

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PENUNJANG KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN LAYANAN LEMBAGA PERBANKAN DAN KEUANGAN MIKRO KELAS XI PKM DI SMKN 1 JOMBANG**

**Nurul Ni'matul Chotimah**

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dan [nurulchotimah1@mhs.unesa.ac.id](mailto:nurulchotimah1@mhs.unesa.ac.id)

**Rochmawati**

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dan [Rochmawati@unesa.ac.id](mailto:Rochmawati@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM di SMKN 1 Jombang yang layak dan efektif digunakan oleh peserta didik kelas XI PKM. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan yaitu model pengembangan *Four-D* (4-D) yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek yang terdapat dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli grafis, ahli bahasa dan peserta didik kelas XI PKM. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan kuisioner terbuka dan kuisioner tertutup dan data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar interaktif yang dikemas dalam format .exe sehingga aplikasi dapat berdiri sendiri tanpa bantuan aplikasi lain. Disamping itu, bahan ajar interaktif layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM dengan hasil prosentase penilaian dari ahli materi sebesar 79%, ahli media 92%, ahli grafis 98%, dan ahli bahasa 85% serta respon peserta didik mendapatkan respon sebesar 94,5% yang dapat diinterpretasikan dalam kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** bahan ajar interaktif, pengembangan, kurikulum 2013.

### **Abstract**

This research aims to produce interactive teaching materials supporting curriculum 2013 subject of banking institutions and micro finance services class XI PKM at SMKN 1 Jombang are feasible and effective to be used by students of class XI PKM. This research refer to the development model Thiagarajan namely *Four-D* (4-D) development model which includes *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. The subjects contained in this research there is material expert, media expert, graphic expert, language expert and students of class XI PKM. The instruments used to collection the data is open questionnaires and closed questionnaires. The data obtained were analyzed using descriptive analysis techniques. The result of this research are to produce interactive teaching materials that are packaged in the .exe so that the application can stand alone without the help of other applications. Beside that, interactive teaching materials are feasible and effective to be used in the learning process of banking institution and micro finance services class XI PKM with the percentage of assessment results from material experts at 79%, media experts 92%, graphic experts 98,5, and language experts 85% which can be interpreted in feasible category. And responses of students received a response of 94,5% which can be interpreted in a very good category.

**Keywords:** interactive teaching material, development, curriculum 2013.

## **PENDAHULUAN**

Teknologi menurut KBBI adalah sebuah sarana ilmu pengetahuan terapan yang dapat mencapai tujuan khususnya dalam pendidikan yaitu untuk merencanakan dan menilai suatu kegiatan belajar mengajar agar mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih praktis dengan melihat sumber teknik, manusia dan interaksi diantara keduanya ("Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," n.d.). Di era digitalisme, transmisi teknologi informasi menjadi hal yang penting dalam dunia pendidikan dalam

bentuk elektronik interaktif (Ken & Neo, 2004). Hal ini juga didorong dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat. Dengan masuknya teknologi di era digitalisme dalam dunia pendidikan dapat mempermudah dalam menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan dengan cepat.

Menurut UU RI No. 20 Thn 2003, "pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara”. Pendidikan juga dijadikan sebuah tolok ukur kemajuan suatu negara. Berhubungan dengan itu, pendidikan di Indonesia juga mengalami perubahan beberapa kali kurikulum dengan tujuan untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya terkait penyusunan dan pelaksanaan delapan standar nasional pendidikan supaya Indonesia memiliki pendidikan yang lebih baik.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 ps 1 ayat 19, menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Sekarang, Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 di seluruh sekolah dimana kurikulum ini menekankan pola pikir peserta didik yang semula *teaching center learner* (TCL) menjadi *student center learning* (SCL), pembelajaran yang sebelumnya hanya satu arah menjadi dua arah atau interaktif dan yang semula abstrak dituntut kontekstual dengan disertai contoh-contoh nyata supaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir mandiri peserta didik. Namun fenomena yang terdapat di lapangan guru belum menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Sebagian besar pembelajaran yang digunakan masih konvensional dimana guru lebih cenderung menerangkan sehingga peserta didik merasa pembelajaran cenderung monoton dan sulit dalam memahami materi. Selain itu, peserta didik juga tidak dapat mengaitkan antara konsep dengan praktik.

Hal ini juga terjadi pada peserta didik SMKN 1 Jombang ketika peneliti melakukan observasi. Menurut Bruner dan Marzano, kurikulum 2013 juga mengacu pada kebutuhan peserta didik dalam memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia usaha dan dunia industri atau DUDI (Neolaka & Amialia, 2017). Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 ps 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses dimana terdapat interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar di dalam proses kegiatan belajar mengajar”. Proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuannya jika membuat sebuah perencanaan yang dapat dituliskan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (Neolaka & Amialia, 2017).

Salah satu komponen yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu media, alat dan sumber belajar. Salah satu bentuk dari media, alat dan sumber belajar ialah bahan ajar karena bahan ajar

merupakan salah satu komponen penting yang dapat menunjang pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar sebagai media, alat, dan sumber belajar di dalam pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik untuk tetap bisa memahami materi jika guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan cepat, tidak mudah dipahami atau pembelajaran terlalu monoton. Disamping itu, peserta didik dapat menyesuaikan diri sesuai dengan kecepatannya dalam memahami materi sehingga bahan ajar dapat dipergunakan oleh peserta didik maupun pendidik dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Disisi lain, penggunaan bahan ajar secara tepat dan bervariasi bisa mengatasi permasalahan yang terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembuatan bahan ajar. Namun keberhasilan pembelajaran juga tidak bergantung pada bahan ajar namun ketepatan dan keefektifan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik (Neolaka & Amialia, 2017).

Sumber belajar pada dasarnya mencakup segala sesuatu yang tersedia untuk membantu peserta didik belajar dan menunjukkan *skill* atau kemampuan beserta kompetensi yang dimilikinya. Dengan minimnya media dan sumber belajar yang tersedia di sekolah juga merupakan faktor penyebab peserta didik memahami konsep materi yang diberikan. Sumber belajar yang dipakai ialah buku referensi yang hanya dipinjam di perpustakaan sekolah dengan jumlah tertentu yaitu 18 buku untuk digunakan 1 kelas sehingga 1 buku digunakan untuk 2 peserta didik atau sebangku. Dan setelah pembelajaran selesai, buku harus di kembalikan sehingga ketika pembelajaran peserta didik diminta untuk mencatat materi untuk bahan belajar di rumah dan waktu pembelajaran juga habis untuk mencatat materi. Di tambah lagi buku paket yang digunakan bukan lagi buku paket untuk kelas XI melainkan buku umum dimana buku tersebut tidak mengulas semua materi yang sesuai dengan kompetensi dan indikator yang terdapat dalam silabus. Dan minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran juga menyebabkan pembelajaran yang berlangsung menjadi monoton.

Berdasarkan hasil observasi tentang proses belajar mengajar menyatakan bahwa sebagian besar siswa menjawab kegiatan pembelajaran dirasa monoton, materi yang disampaikan sulit untuk dipahami serta media dan sumber belajar juga kurang mendukung. Di tambah lagi mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro merupakan kategori mata pelajaran yang sulit karena yang dipelajari adalah mengenai konsep sekaligus

penerapannya sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh DUDI. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SMKN 1 Jombang didapatkan informasi bahwa peserta didik sulit untuk memahami materi, sumber belajar terbatas, tidak ada buku paket yang spesifik untuk kelas XI, harga buku paket cenderung mahal yang dapat dilihat di online shop seperti bukalapak, shopee, dan di penerbit yaitu andi publisher harga buku mulai dari Rp 62.000 hingga Rp 88.000. Disamping itu, mata pelajaran merupakan kategori pelajaran yang sukar dan materi dengan kompetensi dan indikator yang terlalu banyak harus diberikan dalam kurun waktu kurang lebih 1 semester setengah karena peserta didik harus melaksanakan praktek kerja lapangan (prakerin). Peserta didik juga lebih sering mencari sumber belajar dari internet. Sumber belajar terdapat di internet belum dapat dipercaya dimana hal itu membuat konsep materi yang di dapatkan oleh peserta didik tidak sepenuhnya akurat. Kurangnya sumber belajar juga akan menimbulkan ilmu pengetahuan yang di dapat oleh peserta didik kurang luas.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMKN 1 Jombang dibutuhkan sebuah alternatif bahan ajar dimana bahan ajar tersebut dapat mengatasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran yang berupa sebuah bahan ajar interaktif yaitu sebuah bahan ajar yang tidak hanya berupa teks dan gambar melainkan juga grafik, audio maupun video. Keunggulan dari bahan ajar interaktif yaitu dapat menunjang peserta didik maupun pendidik (guru) dalam melakukan pembelajaran sesuai dengan K13 atau kurikulum 2013. Disamping itu, bahan ajar interaktif juga dapat membangun komunikasi dua arah sehingga dapat membangkitkan keaktifan peserta didik dan suasana pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Disisi lain, peserta didik juga tidak bergantung pada penjelasan guru.

Keberhasilan dari penggunaan bahan ajar interaktif ini dapat dibuktikan dari adanya penelitian terdahulu dengan judul penelitian "*Development of Teaching Materials Based Interactive Scientific Approach towards the Concept of Social Arithmetic for Junior High School Student*" yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil penilaian dari validator ahli media adalah 83,75% dengan kategori kuat dan prosentase hasil uji tes terbatas yaitu 85,77% yang dapat diinterpretasikan dalam kriteria sangat kuat. Disamping itu, respon peserta didik terhadap bahan ajar interaktif juga dikatakan baik (Abadi, Pujiastuti, & Assaat, 2017). Selain itu, hasil penelitian yang berjudul "*Development of Interactive Teaching*

*Material using Multisensory Learning Model on Multiplication Material to Improve Student Results Third Grade Primary School*" menyatakan bahwa bahan ajar interaktif memperoleh respon yang sangat baik yang dapat diketahui dari hasil pengujian kuisioner individu dengan presentase 89,60% maupun hasil kuisioner kelompok kecil dengan presentase 83,80%. Disamping itu, bahan ajar interaktif efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan melihat adanya perbedaan hasil pembelajaran setelah dilakukannya uji coba produk dengan memberikan pretest dan posttest. Dan hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa bahan interaktif layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran (Juwita, Makmuri, & Rahayu, 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang ditetapkan peneliti yaitu : (1) Bagaimana pengembangan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM ? (2) Bagaimana kelayakan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM ? (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM ?

Dari latar belakang tersebut dapat diketahui tujuannya yaitu : (1) Mengembangkan produk berupa bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM, (2) Menganalisis kelayakan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM, dan (3) Menganalisis respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro kelas XI PKM.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *research and development (R&D)* dengan model pengembangan *Four-D (4-D)* yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Prosedur penelitian yang terdapat dalam penelitian ini meliputi *define, design, develop, dan disseminate*. Namun peneliti tidak melakukan tahap yang terakhir dikarenakan adanya keterbatasan biaya dan keterbatasan waktu.

Tahap *define* merupakan tahap untuk mendefinisikan dan menentukan syarat pembelajaran. Dalam tahap ini terdapat beberapa tahapan yaitu analisis awal, menganalisis peserta didik, menganalisis tugas, menganalisis konsep dan menganalisis tujuan

pembelajaran (Trianto, 2015). Tahap selanjutnya yaitu tahap *design*. Tahap ini merupakan tahap menyiapkan *prototype* bahan ajar interaktif yang akan dibuat. Dalam tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu penyusunan tes, pemilihan media, dan pemilihan format (Trianto, 2015). Tahap ketiga yaitu tahap *develop*. Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan produk yang telah direvisi berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing ahli. Dalam tahap ini terdapat dua tahap kegiatan yang dilakukan yaitu tahap *expert appraisal* dan *development testing* (Trianto, 2015). Dan tahap terakhir dalam model pengembangan *Four-D* yaitu tahap *disseminate* yang merupakan tahap pendistribusian dan penggunaan produk bahan ajar interaktif dalam lingkup yang lebih luas.

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian yaitu ahli materi, ahli media, ahli grafis, ahli bahasa, dan peserta didik. Jenis data yang akan diperoleh yaitu data kualitatif dimana data ini diperoleh dari catatan lapangan, tindakan responden, dokumen, dll dan data kuantitatif dimana data diperoleh dari hasil pengukuran yang berupa angka. Di samping itu, terdapat instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuisioner. Kuisioner tersebut yaitu kuisioner terbuka yang digunakan dalam lembar telaah dan kuisioner tertutup digunakan dalam lembar validasi dan respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif yang dapat dilakukan ketika data yang diperoleh dari subjek penelitian yaitu ahli materi, ahli media, ahli grafis, ahli bahasa dan peserta didik telah terkumpul. Penilaian yang digunakan dalam lembar validasi yaitu menggunakan skala likert yang dapat disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 1 Penilaian Skala Likert**

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

**Sumber : (Riduwan, 2016)**

Sedangkan penilaian dengan menggunakan skala guttman digunakan untuk mendapatkan penilaian dari peserta didik yang dapat disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 2 Penilaian Skala Guttman**

Jawaban	Skor
Tidak	0
Ya	1

**Sumber : (Riduwan, 2016)**

Kemudian hasil dari penilaian tersebut akan dianalisis menggunakan rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari analisis tersebut dapat diketahui hasil kelayakan dari bahan ajar interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian yang telah diberikan. Hasil penilaian dapat diinterpretasikan menggunakan skala likert yang dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 3 Kriteria Interpretasi**

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

**Sumber : (Riduwan, 2016)**

Berdasarkan tabel tersebut, maka bahan ajar interaktif layak digunakan apabila hasil penilaian yang diperoleh sebesar  $\geq 61\%$  yang dapat dikategorikan dalam kriteria layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Layanan Lembaga Perbankan dan Keuangan Mikro

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap *define* dimana tahap ini yaitu tahap untuk mengidentifikasi atau analisis permasalahan. Dalam tahap ini terdapat lima kegiatan yaitu :

#### 1. Analisis awal

Dalam analisis awal ini digunakan untuk menganalisis permasalahan awal dan kebutuhan peserta didik. Informasi yang diperoleh peneliti yaitu sekolah SMKN 1 Jombang menerapkan kurikulum 2013 dan kegiatan pembelajaran dimulai pukul 06.30 dan berakhir pukul 15.30 (*fullday school*), jurusan perbankan terdapat mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro yang memuat materi ATM, kartu kredit, *traveller cheque*, dan *mobile banking* dimana materi tersebut sulit dipahami oleh peserta didik, materi yang diberikan banyak dan alokasi waktu hanya 6JP, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih konvensional atau *teaching center learning* sehingga kegiatan belajar mengajar monoton dan membosankan, belum adanya inovasi dan kreatifitas bahan ajar yang menggunakan teknologi serta belum adanya media yang sesuai dengan materi.

#### 2. Analisis peserta didik

Dalam analisis ini diperoleh informasi bahwa pembelajaran di kelas peserta didik masih cenderung pasif, mudah bosan, materi tergelong, dan sebagian besar peserta didik memiliki laptop atau komputer.

3. Analisis tugas

Analisis ini dilakukan dengan merinci tugas yang diberikan pada peserta didik dan sesuai dengan materi. Tugas yang disajikan dalam bahan ajar interaktif berupa soal terkait materi. Pada aspek mengamati dan menanya, tugas yang diberikan adalah mengamati ilustrasi dan video kemudian peserta didik mencatat kesimpulan dan merumuskan pertanyaan. Pada aspek mengumpulkan informasi, peserta didik membaca dan mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar interaktif dan sumber belajar lain. Kemudian peserta didik diberi soal yang sesuai dengan materi untuk dikerjakan secara individu dimana soal tersebut berupa soal *multiple choice* untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

4. Analisis konsep

Konsep bahan ajar interaktif yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Konsep materi yang kartu ATM, kartu kredit, *traveller cheque*, dan *mobile banking* yaitu membahas mengenai definisi, jenis-jenis, manfaat, mekanisme, pencatatan dan video terkait materi yang disajikan.

5. Analisis tujuan pembelajaran

Dalam analisis ini dapat dirumuskan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik termotivasi dan memiliki rasa ingin tau memahami materi, menghargai teman dalam melakukan kerja individu maupun kelompok, peserta didik dapat menjelaskan materi yang disajikan, serta peserta didik dapat memperdalam ilmu pengetahuan dan mengaitkan teori yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual).

Tahap *design* ini dilakukan dalam perancangan bahan ajar interaktif untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berupa *draft I*. kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Media yang dipilih yaitu bahan ajar interaktif agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Sedangkan dalam pemilihan format, format yang dipilih mengacu pada struktur bahan ajar interaktif menurut Prastowo (2015). Dalam rancangan awal terdapat dua tahap kegiatan yaitu pra produksi dan produksi. Kegiatan pra produksi yaitu merancang desain awal bahan ajar interaktif seperti menentukan desain *background*, pemilihan warna yang akan digunakan, *background*, susunan materi, gambar pendukung, video pendukung, tombol navigasi (*back, next, exit, bantuan, home, sound*) dan lain-lain. Dalam kegiatan produksi hal yang dilakukan yaitu membuat isi bahan ajar interaktif yang telah disiapkan dalam tahap pra produksi sehingga dapat

menghasilkan produk bahan ajar interaktif yang berupa *draft I*.

Tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap *develop*. Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar interaktif yang berupa *draft II*. Dalam tahap ini terdapat dua kegiatan yaitu validasi ahli dan uji pengembangan. Tahap validasi digunakan untuk menelaah dan memvalidasi bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Produk yang telah dirancang berupa *draft* akan ditelaah oleh para ahli yang ditunjuk sebagai penelaah sekaligus validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli grafis. Hasil telaah dari seluruh ahli akan dijadikan dasar acuan untuk melakukan revisi sehingga dapat menghasilkan produk bahan ajar interaktif berupa *draft II*. Kemudian, produk tersebut divalidasi untuk mendapatkan penilaian dari masing-masing ahli sehingga dapat diketahui kelayakan bahan ajar interaktif yang dihasilkan oleh peneliti. Dalam tahap uji pengembangan, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji coba produk kepada peserta didik kelas XI PKM di SMKN 1 Jombang sejumlah 20 peserta didik sesuai dengan teori Sadiman. Uji pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap bahan ajar interaktif yang dihasilkan oleh peneliti apakah baik atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kelayakan Bahan Ajar Interaktif Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Layanan Lembaga Perbankan dan Keuangan Mikro**

Kelayakan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro dapat ditunjukkan dari hasil penilaian yang diberikan oleh masing-masing ahli yang ditunjuk sebagai validator. Kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan ini mengacu pada struktur bahan ajar interaktif menurut Prastowo (2015) dan sesuai dengan BSNP dan Walker & Hess dalam (Arsyad, 2013) dimana komponen yang dinilai meliputi kualitas tujuan dan isi, kualitas instruksional, kualitas teknik, kelayakan bahasa, dan kelayakan grafis. Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 3 Hasil Validasi**

No.	Komponen	Presentase (%)	Interpretasi
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	85%	Sangat Layak
2.	Kualitas Instruksional	88%	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknik	85%	Sangat Layak
4.	Kelayakan Bahasa	85%	Sangat Layak
5.	Kelayakan Grafis	98%	Sangat Layak
<b>Rata-rata validasi</b>		<b>88,2%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)

Berdasarkan tabel tersebut, hasil penilaian kualitas tujuan dan isi yang didapatkan dari ahli materi dan media diperoleh presentase sebesar 85% yang dapat diinterpretasikan dalam kategori “sangat layak”. Aspek yang dinilai yaitu aspek ketepatan, kelengkapan penyajian, kepentingan, dan kesesuaian (Arsyad, 2013) sehingga dapat diketahui bahwa bahan ajar interaktif yang dihasilkan sesuai dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kualitas instruksional diperoleh presentase sebesar 88% yang dapat diinterpretasikan dalam kategori “sangat layak”. Aspek yang dinilai ialah aspek memberikan kesempatan belajar, motivasi, fleksibilitas, dan memberikan bantuan untuk belajar (Arsyad, 2013). Hal ini dapat diketahui bahwa bahan ajar interaktif yang dihasilkan dapat memberikan bantuan dan kesempatan peserta didik dalam mendalami materi serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dimanapun dan kapanpun (fleksibel).

Dalam kualitas teknik diperoleh presentase sebesar 85% yang dapat diinterpretasikan dalam kategori “sangat layak”. Aspek yang terdapat dalam kualitas ini meliputi keterbacaan, mudah digunakan, penyajian pembelajaran, teknik penyajian materi, dan kualitas penanganan program (Arsyad, 2013) sehingga dapat diketahui bahwa bahan ajar interaktif sesuai dengan kegunaannya yaitu sebagai media pembelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro. Disamping itu juga dapat menarik perhatian peserta didik karena dilengkapi dengan teks, audio, dan visual yang sesuai dengan materi.

Penilaian kelayakan bahasa diperoleh presentase sebesar 85% yang dapat diinterpretasikan dalam kategori “sangat layak”. Aspek yang terdapat dalam kelayakan bahasa yaitu keterbacaan, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, penggunaan istilah dan symbol/lambang, dan kelugasan (BSNP, 2014) sehingga dapat diketahui bahwa kalimat yang digunakan dalam bahan ajar interaktif sederhana dan sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah menengah kejuruan (SMK). Disamping itu, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik karena sudah mengarah pada penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Komponen kelayakan grafis diperoleh presentase sebesar 98% dan dapat diinterpretasikan dalam kategori “sangat layak”. Aspek yang terdapat dalam kelayakan grafis meliputi ukuran, desain tampilan awal bahan ajar interaktif, tipografi cover, desain isi, tipografi isi dan ilustrasi isi (BSNP, 2014). Hasil ini dapat menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dihasilkan memiliki tata letak yang proporsional dan warna *background* yang

digunakan baik dari tampilan awal hingga isi didesain keluar dan menarik sesuai dengan materi.

Hasil validasi bahan ajar interaktif secara keseluruhan berdasarkan komponen-komponen tersebut diperoleh rata-rata kelayakan sebesar 88,2% yang dapat diinterpretasikan dalam kategori “sangat layak” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

### **Respon Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Interaktif Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Layanan Lembaga Perbankan dan Keuangan Mikro**

Respon peserta didik dapat diketahui setelah melakukan uji coba lapangan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada 20 peserta didik kelas XI PKM di SMKN 1 Jombang. Uji coba ini dapat dilakukan setelah melakukan telaah dan validasi bahan ajar interaktif. Untuk mengetahui respon peserta didik, peneliti memberikan kuisioner yang berisi pernyataan. Dalam kuisioner tersebut berisi dua pilihan jawaban yaitu “ya” dan “tidak” karena kuisioner tersebut menggunakan skala *guttman* sehingga penilaiannya jika peserta didik menjawab “iya” nilai yang diperoleh 1 dan jika “tidak” nilai yang diperoleh 0. Hasil penilaian yang diperoleh dapat ditunjukkan dalam tabel berikut :

**Tabel 4 Hasil Respon Peserta Didik**

No.	Komponen	Presentase (%)	Interpretasi
1.	Kelayakan Isi	96,25%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian	91,67%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Bahasa	85%	Sangat Layak
4.	Kelayakan Grafis	100%	Sangat Layak
<b>Rata-rata Respon Peserta Didik</b>		<b>94,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>

**Sumber : Data diolah oleh peneliti (2019)**

Hasil data kuisioner respon peserta didik dalam tabel tersebut dapat diketahui dari segi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan grafis (Depdiknas, 2008). Perolehan data keseluruhan rata-rata respon peserta didik sebesar 94,5% yang dapat diinterpretasikan dalam kategori “sangat baik” (Riduwan, 2016). Respon peserta didik dapat diketahui ketika peserta didik memberikan penilaian pada kuisioner yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar interaktif yang dihasilkan oleh peneliti menarik dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena bahan ajar interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan mampu

memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar interaktif

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Pengembangan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan *Four-D* menurut Thiagrajan yang terdiri dari 4 tahap namun tahap penelitian yang dilakukan adalah *define*, *design*, dan *develop*. (2) Hasil kelayakan bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro berdasarkan penilaian seluruh validator yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli grafis adalah sangat layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. (3) Hasil respon peserta didik terhadap bahan ajar interaktif penunjang kurikulum 2013 mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon dalam kategori sangat memahami.

### Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya diantaranya : (1) Bahan ajar interaktif yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan di komputer/laptop saja melainkan bahan ajar interaktif juga dapat digunakan di *smartphone*, (2) Bahan ajar interaktif mata pelajaran layanan lembaga perbankan dan keuangan mikro yang dikembangkan tidak hanya sebatas materi KD 3.10 yaitu menerapkan transaksi dengan kartu ATM, kartu kredit, *traveller cheque*, dan *mobile banking* sehingga perlu mengembangkan pada materi KD - KD yang lain, (3) Bahan ajar interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan produk yang dikembangkan dapat menarik peserta didik namun dalam penelitian selanjutnya perlu inovasi, kreatifitas dan desain animasi yang lebih menarik sehingga media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, (4) Pada penelitian ini telah dilakukan uji kelayakan produk dan uji coba terbatas untuk mengetahui respon peserta didik, namun untuk peneliti berikutnya disarankan untuk tidak hanya menguji kelayakan bahan ajar interaktif dan respon peserta didik, namun juga efektifitas penggunaan bahan ajar interaktif melalui penelitian eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

Abadi, M. K., Pujiastuti, H., & Assaat, L. D. (2017). Development of Teaching Materials Based Interactive Scientific Approach towards the

Concept of Social Arithmetic For Junior High School Student. *Journal of Physics : Conference Series*, 812(No. 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/812/1/012015>

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. (T. T. T. Trianto, Ed.) (Cetakan 2). Jakarta: Prenadamedia Group.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2014). Retrieved from <https://bsnp-indonesia.org>

Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar.

Juwita, Reva, Makmuri, & Rahayu, Wardani. (2018). Development of Interactive Teaching Material using Multisensory Learning Model on Multiplication Material to Improve Student Results Third Grade Primary School. *Internasional Journal of Innovative Science and Research Technology*, 3(7), 623–629.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (n.d.). Retrieved from <https://kbbi.web.id>

Neo, Tse-Kian (Ken) & Neo, Mai. (2004). Classroom Innovation: Engaging Students in Interactive Multimedia Learning. *Emerald Insight*, 21(3), 118–124. <https://doi.org/10.1108/10650740410544018>

Neolaka, Amos, & Amialia, Grace. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Edisi 1). Depok: Kharisma Putra Utama.

Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (D. Wijaya, Ed.) (Cetakan VI). Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Cet. 3). Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia. (2013). Jakarta: Tamita Utama.