

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN KELAS X OTOMATISASI DAN TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK PGRI 13 SURABAYA

Rika Susanti

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email: rikasusanti2207@gmail.com

Abstrak

Pengembangan bahan ajar interaktif ini untuk mengetahui proses pembuatan dan kelayakan bahan ajar interaktif. Proses pembuatan yang terdiri dari empat tahapan, yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran). Bahan ajar interaktif hanya terbatas pada tahap pengembangan dikarenakan hanya untuk mendapatkan prototype produk. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X OTKP 3 di SMK PGRI 13 Surabaya, sedangkan objek pada penelitian ini yakni bahan ajar interaktif. Instrumen penelitian yang digunakan untuk melakukan validasi para ahli dan evaluasi siswa yakni skala *likert*. Pada tingkat kelayakan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran kearsipan sebagai bahan ajar berdasarkan pada penilaian validasi: (1) ahli materi diperoleh penilaian sebesar 84% , sehingga dengan tingkat kriteria dikatakan “Sangat Layak” , (2) ahli bahasa diperoleh penilaian sebesar 86%, sehingga dengan tingkat kriteria dikatakan “ Sangat Layak”, (3) ahli kegrafikan diperoleh penilaian sebesar 100%, sehingga dengan tingkat kriteria dikatakan “ Sangat Layak”. Evaluasi siswa terhadap bahan ajar interaktif ini pada mata pelajaran kearsipan pada saat dilakukan ujicoba dengan rata-rata menunjukkan evaluasi siswa sebesar 98%, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa memiliki antusias tinggi pada bahan ajar interaktif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahan ajar interaktif pada mata pelajaran kearsipan ini sangat layak digunakan untuk mempelajari kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem dan proses penggunaan arsip.

Kata Kunci: Bahan Ajar Interaktif, Kearsipan, 4-D.

Abstract

Development of this interactive teaching material to find out the process of making and feasibility of interactive teaching materials. The manufacturing process consists of four stages, namely Define, Design, Development, and Dessiminate. Interactive teaching materials are limited to the development stage because only to get a product prototype. Subject in this study were students of class X OTKP 3 in junior high school 13 Surabaya, while the object of this study was interactive teaching materials. The research instrument used to validate the experts and evaluate students is the *Likert* scale. At the feasibility level, interactive teaching materials on archival subjects as teaching materials are based on validation assessment: (1) material experts obtained 91% assessment, so that the criteria level is said to be "Very Eligible", (2) linguists obtained 88% assessment, so that the criteria level is said to be "Very Eligible", (3) the graphic expert is assessed by 100%, so that the criteria level is said to be "Very Eligible". Students' evaluation of these interactive teaching materials in the subjects of authenticity at the time of the trial with an average of 96.5% showed student evaluation, so it can be said that students have high enthusiasm for interactive teaching materials. Thus, it can be said that interactive teaching materials in archival subjects are very suitable to be used to study basic competencies, namely applying classification and index of archives, storing archives of five systems and the process of using archives.

Keywords: Interactive teaching materials, Archives, 4-D

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan permasalahan yang masih belum dapat teratasi di Indonesia maupun di Negara lain. Pendidikan yang warga Negara Indonesia peroleh belum sepadan antara yang satu dengan yang lain. Warga Negara Indonesia banyak yang tidak dapat mengenyam pendidikan dikarenakan banyaknya faktor yang mendasari, seperti ekonomi dan kurangnya pemahaman terkait pentingnya suatu pendidikan. Pendidikan yang dienyam oleh warga adalah pendidikan pada umumnya, seperti SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, serta ketingkat yang lebih tinggi, yakni setingkat Perguruan Tinggi. Berdasarkan tujuan Negara Indonesia yang tercantum dalam Teks Naskah Pembukaan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 yang mengatakan Negara memiliki

tujuan, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Negara memiliki tekad memberikan pendidikan bagi generasi yang akan menjadi penerus bangsa. Pendidikan yang diberikan diharapkan sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Tercantum dalam teks Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Kurikulum 2013 merupakan sebuah tindak lanjut dari kurikulum yang ditetapkan disekolah yang dikenal dengan kurikulum berbasis kompetensi yang sudah dipergunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia sejak tahun 2004 (Mulyasa, 2015). Kegiatan yang terdapat dalam kurikulum 2013 terdiri dari 5M yang berarti kegiatan mengamati, kegiatan menanya, kegiatan mengumpulkan informasi, kegiatan menalar dan kegiatan mengkomunikasikan. Kesuksesan terlaksananya kurikulum 2013 tidak lepas dari peran seorang pendidik dan juga sumber belajar. Menurut (Mulyasa, 2015) suatu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran antara lain belum dimanfaatkannya secara maksimal sumber belajar yang ada baik oleh guru dan siswa.

Pendayagunaan suatu sumber belajar memiliki tujuan yang sangat penting dalam melengkapi, memelihara, dan memperkaya khasanah belajar yang membantu serta menguntungkan bagi guru dan siswa (Mulyasa, 2015). Sumber belajar berasal dari berbagai macam output yang digunakan disekolah, seperti lembar kerja siswa (LKS), dan modul (Hamdani, 2011). Sumber belajar terdapat dengan bahan ajar yang digunakan, dalam mengembangkan suatu bahan ajar guru harus memiliki inovasi dalam membuat bahan ajar yang dapat mendapat perhatian dari para siswa dalam meningkatkan semangat dan hasrat.

Bahan ajar merupakan segala bahan yang dibuat dengan mengombinasikan seperti teks, video, grafis, dan alat yang disusun secara sistematis dengan menggunakan kompetensi dasar yang sulit dipahami siswa dengan melihat indikator dan tujuan dengan melihat silabus yang berisikan aturan dan urutan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran (Prastowo, 2015). Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang dikombinasikan dengan menyelipkan video didalamnya dan menggunakan teks dalam menjelaskan materi yang harus dipahami. Bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan pada silabus kurikulum 2013 revisi 2017 pada mata pelajaran kearsipan.

Di dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sri, 2009) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi dalam membantu siswa dalam belajar dikarenakan aplikasi ini memiliki animasi dan video yang dapat membuat siswa belajar dengan lebih menyenangkan. Pendapat diatas juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Eliza, 2013) dengan hasil penelitian yang mencantumkan bahwa penggunaan bahan ajar dengan aplikasi sangat

sesuai atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

SMK PGRI 13 Surabaya merupakan sekolah swasta yang memiliki akreditasi "A" yang beralamat di jalan Sidosermo PDK IV E/2 Wonocolo, Surabaya. SMK PGRI 13 Surabaya memiliki empat program keahlian, yakni Administrasi Perkantoran (APK), Pemasaran (PM), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Peneliti tertarik melakukan penelitian pada kelas X OTKP 3 dikarenakan siswanya pasif, ramai dan kurang adanya partisipasi dari siswanya. Sehingga dengan perlakuan siswa yang seperti ini dapat membuat kurangnya memahami materi yang ada. Peneliti tertarik mengupas terkait mata pelajaran kearsipan dikarenakan didalam mata pelajaran ini memiliki banyak teori yang harus siswa kuasai dan terapkan dikedudukan kerja, seperti cara membuat klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip dan proses penggunaan arsip.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMK PGRI 13 Surabaya hanya terdapat pada sedikitnya referensi bahan ajar yang disediakan, dikarenakan oleh itu maka peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif guna mendukung referensi bahan ajar yang terdapat di SMK PGRI 13 Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui proses pengembangan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan, kelayakan bahan ajar interaktif dan evaluasi siswa terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

Belajar merupakan suatu perubahan yang dialami individu terhadap tubuh dan karakteristik seseorang sejak dilahirkan (Trianto, 2014).

Belajar diartikan pula sebagai suatu proses dalam usaha yang dilakukan oleh seseorang guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman sendiri ketika berinteraksi dengan lingkungan (Slameto, 2012). Berdasarkan dari pendapat yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan pada individu sebagai suatu proses usaha untuk diperoleh perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman berinteraksi antar lingkungan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan setiap orang guna menambah wawasan dan pengetahuan yang didalamnya terdiri atas guru dan siswa. Pembelajaran adalah program atau sistem yang terdiri dari komponen atau unsur yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain, komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi (Rusman, 2013) Adapun pembelajaran merupakan sebuah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dengan lingkungan belajar (Komara, 2014).

Berdasarkan pada pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang saling berhubungan atau timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dengan adanya sumber belajar yang digunakan dilingkungan belajar.

Sumber belajar yang digunakan disekolah dapat berupa cetak maupun elektronik. Sumber belajar juga berupa bahan ajar. Menurut (Prastowo, 2015) mengemukakan bahwa bahan ajar ialah:

“ bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.”

Sedangkan pendapat lain diungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis dan terstruktur yang digunakan dalam membantu guru atau pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengimplementasikan materi yang diajarkan oleh guru (Hamdani, 2011). Adapun dikemukakan oleh (Ahmadi, 2010) yang menyatakan bahwa:

“bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas, bahan tersebut bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis, sehingga sangat penting bagi seorang guru memiliki atau menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasara, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.”

Berdasarkan pada pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah suatu bahan yang dirancang secara tertulis maupun tidak tertulis guna membantu guru dalam proses belajar mengajar guna menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif bagi siswa.

Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang didalamnya berisikan kombinasi antar beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami yang berasal dari suatu presentasi (Prastowo, 2015).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang disusun dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, seperti video, audio, teks dan grafik

dimana yang bertujuan untuk pembelajaran secara interaktif dengan siswa dimana isi bahan ajar sesuai dengan kurikulum 2013.

Mata pelajaran kearsipan menurut (Hamalik, 2016) yang menyatakan bahwa : “kearsipan adalah suatu proses kegiatan yang dimulai dari penerimaan, pengumpulan, peraturan, pemeliharaan, dan penyimpanan warkat menurut sistem tertentu sehingga dapat ditemukan dengan cepat dan mudah.”

Mata pelajaran kearsipan salah satu mata pelajaran yang di ampuh oleh jurusan administrasi perkantoran di SMK dan memiliki kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip.

METODE

Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau dapat disingkat dengan *R & D*. Penelitian pengembangan dimana menghasilkan suatu produk yang nantinya dapat dipraktekkan dan dapat dipertanggungjawabkan hasil produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang menghasilkan produk atau fasilitas belajar tertentu, dan dalam penelitian ini menguji keefektifan serta kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Penelitian dan pengembangan terdapat empat tahapan atau yang disingkat 4-D, dimana empat tahapan pengembangan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran) (Trianto, 2014).

Terkait empat tahapan yang ada dimana tahap *define* (pendefinisian) terdiri dari kegiatan analisis kurikulum, analisis kemampuan awal, analisis tugas dan analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Kemudian tahap kedua *design* (perancangan) terdiri dari kegiatan perancangan materi dalam bahan ajar interaktif dan desain awal bahan ajar interaktif. Setelah itu ke tahap ketiga tahap *develop* (pengembangan) terdiri dari kegiatan melakukan validasi (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan) dan ujicoba. Kemudian tahap keempat *dessiminate* (penyebaran) yang terdiri dari pengemasan dan penyebaran, namun penelitian ini tida pada tahap penyebaran dikarenakan hanya untuk mendapatkan prototype produk.

Berdasarkan pada urutan dalam tahap *develop* (pengembangan) pembuatan bahan ajar interaktif akan dilakukan validasi kepada para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan. Dimana validasi bahan ajar interaktif terdiri dari: 1)

Validasi kepada ahli materi guna melihat kesesuaian materi yang tercantum didalam bahan ajar interaktif yang dikembangkan; 2) Validasi ahli bahasa guna melihat kesesuaian bahasa yang digunakan di dalam bahan ajar interaktif yang dikembangkan; 3) Validasi ahli kegrafikan guna melihat kesesuaian tampilan dan komposisi dalam bahan ajar interaktif yang dikembangkan; 4) Analisis data dan revisi akan dilakukan berdasarkan masukan serta kritik dan saran yang diberikan para ahli validator yang diberikan melalui angket lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan; 5) Uji coba terbatas dilakukan pada kelas X OTKP 3 di SMK PGRI 13 Surabaya dengan jumlah 20 siswa; 6) kelayakan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran kearsipan dengan kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip berdasarkan penialaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan.

Instrumen penelitian yang diberikan diisi oleh ahli materi yang ditujukan kepada dosen Fakultas Ekonomi salah satu dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan guru Mata Pelajaran Kearsipan di SMK PGRI 13 Surabaya untuk dimintai kritik dan saran dalam lembar validasi ahli materi guna memberikan kesempurnaan bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Lembar validasi ahli bahasa diisi oleh salah satu dosen Fakultas Bahasa dan Seni dari Universitas Negeri Surabaya. Dan lembar validasi ahli kegrafikan diisi oleh salah satu dosen Fakultas Kurikulum dan Ilmu Pendidikan. Adapun skala penilaian yang validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: (Riduwan, 2015)

Lembar evaluasi siswa terhadap bahan ajar interaktif yang dikembangkan digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait bahan ajar interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Persentase penilaian evaluasi siswa diperoleh berdasarkan skala *Guttman*. Skala pengukuran tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2015)

Analisis validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli kegrafikan yang diperoleh dari lembar validasi akan dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Jumlah Skor Lembar Evaluasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2015)

Dari data hasil analisis validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli kegrafikan menggunakan rumus tersebut untuk mengetahui kelayakan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran Kearsipan dengan melihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2015)

Kelayakan bahan ajar interaktif dapat dilihat atau dikatakan layak apabila penilaian yang diperoleh penilaian pada kriteria interpretasi lebih dari 61%.

Analisis lembar evaluasi diperoleh dari hasil evaluasi siswa terhadap bahan ajar inetraktif kepada siswa yang dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Jumlah Skor Lembar Evaluasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2015)

Dari hasil data evaluasi siswa menggunakan rumus diatas dan untuk mengetahui kelayakan atau baik digunakannya bahan ajar interaktif pada mata pelajaran Kearsipan dengan melihat tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik

41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: diadaptasi dari (Riduwan, 2015)

Kelayakan atau baik digunakannya bahan ajar interaktif menghasilkan penilaian yang didapat pada kriteria interpretasi dengan jumlah lebih dari 61%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Di SMK PGRI 13 Surabaya Yang Dikembangkan

Pembuatan bahan ajar interaktif didasari adanya suatu alasan yakni perubahan sebelum dan sesudahnya adanya bahan ajar interaktif. Sebelum adanya bahan ajar interaktif di SMK PGRI 13 Surabaya memiliki fasilitas laboratorium Administrasi Perkantoran dan LCD, namun sayang jarang untuk pemanfaat secara optimalnya. Guru dalam memberikan pelajaran hanya sebatas menjelaskan kepada siswa terkait materi yang dipelajari sehingga membuat siswa bosan dan kurang fokus. Kemudian setelah adanya bahan ajar interaktif dirasa adanya perubahan yakni siswa memiliki semangat dan minat belajar yang cukup tinggi dikarenakan bahan ajar interaktif dikemas dengan menarik dan menyenangkan guna membantu pemahaman siswa.

Tahap pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan model pengembangan 4-D, yang terdiri seperti dibawah ini:

Tahap Define (Pendefinisian)

1. Analisis kurikulum, penggunaan kurikulum 2013 revisi 2017 telah diterapkan di SMK PGRI 13 Surabaya. Kemudian pemilihan mata pelajaran kearsipan yang memiliki kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip.
2. Analisis kemampuan awal, siswa diperhatikan kemampuan awal dalam memahami materi kearsipan yang sudah diberikan oleh guru terkait:
 - a) siswa lebih menyukai bahan ajar interaktif dikarenakan menggunakan gambar dan animasi yang dikolaborasikan dengan warna yang sesuai dengan warna dan materi yang tidak membosankan;
 - b) siswa lebih mudah memahami bahan ajar interaktif dengan benar karena menggunakan ejaan bahasa indonesia yang benar dalam memahami kompetensi dasar menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip. Setelah itu disesuaikan antara perangkat pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas X OTKP 3 di SMK PGRI 13 Surabaya.
3. Analisis tugas, melihat kompetensi dasar yang sudah ditentukan serta indikator yang harus dicapai

siswa dalam memahami kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip. Siswa diberikan 40 soal yang harus diselesaikan siswa dan hasilnya digunakan untuk pedoman dalam mengetahui tingkat kemampuan pemahaman siswa terhadap materi dan kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem dan proses penggunaan arsip.

4. Analisis konsep, guna menganalisis materi yang berkaitan dengan kompetensi dasar, menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penkompetensi dasar, menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip.
5. Perumusan tujuan pembelajaran, sesuai tujuan yang sudah terdapat dalam silabus bahwa siswa diharapkan mudah memahami kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap *design* (perancangan) bertujuan dalam pembuatan bahan ajar pada mata pelajaran kearsipan dengan kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip. Terdapat dua tahap sebagai berikut:

1. Perancangan materi dalam bahan ajar interaktif, pemilihan materi yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai sesuai yang tertera didalam silabus dengan kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip.
2. Desain bahan ajar interaktif, pemilihan desain yang sesuai dengan pemikiran dimana bahan ajar interaktif dapat memusatkan perhatian siswa dan membuat siswa betah dalam menerima materi.

Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan bertujuan dalam melakukan validasi terhadap bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif akan divalidasi oleh ahli maetri, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan yang memberikan kritik dan saran yang nantinya akan dipergunakan untuk memperbaiki bahan ajar interaktif.

Validasi pada bahan ajar interaktif yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan dengan memberikan tanda centang (√) pada lembar angket validasi. Hasil dari validasi ahli materi akan dilakukan sesuai dengan krititm dan saran yang diberikan. Revsisi dari validator 1, yakni penambahan alur terkait proses penyimpanan, penambahan glosarium dan penambahan kompetensi dasar serta

indikator yang dicapai. Revisi dari validator 2, yakni materi yang diberikan dalam bahan ajar interaktif sudah baik. Hasil validasi dari ahli bahasa validator, yakni pengurangan kata penghubung dan huruf kapital. Hasil revisi ahli kegrafikan validator 4, yakni penggunaan bahasa lebih komunikatif, huruf lebih diperbesar, perubahan icon menu menjadi gambar istilah dalam kearsipan.

Pada tahap *desiminate* (penyebaran) tidak dilakukan pengemasan dan penyebaran dikarenakan bahan ajar yang dikembangkan terbatas pada tiga kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan prose penggunaan arsip. Dan yang lebih penting yakni hanya untuk menghasilkan prototype produk.

Kelayakan Bahan Ajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Di SMK PGRI 13 Surabaya Yang Telah Dikembangkan

Kelayakan bahan ajar dihasilkan dari validasi yang dilakukan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli kegrafikan. Hasil dari validasi akan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Analisis Validasi Bahan Ajar Interaktif Oleh Validator

No	Komponen yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan Bahan Ajar Interaktif
1	Kelayakan Isi dan Penyajian	84%	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	86%	Sangat Layak
3	Kelayakan Kefrafikan	100%	Layak
Rata-rata Komponen		90%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti (2018)

Berdasarkan pada tabel diatas dapat dilihat komponen kelayakan isi dan penyajian diperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria penilaian sangat layak. Pada komponen kelayakan bahasa diperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria penilaian sangat layak. Pada komponen kelayakan kegrafikan diperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria penilaian sangat layak. Kemudian dengan keseluruhan total yang diperoleh sebesar 90% dengan kriteria penilaian sangat layak. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti

sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam mata pelajaran kearsipan.

Evaluasi Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran 3 Di SMK PGRI 13 Surabaya Yang Telah Dikembangkan

Evaluasi peserta didik terhadap bahan ajar interaktif pada mata pelajaran kearsipan dilakukan dengan adanya uji coba terbatas pada 20 orang siswa dikelas X OTKP 3 di SMK PGRI 13 Surabaya. Aspek yang dinilai dalam evaluasi siswa, yakni kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan. Teknik penilaian yang dilakukan untuk evaluasi siswa dilakukan dengan memilih jawaban sederhana yang memudahkan siswa dalam menjawab. Hasil uji coba terbatas pada peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 6
Analisis Uji Coba Terbatas

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria penilaian
1	Komponen kelayakan isi	99%	Sangat Baik
2	Komponen penyajian	99%	Sangat Baik
3	Komponen kebahasaan	93%	Sangat Baik
4	Komponen kegrafikan	100%	Sangat Baik
Rata-rata persentase (%)		98%	Sangat Baik

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti (2018)

Berdasarkan pada perhitungan diatas terkait evaluasi siswa terhadap Bahan Ajar Interaktif dari komponen isi materi didapatkan nilai sebesar 99%, untuk komponen penyajian didapatkan sebesar 99%, untuk komponen kebahasaan didapatkan skor sebesar 93%, serta untuk komponen kegrafikan didapatkan 100%. Jadi, uji coba terbatas dari keempat komponen tersebut didapatkan rata-rata keseluruhan aspek sebesar 98% dan dikatakan dengan kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan pada mata pelajaran kearsipan.

PENUTUP
Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran kearsipan menggunakan penelitian

R & D (Research and Development) dengan model 4-D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*). Namun, peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (*dessiminate*) karena hanya untuk membuat suatu produk saja. Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar interaktif pada mata pelajaran kearsipan dimana terdapat kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, dan mengkomunikasikan. Bahan ajar interaktif didalamnya memiliki materi dari tiga kompetensi dasar, video, dan latihan soal bagi siswa seperti TTS, mencocokkan, dan lain sebagainya yang sesuai dalam membantu proses belajar mengajar di SMK PGRI 13 Surabaya.

Kelayakan bahan ajar inetraktif dapat dilihat dari perolehan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli kegrafikan. Hasil analisis validasi materi diperoleh sebesar 84% dengan kesesuaian kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 86% dengan kesesuaian kriteria sangat layak, serta ahli kegrafikan sebesar 100% dengan kesesuaian kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian 3 validator tersebut dapat diambil rata-rata sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Sehingga disimpulkan bahwa Bahan Ajar Interaktif pada Mata Pelajaran Kearsipan sangat layak digunakan.

Hasil uji coba yang dilakukan peneliti di SMK PGRI 13 Surabaya pada kelas X OTKP 3 yang berjumlah 20 siswa mendapatkan hasil, yakni aspek isi/materi sebesar 99%, dan aspek penyajian sebesar 99%, dan aspek bahasa sebesar 93%, serta aspek kegrafikan sebesar 100% dengan keseluruhan dengan kriteria sangat layak. Dari 4 aspek tersebut dianalisis dengan rata-rata sebesar 98% dengan kesesuaian kriteria sangat layak. Kesimpulannya bahwa Bahan Ajar Interaktif pada Mata Pelajaran Kearsipan sangat layak digunakan pada kela X OTKP di SMK PGRI 13 Surabaya.

Saran

Bahan ajar interaktif hanya memuat tiga kompetensi dasar, yakni menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, penyimpanan arsip lima sistem, dan proses penggunaan arsip, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat keseluruhan kompetensi dasar. Bahan ajar interaktif hanya sebatas pada tahap pengembangan (*develop*) dikarenakan hanya untuk mendapatkan prototype produk, sehingga penelitian selanjutnya dapat hingga tahap penyebaran (*dessiminate*).

Bahan ajar dibuat dengan program *lectora*, diharapkan penelitian selanjutnya dapat digunakan

program lain yang lebih mendukung dan lebih baik. Bahan ajar interaktif diharapkan digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mengombinasikan cara pembelajaran yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Sofian. Andi. dan lif Khoiru. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliza, Fivia. (2013). No Title. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2).
- Hamalik, Oemar. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Komara, Endang. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Mulyasa, E. (2015). *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2012). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri, Maryani. (2009). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi (Study Kasus: MYOB Accounting 17 Pada Modul Banking). *Online*, 2(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Media Grup.