

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

St. Afifatul Khoiriyah¹, Sri Kantun¹, Mukhamad Zulianto¹, Lestari Suci¹

¹Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

e-mail: stafifatulkhoiriyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang menarik, efektif, dan efisien pada materi laporan keuangan untuk kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan *et. al.* Uji coba kelompok terbatas dilakukan pada 12 siswa kelas XI IPS 2 dan uji coba kelompok besar dilakukan pada 32 siswa kelas XI IPS 1 dengan desain penelitian before after yakni untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata kelas dari masing-masing kelas yang diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji tingkat daya tarik media dan uji tingkat efektivitas media. Hasil uji daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada uji coba skala kecil menunjukkan skor 81% (sangat menarik) dan uji coba kelompok besar menunjukkan skor 82% (sangat menarik). Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* juga dinyatakan efektif yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata kelas XI IPS 2 dan XI IPS 1 pada nilai *pre test* dan *post test* dengan taraf signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi *Mindjet Mindmanager*, Materi Laporan Keuangan

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang inovatif menjadi sebuah kebutuhan bagi sekolah dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang di era digital. Media pembelajaran yang inovatif merupakan media yang dapat mendorong siswa untuk aktif, partisipatif, dan mandiri dalam pembelajaran. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK dengan sistem CAI (*Computer Aided Instruction*) dapat dirancang sebagai media yang bersifat inovatif dengan pengintegrasian berbagai media yang dapat disajikan dalam berbagai kelas virtual seperti: *Google Classroom*, *Zoom*, *Big Blue Button*, dan sebagainya sehingga dapat memudahkan siswa untuk melakukan proses pembelajaran secara fleksibel.

Guru ekonomi SMAN 2 Jember telah menggunakan media *power point* pada pembelajaran akuntansi pada materi laporan keuangan. Namun media *power point* yang digunakan untuk pembelajaran selama ini dinilai masih belum menarik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh guru pada wawancara yang peneliti dapatkan pada tanggal 19 November 2019 yang menyatakan bahwa tampilan media *power point* untuk akuntansi masih sederhana dan apa adanya karena guru masih belum sempat mendesain konten media dan hanya mengunduh *power point* di internet yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis TIK pada materi laporan keuangan membutuhkan ketepatan perancangan dan pendesainan yang baik dengan menyesuaikan karakteristik materi dan kemampuan siswa. Menurut Sucipto dkk (2011: 71) menyatakan bahwa karakteristik materi laporan keuangan yaitu materi ini merupakan materi yang membutuhkan keruntutan alur berpikir oleh siswa. Pada materi ini, siswa diharapkan dapat menyusun laporan keuangan yang terdiri dari laporan: laba rugi, perubahan modal, neraca, dan arus kas secara sistematis dan berurutan. Dengan demikian, berdasarkan karakteristik tersebut dibutuhkan perancangan media pembelajaran berbasis TIK pada materi laporan keuangan yang dapat mendukung siswa untuk berpikir secara sistematis dan runtut serta disesuaikan dengan kemampuannya.

Prinsip kemenarikan harus diperhatikan dalam perancangan media pembelajaran berbasis TIK. Menurut Arsyad (2009: 15) kemenarikan media dapat ditinjau dari aspek kemampuan media dalam menumbuhkan motivasi siswa. Selain itu, menurut Windura (2013: 13) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis TIK yang mempunyai daya tarik merupakan media yang dapat membantu proses pemahaman siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajarnya.

Selain memenuhi prinsip kemenarikan, efektivitas pada media pembelajaran berbasis TIK juga perlu diperhatikan mengingat efektivitas media sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 161) efektivitas media ditunjukkan dari aspek kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga ketika siswa dapat memahami materi secara mudah siswa dapat mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan baik. Namun, menurut hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari guru, media *power point* yang digunakan diimplementasikan masih belum efektif, hal ini ditunjukkan dengan dokumen nilai evaluasi kelas XI IPS SMAN 2 Jember yang masih dikategorikan kurang memuaskan sehingga guru harus mengulang materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti dapatkan disimpulkan bahwa media *power point* yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi di SMAN 2 Jember dikategorikan sebagai media yang belum menarik dan belum efektif sehingga belum mendukung efisiensi pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK yang lebih menarik dan efektif untuk mendukung efisiensi pembelajaran dengan media pembelajaran aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dipilih oleh peneliti karena media ini merupakan media yang dapat memberikan keefisienan dalam teknik mengingat bagi siswa (Tee, 2014: 30). Selain itu media ini sesuai sebagai media yang dirancang untuk materi laporan keuangan yang membutuhkan keruntutan berpikir siswa. Menurut Windura (2013: 13) media dengan konsep *Mind Map* pada *Mindjet Mindmanager* dapat mendukung siswa untuk berpikir runtut, analitis, dan kreatif. Selain itu media ini juga memudahkan guru untuk menambahkan berbagai fitur pembelajaran seperti: materi pembelajaran, kuis, video pembelajaran, tautan yang terhubung ke berbagai situs web dan aplikasi sehingga guru dapat mengembangkan tampilan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Enterprise, 2008: 12).

Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* telah mendapat persetujuan untuk diimplementasikan pada pembelajaran akuntansi oleh guru ekonomi SMAN 2 Jember dan pihak sekolah. Hal ini didasarkan oleh dua pertimbangan yaitu: kesesuaian media *Mindjet Mindmanager* dengan kebutuhan pembelajaran CAI dengan sistem *online* di sekolah dan kesesuaian karakteristik media *Mindjet Mindmanager* dalam mendukung kebutuhan pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*.

Model pengembangan media *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan ini menggunakan model 4-D oleh S. Thiagarajan *et. al.* (1974) yang meliputi tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develope* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) dengan alasan peneliti memilih model ini karena tahap-tahapannya dibagi secara detail dan sistematis sehingga memudahkan peneliti untuk menerapkan model pengembangan pada media *Mindjet Mindmanager*

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

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural yang menggambarkan tahapan yang menjelaskan langkah pengembangan dari awal sampai akhir hingga

menghasilkan produk final media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan, *et. al.* (dalam Trianto, 2011: 94) yang peneliti modifikasi hingga tahap pengembangan.

Subjek uji coba produk meliputi subjek uji coba kelompok terbatas dan subjek uji coba lebih luas. Subjek uji coba kelompok terbatas dilakukan pada 12 siswa kelas XI IPS 2 dan subjek uji coba kelompok lebih luas dilakukan pada 32 siswa kelas XI IPS 1 SMAN 2 Jember. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *before after* yakni untuk mengetahui adanya peningkatan nilai rata-rata kelas pada 2 kelas yang diberikan perlakuan (Sugiyono, 2014: 303). Analisis data menggunakan uji daya tarik media yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dan uji efektivitas media dengan cara membandingkan peningkatan rata-rata kelas siswa pada uji coba kelompok terbatas dan kelompok lebih luas. Perbandingan tersebut dihitung dengan menggunakan rumus uji beda dua sampel berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan memaparkan mengenai hasil dari tahapan penelitian pengembangan. Adapun hasil dari masing-masing tahapan akan dijelaskan sebagai berikut:

Hasil Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, peneliti bersama guru ekonomi menelaah permasalahan yang terjadi pada pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMAN 2 Jember. Ditemukan bahwa media *power point* yang selama ini digunakan guru pada materi laporan keuangan dikategorikan sebagai media yang belum menarik dan belum efektif hal ini dikarenakan desain dan tampilan media yang masih sederhana. Dengan demikian, adapun hasil yang didapatkan dari tahap *define* yaitu sebagai berikut:

1. Penentuan media pembelajaran berbasis TIK yang akan dikembangkan yang disesuaikan dengan karakteristik materi laporan keuangan dan karakteristik siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember.
2. Perencanaan dan persiapan dalam implementasi pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember dan karakteristik materi laporan keuangan.

Hasil Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti dan guru ekonomi berkolaborasi dalam merancang dan menyusun instrumen pembelajaran yang mendukung dalam pengembangan media berupa:

1. Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi laporan keuangan berbasis kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Materi laporan keuangan yang terdiri dari konsep, pengertian, pengklasifikasian laporan keuangan, dan studi kasus penyusunan laporan keuangan.
3. Soal tes berupa soal *pre test* dan *post test* yang masing-masing terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang digunakan sebagai instrumen untuk menilai keberhasilan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini peneliti telah menghasilkan produk media *Mindjet Mindmanager* berupa *prototype* media yang siap divalidasi oleh tiga validator yaitu: validator ahli desain media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Adapun hasil yang didapat dari tahap pengembangan ini direkap dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media *Mindjet Mindmanager*

No	Validasi	Tahap	Hasil	Kategori
1.	Segi Desain Media	Tahap 1	88%	Sangat Layak
2.	Segi Materi	Tahap 1	86%	Sangat Layak
3.	Segi Bahasa	Tahap 1	92%	Sangat Layak

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Pada validasi segi desain media tahap 1, diperoleh hasil skoring 88% yang berasal dari konversi nilai rata-rata 7 indikator kelayakan media yang terdiri dari: 1) kejelasan buku petunjuk, 2) pemilihan warna, 3) pemilihan jenis *font*, 4) ukuran huruf, 5) kesesuaian tampilan gambar, 6) kemenarikan tata letak, dan 7) kemenarikan video pembelajaran. Skor ini menunjukkan bahwa rancangan media pada tahap pertama dari segi desain telah dikategorikan sangat layak.

Pada validasi segi materi tahap 1, diperoleh hasil skoring 86% yang berasal dari konversi nilai rata-rata 5 indikator kelayakan materi yang terdiri dari: 1) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 2) kebenaran konsep materi, 3) kelengkapan materi, 4) kemudahan materi untuk dipahami siswa, dan 5) kejelasan contoh soal. Skor ini menunjukkan bahwa rancangan media pada tahap pertama dari segi materi telah dikategorikan sangat layak.

Pada validasi segi bahasa tahap 1, diperoleh hasil skoring 92% yang berasal dari konversi nilai rata-rata 5 indikator kelayakan bahasa yang terdiri dari: 1) kesesuaian istilah dengan bidang akuntansi, 2) kesesuaian bahasa dengan taraf berpikir siswa, 3) ketepatan bahasa, 4) ketepatan struktur kalimat, dan 5) konsistensi penggunaan istilah. Skor ini menunjukkan bahwa rancangan media pada tahap pertama dari segi bahasa dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa validasi media *Mindjet Mindmanager* pada tahap 1 telah mendapatkan kategori penilaian yang sangat layak sehingga tidak memerlukan validasi tahap 2. Dengan demikian produk media *Mindjet Mindmanager* dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok terbatas dan kelompok lebih luas tanpa revisi untuk diuji daya tarik dan efektivitasnya.

Daya Tarik Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Tingkat daya tarik media *Mindjet Mindmanager* diperoleh dari angket respon siswa pada kelas XI IPS 2 sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan XI IPS 1 sebagai uji coba kelompok besar melalui angket *google forms*. Adapun hasil respon siswa terhadap daya tarik dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Terhadap Daya Tarik Media

No.	Indikator	Skor Perolehan			
		XI IPS 2	Kategori	XI IPS 1	Kategori
Aspek kemudahan penggunaan media					
1	Kemudahan penginstalan	78%	Mudah	80%	Sangat Mudah
2	Kemudahan pengoperasian	80%	Sangat Mudah	81%	Sangat Mudah
Aspek kontekstualitas media:					
3	Adanya studi kasus dalam penyusunan laporan keuangan	82%	Sangat Kontekstual	83%	Sangat Kontekstual
4	Terdapat video pembelajaran yang animatif	82%	Sangat Kontekstual	83%	Sangat kontekstual

Aspek kemampuan media dalam mendukung siswa untuk berpikir kritis dan kreatif:						
5	Ilustrasi slide dan video pembelajaran dapat membuat berpikir kreatif	80%	Sangat Baik	82%	Sangat Baik	
6	Ilustrasi slide dan video pembelajaran dapat membangun nalar	80%	Sangat Baik	81%	Sangat Baik	
Aspek kemampuan media menumbuhkan motivasi siswa:						
7	Media pembelajaran dengan aplikasi <i>Mindjet Mindmanager</i> dapat meningkatkan kefokuskan	83%	Sangat baik	83%	Sangat Baik	
8	Media pembelajaran <i>Mindjet Mindmanager</i> dapat memberikan rasa senang	83%	Sangat Baik	83%	Sangat Baik	
Rata-rata		81%		82%		
Kesimpulan		Sangat Menarik		Sangat Menarik		

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Berdasarkan tabel 2, daya tarik media *Mindjet Mindmanager* pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar mendapatkan hasil yang tidak jauh berbeda. Pada uji coba kelompok kecil, media *Mindjet Mindmanager* mendapatkan skor rata-rata indikator dengan konversi nilai sebanyak 81% yang dapat disimpulkan bahwa media berkategori sangat menarik. Begitu pula untuk uji coba kelompok besar yang mendapatkan penilaian yang sangat menarik dengan konversi nilai sebanyak 82%. Adapun untuk masing-masing aspek indikator, media *Mindjet Mindmanager* mendapatkan penilaian yang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan kategori untuk masing-masing aspek yang terdiri dari aspek kemudahan penggunaan media (sangat mudah), aspek kontekstualitas media (sangat kontekstual), aspek kemampuan media dalam mendukung siswa untuk berpikir kreatif (sangat baik), dan aspek kemampuan media menumbuhkan motivasi siswa (sangat baik).

Apabila dilihat dari tabel 2, daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* mempunyai hubungan positif terhadap peningkatan motivasi siswa dan kemudahan siswa dalam memahami materi. Sehingga apabila motivasi siswa dan membantu siswa dalam memahami materi sangat baik maka siswa memiliki potensi untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji coba kemenarikan tersebut media *Mindjet Mindmanager* dapat dilanjutkan pada uji efektivitas untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Efektivitas Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager*

Tingkat efektivitas media *Mindjet Mindmanager* diketahui melalui peningkatan rata-rata kelas XI IPS 2 sebagai subjek uji coba kelompok terbatas dan rata-rata kelas XI IPS 1 sebagai uji coba kelompok lebih luas pada nilai *pre test* dan *post test* yang telah diolah dalam program statistik SPSS versi 22. Adapun hasil statistik tersebut dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Statistik

Subjek Uji Coba	Mean (<i>Pre Test</i>)	Mean (<i>Post Test</i>)	Sig 2 Tailed	T Hitung : T Tabel	Correlation
XI IPS 2	75,33	89,66	0,000	19,563 > 2,040	0,779
XI IPS 1	74,18	88,60	0,000	10,161 > 2,201	0,854

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Dilihat dari tabel 3, terdapat peningkatan rata-rata kelas 11 IPS 2 dan 11 IPS 1 pada setiap nilai rata-rata *pre test* dan *post test* setelah menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager*. Adapun hasil yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara peningkatan rata-rata kelas dan penggunaan media ditunjukkan dengan nilai korelasi 0,779 pada uji coba kelompok terbatas dan 0,854 pada uji coba kelompok lebih luas dengan kategori sangat kuat. Sedangkan efektivitas media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ditunjukkan dengan hasil sig 2 tailed yang menunjukkan hasil $0,000 < 0,05$ untuk masing-masing subjek uji coba. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Mindjet Mindmanager* dinilai efektif dalam pembelajaran.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media ini, peneliti berhasil menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMAN 2 Jember yang telah melalui beberapa tahapan yakni: pendefinisian, perancangan, dan pengembangan yang didasarkan pada prinsip kemenarikan media dan efektivitas media untuk mendukung efisiensi pembelajaran.

Tingkat daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ditunjukkan dengan keragaman media yang tertaut dalam aplikasi berupa: video pembelajaran, latihan soal, dan *slide* yang didesain dengan tema interaktif yang sesuai dengan laporan keuangan. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Saud (2009: 97) bahwa perancangan media yang memperhatikan prinsip keragaman dapat mewujudkan daya tarik. Selain itu, daya tarik media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* juga diperkuat dengan hasil respon angket siswa terhadap daya tarik media menurut instrumen penilaian media Arikunto (2010: 35) yang menunjukkan hasil 81% (uji coba kelompok terbatas) dan 82% (uji coba kelompok lebih luas) dengan kategori sangat menarik.

Ditinjau dari segi efektivitas, media *Mindjet Mindmanager* dikategorikan sebagai media yang efektif. Efektivitas media ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata kelas pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok lebih luas. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Tee (2014: 30) yang menyatakan bahwa konsep media *Mind Map* pada *Mindjet Mindmanager* sangat efektif untuk menunjang pembelajaran di mana siswa dapat memperoleh pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan. Sehingga ketika siswa dapat termotivasi maka akan berdampak baik terhadap hasil belajarnya. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh guru:

“Media dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* ini merupakan media yang memberikan pengalaman belajar yang baru. Nilai siswa pada tes kemarin juga optimal. Menurut saya, media ini layak dikembangkan pada materi akuntansi lainnya. (L, 46 tahun)

Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* juga mendukung dalam efisiensi pembelajaran. Selaras dengan pendapat Windura (2013: 13) bahwa media pembelajaran dengan konsep *Mind Map* pada media *Mindjet Mindmanager* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan jelas dan runtut sehingga proses pemahaman yang baik tersebut akan mendukung efisiensi pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh siswa:

“Media *Mindjet Mindmanager* ini membantu saya memahami materi laporan keuangan Bu. Desain media berbentuk peta konsep ini dapat membuat saya cepat paham dan berpikir runtut. Saya ingin di pembelajaran akuntansi selanjutnya media ini juga bisa diimplementasikan Bu.”
(A, 17 tahun)

Selain itu, media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager* juga berperan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Pada pembelajaran secara daring, siswa dapat leluasa belajar secara mandiri tanpa harus menggunakan alokasi waktu pembelajaran tatap muka di kelas sehingga efisiensi pembelajaran dapat tercapai.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media *Mindjet Mindmanager* pada materi laporan keuangan telah terbukti menarik dan efektif sehingga dapat mendukung efisiensi pembelajaran di kelas 11 IPS SMAN 2 Jember pada tahun ajaran 2019/ 2020 dan dapat dikembangkan secara berkelanjutan untuk pembelajaran di SMAN 2 Jember selanjutnya.

PENUTUP

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Mindjet Mindmanager* yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh akuntansi secara efektif dan efisien di masa pembelajaran jarak jauh selama pandemi *Covid-19*. Selain itu penelitian ini memberikan inovasi bagi guru untuk membuat peta konsep digital yang menarik yang dapat dikembangkan pada materi akuntansi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. dan C.S. Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Rusman., D. Kurniawan, dan C. Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saud, U.S. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sucipto, T., Moelyadi, dan Sumardi. 2011. *Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang*. Jakarta: Yudhistira.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tee, T.K., M.N.A. Azman, M. Muhammad, M.H. Yee, dan W. Othman. 2014. Buzan Mind Mapping: An Efficient Technique for Note Taking. *International Journal of Psychological and Behavioral Science*. 8 (1): 28-31
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Windura, S. 2013. *The First Mind Map* untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua. Jakarta: PT. Gramedia.
- Enterprise, J. 2008. *Seni Berpikir Cerdas dengan Mind Manager 7*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.