The Development of Accounting Media Learning With Mindjet Mindmanager 9 Application for Trading Company Accounting Transaction in Polytechnic Madiun

Lutfiyah DS[1)], Dewi Kirowati[2)]

[1)] *Komputerisasi Akuntansi, Politeknik Negeri Madiun, Indonesia*
E-mail:lutfiyah17@pnm.ac.id

[2)] *Komputerisasi Akuntansi, Politeknik Negeri Madiun, Indonesia*
E-mail:kompak@pnm.ac.id

Abstract. This research aims to develop accounting learning media with Mindjet MindManager 9 application for polytechnic madiun with basic competence of the registration of the trading company accounting transactions and determine the feasibility of the media as a learning media which based on assessment of subject matter expert, media expert, accounting teacher and the opinion of the stundents.

The research adapted from ADDIE development model which is a type of Research and Development (R&D) there are 5 stages include: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The Development stage, the media feasibility assessed by one materials expert, one media expert, one accounting teacher, 4 students for one to one trying out, 10 students for small group tryout, and 19 students for field tryout. Data collection used in this research is questionnaire. Method of data analysis used in this research were qualitative and quantitative descriptive.

The result showed that the level of feasibility of accounting learning media with Mindjet MindManager 9 application as a learning media based on assessment: 1) Subject matter expert obtained an average score of 4.73 which is included in the category of Very Feasible, 2) Media exopert obtained an average score of 4.10 are included in the category of Feasible, and 3) Accounting teacher obtained an average score of 4.07 which is included in the category of Feasible. The student response to the media at the time of one to one trying out, small group tryout, and field tyout showed Positive Response with percentage of ≥ 65% in each indicator. The accounting learning media with Mindjet MindManager 9 application is Feasible for use as a learning media.

Keywords**:** Accounting Learning Media, Mindjet MindManager 9,Accounting Trading Company, ADDIE

I. INTRODUCTION

Pemanfaatan media berbasis komputer dinilai lebih realistis digunakan dalam menunjang pendidikan saat ini. Pembelajaran berbasis komputer atau yang lebih dikenal dengan istilah CAI (*Computer Assisted Instructional*) merupakan suatu paket bahan ajar atau aktivitas belajar yang disampaikan melalui komputer. Menurut Rusman, dkk (2012) CAI yaitu pembelajaran berbantuan komputer dan *Computer Based Learning* (CBL) atau *Computer Based Instruction* (CBI) yaitu pembelajaran berbasis komputer (PBK) [1].

Konsep pembelajaran berbasis komputer merupakan bentuk pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh mahasiswa.

Dalam pembelajaran berbasis komputer mahasiswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung. Interaksi antara mahasiswa dengan komputer secara individual, sehingga apa yang dialami mahasiswa yang satu berbeda dengan apa yang dialami mahasiswa yang lain.

Perhatian mahasiswa merupakan salah satu indikator keberhasilan mahasiswa memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang telah difasilitasi oleh kampus kurang dioptimalkan dosen. Ini ditandai dengan media pembelajaran yang sering dipergunakan oleh dosen di kampus adalah buku cetak, lembar kerja mahasiswa, dan modul.

Mahasiswa tentunya menginginkan media yang dapat membantu mereka dalam merangkum materi pembelajaran yang ada di dalam buku cetak sehingga sumber belajar mahasiswa tidak lagi hanya berfokus dengan buku cetak yang disediakan oleh kampus.

Media pembelajaran yang menarik dapat membuat mahasiswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar Akuntansi. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan melakukan pengembangan media dengan menggunakan aplikasi *Mindjet MindManager 9* sebagai media pembelajaran berupa pemetaan konsep pikiran (*mind map*) yang dapat merangkum secara keseluruhan materi pelajaran

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Jurusan Komputerisasi Akuntansi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Jurusan Komputerisasi Akuntansi berdasarkan penilaian atau validitas dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi?

3. Bagaimana pendapat/respon mahasiswa dengan adanya media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *Mindjet MindManager 9* pada kompetensi dasar pencatatan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Jurusan Komputerisasi Akuntansi ?

II. METHODS

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 297), metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carrey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran [2].

a. ***Analysis***, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan mahasiswa, dan analisis kompetensi.
b. ***Design***, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari menyusun materi, soal, dan jawaban, pembuatan *Mind Map* secara manual, pengumpulan gambar (simbol), *background*, dan jenis huruf (*font*) dan penyusunan instrumen penilaian kelayakan media.
c. ***Development,*** merupakan tahap pembuatan media, validasi I, revisi I, validasi II dan revisi II.
d. ***Implementation***, merupakan tahap uji coba media yang dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media (dosen IT), satu orang ahli materi (dosen akuntansi profesi), praktisi pembelajaran Akuntansi (dosen Akuntansi Politeknik Negeri Madiun), dan mahasiswa jurusan Komputerisasi Akuntansi Politeknik Negeri Madiun. Objek penelitiannya adalah kelayakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran akuntansi.

III. RESULTS AND DISCUSSION

Pembahasan ini terdiri dari sekilas tampilan awal aplikasi pengembangan pembelajaran menggunakan minjet mindmanager 9 dan hasil rekapitulasi penilaian ahli media, ahli materi dan ahli praktisi akuntansi.

Media dibuat menggunakan hardware dengan spesifikasi Hard Disk 450 GB, RAM 2GB, Sistem operasi windows 7, dan resolusi layar 1366 x 768dpi. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media dengan menggunakan software (aplikasi) Mindjet MindManager 9. Seluruh materi yang telah dibuat dalam bentuk mind map secara manual diselembar kertas langsung diaplikasikan dengan menggunakan software (aplikasi) Mindjet MindManager 9.

Berikut adalah tampilan awal aplikasi pembelajaran menggunakan mindjet mindmanager 9 pada kompetensi dasar pencatatan akuntansi perusahaan dagang di jurusan komputerisasi Akuntansi Politeknik Negeri Madiun yaitu:

Fig. 1 Tampilan awal aplikasi pembelajaran

Pada tampilan awal menu utama pada Gambar sekian terdapat 5 item yang dapat diklik, dari kelima item yang dapat diklik tersebut salah satunya adalah tombol SK & KD Pembelajaran. Bila tombol tersebut dipilih, maka akan muncul tampilan standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan materi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. SK & KD Pembelajaran dibuat dengan memanfaatkan bantuan dari aplikasi PowerPoint, kemudian dibuat ke dalam

Fig. 2 Tampilan lanjutan Menu Utama aplikasi pembelajaran

Pilihan tombol materi pembelajaran pada halaman menu utama akan memunculkan mind map yang telah dibuat dengan software (aplikasi) Mindjet MindManager 9. Pada saat tombol tersebut dipilih maka akan langsung muncul halaman awal dari mind map. Terdapat 3 kompetensi dasar (KD) dalam materi yang dibuat mind map. Akan tetapi peneliti lebih berfokus kepada materi dengan kompetensi dasar pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. Dikarenakan ini adalah media dalam bentuk mind map (pemetaan pikiran) sehingga peneliti merasa akan lebih baik jika membuatnya dari Kompetensi Dasar (KD) yang pertama hingga ketiga seperti yang dijabarkan di dalam tampilan SK & KD Pembelajaran. File-file yang telah terkumpul pada tahap desain sebelumnya akan dibuat hyperlink untuk menghubungkan tiap file tersebut. Hasil akhir dari pembuatan mind map ini adalah file dengan ekstensi Mindjet MindManager Maps (*.mmap) yang merupakan ciri dari file yang dibuat dengan menggunakan program Mindjet MindManager 9.

Berikut ini adalah tampilan materi pembelajaran dalam format (*mmpa) yang dapat dilihat pada Fig. 3 sebagai berikut :

Fig. 3 Tampilan link materi pencatatan akuntansi pada aplikasi pembelajaran

Pada tahap implementasi, rancangan media pembelajaran Akuntansi yang telah dikembangkan kemudian diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Media akan diujicobakan kepada mahasiswa uji coba perorangan (one to one trying), uji coba kelompok kecil (small grup trying), dan uji coba lapangan (field trying). Uji coba dilakukan untuk mengetahui pendapat mahasiswa terhadap media pembelajaran tersebut. Uji coba dilakukan kepada mahasiswa setelah proses revisi dan telah dinilai oleh validator.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

TABLE I
REKAPITULASI HASIL UJI COBA MAHASISWA

No.	Indikator	Persentase Jawaban YA		
		Uji Coba Perorangan	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Lapangan
1.	Kemenarikan penyampaian materi	100%	100%	100%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	75%	80%	94,73%
3.	Kejelasan rumusan soal	100%	90%	100%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu mahasiswa	100%	90%	100%
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa	100%	100%	89,47%
6.	Kemampuan media menambah motivasi mahasiswa dalam belajar	100%	100%	89,47%

Fig.3 Rekapitulasi Hasil penilaian ujicoba mahasiswa

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi, penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar diagram batang Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi adalah sebagai berikut :

Fig. 4 Hasil penilaian kelayakan Media oleh ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi. Penilaian ahli materi dapat dilihat pada diagram batang Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media sebagai berikut :

Fig. 5 Hasil penilaian kelayakan Media oleh ahli media

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh Ibu Dewi Kirowati, SE.,MM. Dosen Akuntansi Akuntansi Jurusan Komputerisasi Akuntansi PNM yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Penilaian oleh praktisi pembelajaran Akuntansi dapat dilihat pada diagram batang Hasil penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Akuntansi sebagai berikut :

Fig. 5 Hasil penilaian kelayakan Media oleh praktisi Akuntansi

IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media melalui lima tahap yaitu:
   a. Analysis, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan mahasiswa, dan analisis kompetensi.
   b. Design, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari menyusun materi, soal, dan jawaban, pembuatan Mind Map secara manual, pengumpulan gambar (simbol), background, dan jenis huruf (font) dan penyusunan instrumen penilaian kelayakan media.
   c. Development, merupakan tahap pembuatan media, validasi I, revisi I, validasi II dan revisi II.
   d. Implementation, merupakan tahap uji coba media yang dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.
2. Kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi (Dosen).
   a. Penilaian kelayakan oleh Ahli Materi diperoleh rata-rata skor sebesar 4,73 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
   b. Penilaian kelayakan oleh Ahli Media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,10 yang termasuk dalam kategori Layak.
   c. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (Dosen) diperoleh rata-rata skor sebesar 4,07 yang termasuk dalam kategori Layak.
3. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran menunjukkan "Respon Positif". Semua indikator mendapatkan persentase ≥ 65%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bawah menurut pendapat mahasiswa media dikemas dengan menarik, contoh soal dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu untuk belajar Akuntansi, menambah pemahaman tentang Akuntansi, dan menambah motivasi belajar Akuntansi.

.

REFERENCES

[1] Rusman, dkk, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Dosen. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

[2] Endang Mulyatiningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2013.

[3] Ariesto Hadi Sutopo, Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam *Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

[4] Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

[5] Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.

[6] Dimyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka, 2013.

[7] Cipta. Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2011.

[8] _____, *Teknik Penyusunan Intrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.

[9] Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba, 2013.

[10] Nanang Khoirudin, Daru Wahyuningsih, dan Dwi Teguh Raharjo. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet MindManager 9 untuk Mahasiswa SMA Pada Pokok Bahasan Alat Optik". Jurnal Pendidikan Fisika. UNS. Volume 1 (1). [Online].