN 2 Jember (bapak Drs. Joko Suroso)



Gambar 5. Peneliti Memberikan Angket pada Validator Desain Media



Gambar 6. Peneliti Memberikan Angket pada Validator Desain Materi/Isi



Gambar 7. Peneliti Melakukan Ujicoba Kelompok Luas di Kelas X IPS 1 MAN 2 Jember



Gambar 8. Siswa Saat Mengerjakan Soal Posttest



Gambar 9. Peneliti Melakukan Wawancara pada Guru Mata pelajaran Ekonomi Setelah Ujicoba Kelompok Luas Selesai dilaksanakan



Gambar 10. Peneliti Melakukan Wawancara pada Siswa Setelah Ujicoba Kelompok Luas

LAMPIRAN 18 Surat Izin Penelitian



 UNIVERSITAS JEMBER TERBUKA DAN TERPADU

 UNIVERSITAS JEMBER

 FAKULTAS KULIAH DAN BELAJAR PENELITIAN

 Gedung 020, Jalan Jember - Surabaya 60132

 Telp. (031) 8233111 - 8233112

 www.unjember.ac.id

04 Mei 2018

Nama : **354110018110001**

 Tempat : **Jember**

 Jenis : **Penelitian Tindakan Kelas**

U.M. Kajian Natural MIPA 2 Jember

 tahun

Identifikasi tempat : **Kelompok 1 (K1) Universitas Jember 2 Jember**

Nama	Suci Widiyanti
NID	120201001
Jenis	Penelitian Tindakan Kelas
Tempat	Universitas Jember

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media dengan tidak menggunakan media. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPA 1 pada semester II tahun 2017/2018 di Universitas Jember.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Jember pada tanggal 10 Mei 2018.

Ditandatangani dan disetujui oleh Kepala Administrasi Universitas



 Kepala Administrasi Universitas

LAMPIRAN 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
 MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER
 Jl. Merdeka No. 70 W(0331) 485255 Jember 68117

SURAT - KETERANGAN

Nomor: 144.11.14.00.00.10.000.2014

Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember, Menyanggah:

Nama	: NUBIL MAHMENAW
NIM	: 1102010001
Tempat/Tanggal Lahir	: Pematangsari, 28 September 1994
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: FKIP Universitas Negeri Jember
Alamat	: Jl. Sekeloa Percontohan Cag. VIII Auliyah Jember

Teng menghormati telah resmi mengikuti Penelitian di MAN 2 Jember pada tanggal 08 Februari 2014 sampai dengan tanggal 29 April 2014 dengan judul: "Pengaruh Media Pembelajaran dengan Aplikasi Microsoft Mathematics Versi 9 Pada Kemampuan Dasar Menuliskan Konsep Keseluruhan dan Perbandingan Keseluruhan Siswa Kelas X IPK di MAN 2 Jember."

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Mei 2014.

2014



Doc: ANWARUBIN
 100.1000012.000011.1012

LAMPIRAN 20 Lembar Bimbingan Skripsi


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU HUKUM PENDIDIKAN
 Jl. Kalimantan 17, Jember, Jawa Timur 66121
 Telp. (0331) 714 984 (ext. 5011)

LAMPIRAN 20 Lembar Bimbingan Skripsi

No. :
 Nama :
 NPM :
 Program Studi :
 Mata Kuliah :
 Dosen Pembimbing I :

No.	Tanggal	Materi Pembahasan	Nilai Pembimbing I	Nilai Pembimbing II
1	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
2	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
3	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
4	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
5	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
6	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
7	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
8	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
9	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
10	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
11	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
12	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
13	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
14	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
15	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
16	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
17	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
18	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
19	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100
20	10/01/2020	Tugas	80/100	80/100

1. Lembar bimbingan skripsi harus diisi oleh dosen pembimbing
 2. Lembar ini harus diisi setelah selesai proses pembimbingan skripsi

LAMPIRAN 21**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas**

1. Nama : Nurul Maimunah
2. Tempat, tanggal lahir : Pamekasan, 28 Nopember 1994
3. Agama : Islam
4. Nama Ayah : Ali Muddin
5. Nama Ibu : Fatha
6. Alamat : Jalan Sentot Prawirodirdjo RT.003/RW.005,
Kelurahan Jember Kidul Kecamatan Kaliwates
Kabupaten Jember

B. Pendidikan

NO	NAMA SEKOLAH	TEMPAT	TAHUN LULUS
1.	TA. DARUN NAJAH KALIWATES	JEMBER	2000
2.	SDN JEMBER KIDUL 01	JEMBER	2006
3.	MTS MATSARATUL HUDA PANEMPAN	PAMEKASAN	2009
4.	MA ASHRI JEMBER	JEMBER	2012