

## Pengembangan Buku Interaktif Layanan Lembaga Keuangan Syariah Berbasis *Scientific Approach* Di SMK

Evi Ayu Retnosari<sup>1\*</sup>, Luqman Hakim<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya, eviretnosari16080304044@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya, luqmanhakim@unesa.ac.id

### Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi dalam pendidikan menghadirkan bentuk buku ajar yang beragam. Penelitian ini bermaksud untuk memaparkan pengembangan buku ajar interaktif dan keefektifan penggunaan buku tersebut. Hasil akhir dari penelitian ini berupa produk buku ajar interaktif Layanan Lembaga Keuangan Syariah berbasis *scientific approach* yang dapat digunakan oleh siswa. Prosedur penelitian merujuk pada model Four D berdasarkan teori Thiagarajan Semmel dan Semmel yang dilakukan secara lengkap tanpa mengecualikan satu tahap pun. Instrumen pengumpulan data berasal dari angket terbuka dan tertutup yang masing-masing dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil uji kelayakan yang dijalankan oleh ahli, dijelaskan dengan hasil sangat layak bahwa produk tersebut dapat diterapkan sebagai sumber belajar dalam mata pelajaran ini. Uji coba secara terbatas dilakukan pada 20 siswa yang berasal dari SMK Negeri 1 Lamongan kelas XII Perbankan Syariah memberikan kriteria sangat positif terhadap produk yang dikembangkan.

**Kata Kunci:** *Buku ajar interaktif; layanan lembaga keuangan syariah; scientific approach*

### Abstract

*The development technology and information in education present various form of text books. Research as aimed to explain the development interactive book and effectiveness of the used of the book. The final results of this research are produces interative book based on scientific approach sharia financial institution services that can used by student. The research prosedure in the Four D model by Thiagarajan Semmel and Semmel. Which are performed in a complete maner with out excluding a single stage. The instrumens of data included open questionnaires and closes qestionnaires. The results of the due diligence carried out by expert, explained with verry decent that the product can be used appllied as a source of learning in this subject. The trials was carried out in a limited manner with a sample of 20 students who cme from SMK Negeri 1 Lamongan XII class majoring in Islamic Banking giving very positive kriteri to the product being developed.*

**Keywords:** *Interactive book, sharia financial institution services, scientific approach*

\*✉ Corresponding author: eviretnosari16080304044@mhs.unesa.ac.id

## PENDAHULUAN

Landasan terpenting dibutuhkan dalam kemajuan suatu bangsa dan negara adalah pendidikan. Sebagai alat ukur kemajuan suatu bangsa, pendidikan harus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Karena itu, pemerintah berupaya memajukan pendidikan Indonesia, salah satunya dengan melakukan pembaharuan kurikulum yang ada sesuai dengan perkembangan zaman.

Kurikulum dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagai dasar keberhasilan dan pijakan utama sistem pendidikan nasional. Berdasarkan SK Dirjen Dikdasmen No. 356/KEP/d/KR/2017 sebagai acuan dalam menerapkan Kurikulum 2013. Dengan adanya Kurikulum 2013 Revisi saat ini, menuntut siswa untuk aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kurikulum 2013 Revisi menekankan pada pembelajaran berbasis pendekatan saintifik atau *scientific approach*.

Pendekatan saintifik atau *scientific approach* merupakan proses pembelajaran yang difokuskan ke siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan bagi siswa dan

membantu guru dalam membentuk siswa yang aktif sesuai dengan perkembangan (Sani, 2014). *Scientific approach* yakni suatu pendekatan yang dirancang dengan tujuan menjadikan siswa menjadi lebih aktif serta menciptakan pola pikir siswa yang inovatif, kreatif dan terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan runtutan sintak yang ada (Hosnan, 2014). Dalam hal ini, pendekatan saintifik atau *scientific approach* menerapkan bahwa proses pembelajaran lebih penting dibandingkan hasil pembelajaran. Karena proses pembelajaran ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa (Tanjung & Mardhatillah, 2018). Pendekatan saintifik atau *scientific approach* diterapkan diberbagai jenjang pendidikan sesuai dengan kebutuhan.

Salah satu pendidikan menengah adalah pendidikan kejuruan yang menyelenggarakan berbagai program keahlian, sehingga mampu menciptakan siswa yang siap bersaing di dunia kerja. Jenjang pendidikan kejuruan meliputi SMK dan MAK hal ini tercantum dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 Ayat 3. Tujuan dari pendidikan kejuruan salah satunya yaitu menciptakan siswa yang berkompoten dalam bekerja pada bidang tertentu. Salah satunya pada program keahlian Perbankan Syariah. Dimana program yang berkonsetrasi pada bidang syariah guna membantu tenaga perbankan profesional, yang utama program akuntansi syariah, manajemen perbankan syariah, lembaga keuangan syariah serta pemasaran syariah. Di dalam kompetensi keahlian Perbankan Syariah terdapat mata pelajaran yang berbasis syariah salah satunya layanan lembaga keuangan syariah yang berlaku sejak ajaran baru tahun 2018/2019.

Bahan ajar menggambarkan perangkat pembelajaran disusun sistematis dari segi informasi, alat ataupun teks untuk menyampaikan segala bentuk informasi terkait pembelajaran. (Prastowo, 2015) mengemukakan bahwa selain sistematis, bahan ajar mencakup keseluruhan kompetensi wajib yang harus ditempuh oleh siswa dalam pembelajaran. Bahan ajar mencakup suatu materi dengan metode dan evaluasi yang di desain untuk membuat peserta didik tertarik sehingga memperoleh suatu tujuan pembelajaran (Lestari, 2013). Pengembangan bahan ajar harus mengacu dengan perkembangan kurikulum, kompetensi dasar yang berlaku saat ini dengan berbagai kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahan ajar mempengaruhi siswa untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, sehingga harus dikemas sedemikian rupa untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang berkualitas. (Wijayanti, Zulaeha, & Rustono, 2015)

Berkembangnya teknologi di dunia pendidikan dapat mempermudah dalam penyampaian pengetahuan dengan beragam jenis *hardware* dan *software* modern (Alfin Nurullah, Yerry Soepriyanto et all, 2019). Bahan ajar bukan hanya berbentuk cetak saja, Lestari (2013) dalam bukunya mengungkapkan bahwa bahan ajar diklasifikasikan menjadi cetak serta non cetak . Sejalan dengan Belawati 2003 dalam (Rizkha & Hakim, 2018) dalam menyebutkan bahwa bahan ajar dibagi menjadi tiga diantaranya bahan ajar cetak, non cetak serta display. Dimana, bahan ajar cetak merupakan sumber belajar berupa modul, *handout*, buku dan lain-lain. Kemudian, bahan ajar non cetak merupakan sumber belajar berupa bahan ajar dengar yang dikenal dengan sebutan audio, bahan ajar pandang dengar disebut dengan audio visual, dan bahan ajar interaktif. Penggunaan bahan ajar interaktif memungkinkan dibutuhkan dalam pembelajaran guna mencetak siswa yang terampil dan aktif mengikuti perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan (Prihantana, Santyasa, & Warpala, 2014) yang mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi secara efisien serta belajar secara aktif dan konsisten yang berpusat ke siswa guna mencapai pembelajaran yang lebih baik. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan penelitian. (Liu & Cheng, 2015).

Prihantana dkk (2014) menyebutkan bahwa bahan ajar interaktif ialah seperangkat pembelajaran secara mandiri yang merancang pengalaman belajar secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan teknologi (Prihantana et al., 2014). Bahan ajar interaktif merupakan jenis bahan ajar yang mencakup berbagai jenis media berupa tulisan, gambar audio dan sebagainya yang digabungkan menjadi satu kesatuan (Prastowo, 2015) . Dalam hal ini bahan ajar interaktif dimaksudkan berupa buku ajar interaktif. Buku ajar digunakan sebagai sumber belajar sangat menunjang pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermutu.

Studi pendahuluan yang kami lakukan di SMK Negeri 1 Lamongan dengan guru pengampu mata pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah. Didapatkan informasi bahwa buku ajar yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai referensi berupa *fotocopy* materi dari berbagai buku perbankan syariah yang isinya sudah memuat Kompetensi Dasar namun belum menjadi satu kesatuan. Selain itu materi juga bersumber dari *handout* didapat dari pelatihan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran

layanan lembaga keuangan syariah. Dalam pembelajaran tak jarang siswa dipersilahkan untuk mencari berbagai sumber belajar dan informasi terkait mata pelajaran dari internet, akan tetapi sumber belajar dan informasi yang berasal dari internet belum dapat diketahui kebenarannya secara keseluruhan. Kurangnya sumber belajar akan mengakibatkan kurangnya pengetahuan yang didapatkan siswa secara tepat. Dengan adanya bahan ajar yang tepat, diharapkan dalam penyampaian materi pada proses belajar mengajar tersampaikan dengan tepat.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dibutuhkan sebuah pengembangan bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berupa buku interaktif Layanan Lembaga Keuangan Syariah berbasis *scientific approach*. Pengembangan buku ajar interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Unity 3D* dengan bahasa pemrograman *c#* dan didukung dengan aplikasi lainnya yaitu *monodevelop* dan *microsoft visual c++*. Pranata dalam Murtika dan Djuniadi (2016) menyatakan bahwa aplikasi *Unity* merupakan alat bantu produk untuk mengembangkan sebuah produk yang terintegrasi didalamnya, dengan kemajuan fiturnya serta kecepatan kerja yang tinggi untuk menghasilkan program interaktif.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu (1) Bagaimana proses pengembangan buku interaktif, (2) bagaimana kelayakan buku interaktif, dan (3) Bagaimana respon siswa terhadap buku interaktif ini. Adapun tujuan pengembangan buku ajar interaktif ini ialah (1) untuk menganalisis pengembangan buku ajar interaktif, (2) menganalisis kelayakan buku interaktif, dan (3) menganalisis respon terhadap buku interaktif. Pengembangan buku ini juga membantu siswa dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam memberikan informasi terkait materi mata pelajaran tersebut. Penyusunan materi isi buku juga sudah disesuaikan dengan pendekatan saintifik atau *scientific approach*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dimana jenis penelitian yang menghasilkan sebuah karya berupa produk beserta uji efektivitas produk yang telah dibuat (Sugiono, 2017). Model yang digunakan yaitu *Four D* yang mengacu pada teori Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto, 2015) meliputi tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*. Pada penelitian ini dilakukan sampai tahap *disseminate*, akan tetapi pendistribusiannya hanya secara terbatas.

Subjek penelitian mencakup beberapa ahli yang profesional serta telah berpengalaman dibidangnya masing-masing diantaranya, ahli materi dari dosen pendidikan akuntansi dan guru SMK mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah, ahli bahasa dari dosen Bahasa Indonesia, dan ahli grafis dosen dari kurikulum dan teknologi pendidikan. Serta siswa kelas XII kompetensi Perbankan Syariah sejumlah 20 orang.

Instrumen penilaian berupa angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka mencakup hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dan telaah ahli dengan menggunakan data kualitatif berisikan saran dan masukan sebagai acuan untuk dilakukannya perbaikan yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Kemudian angket tertutup meliputi hasil uji validasi ahli dan respon siswa dengan menggunakan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Untuk lembar validasi yang berasal dari para ahli dilakukan perhitungan dengan merujuk pada penilaian dengan skala *likert* dengan rentang skor dari 1 sampai dengan 5. Skor 1 menunjukkan kriteria sangat tidak layak dan skor 5 dengan kriteria sangat layak. Dari analisis tersebut dihitung dengan cara :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Validasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian kelayakan suatu produk diinterpretasikan dengan kriteria berikut:

**Tabel 1.**  
**Kriteria Penilaian Interpretasi**

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

Sumber: Riduwan (2016)

Dilihat dari tabel diatas, maka buku ajar interaktif dikatakan layak dan dapat digunakan jika memperoleh hasil persentase  $\geq 61\%$ . Untuk analisis penilaian angket respon siswa mengacu pada perhitungan skor skala Guttman dengan pilihan jawaban terdiri dari dua rentang interval yaitu (0) untuk jawaban “Tidak” dan (1) untuk jawaban “Ya”. Hasil dari jawaban tersebut diinterpretasikan dengan kriteria dari Riduwan (2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

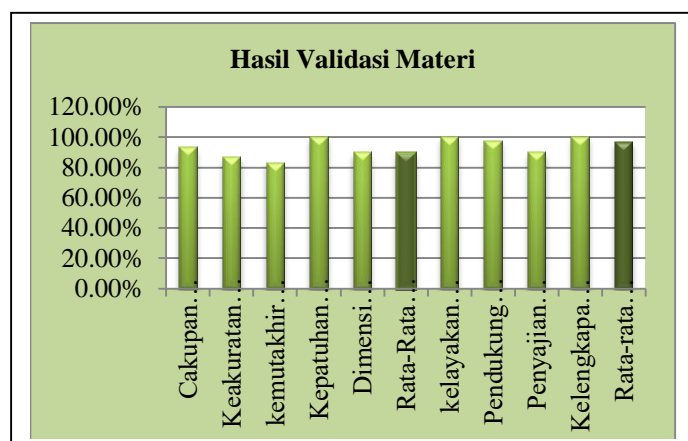
Proses Pengembangan Buku Ajar Interaktif yang pertama yaitu tahap *define*, diawali dari analisis ujung depan merumuskan permasalahan dasar dalam pembelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah yaitu masih terbatasnya sumber belajar hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif. Analisis siswa melibatkan kelas XII kompetensi keahlian perbankan syariah dengan rentang umur 17-18 tahun. Dalam rentang usia tersebut anak dapat berfikir secara logis dan abstrak, tanpa perlu mengamati benda konkrit. Selain itu anak juga sudah dapat menganalisis masalah dan memecahkan masalah secara mandiri (Nursalim, 2016). Analisis tugas sesuai dengan rangkaian kegiatan pada pendekatan saintifik atau *scientific approach* yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan, diakhiri soal evaluasi. Selanjutnya dilakukan analisis konsep beserta analisis tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Kompetensi Dasar 3.11-4.11 sampai 3.15-4.15 mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah kelas XII dengan inti materi sebagai berikut: (1) *Letter of Credit (L/C)*, *leasing* syariah, dan bank garansi (2) Modal ventura syariah, pengadaian syariah, asuransi syariah (3) Pasar odal syariah (4) Dana pensiun syariah serta (5) Koperasi jasa keuangan syariah.

Kedua, tahap *design* diawali dari pemilihan media untuk memilih media mana yang dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik materi dan siswa, dipilih media berupa buku ajar interaktif layanan lembaga keuangan syariah. Buku interaktif dapat membantu pendidik untuk menggali respon aktif siswa (Supriani & Oktaviyanthi, 2014). Pemilihan format dan rancangan awal buku ajar interaktif disusun menggunakan aplikasi *unity3d*, bahasa pemrograman *c#* serta didukung dengan aplikasi lainnya meliputi *monodevelop* dan *microsoft visual c++*, disesuaikan dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2014 dengan catatan ada bagian yang divariasikan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan buku ajar interaktif yang dibuat.

Ketiga, tahap *develop* dilakukan proses telaah oleh para ahli diantaranya ahli materi menelaah dari segi materi, ahli bahasa menelaah dari segi bahasa, ahli grafis dari segi grafis sesuai dengan bidangnya masing-masing. Masukan yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan sebagai acuan pada proses revisi untuk memperbaiki produk. Setelah proses revisi masuk ke tahap validasi dan dilakukan analisis data sebelum diuji cobakan ke siswa.

Terakhir, tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas oleh peneliti. Buku di distribusikan di dua sekolah di Kabupaten Lamongan yang masing-masing memiliki kompetensi keahlian perbankan syariah yaitu SMK Negeri 1 Lamongan yang bertempat di Jl. Panglima Sudirman No.84 Sidokumpul Lamongan dan SMK Negeri 1 Sambeng yang bertempat di Jl. Raya Pasarlegi No.1 Sambeng Lamongan.

Kelayakan buku ajar interaktif berbasis *scientific approach* layanan lembaga keuangan syariah hasilnya dari perhitungan penilaian validasi para ahli diantaranya validasi materi, bahasa dan grafis. Berikut pemaparan hasilnya:

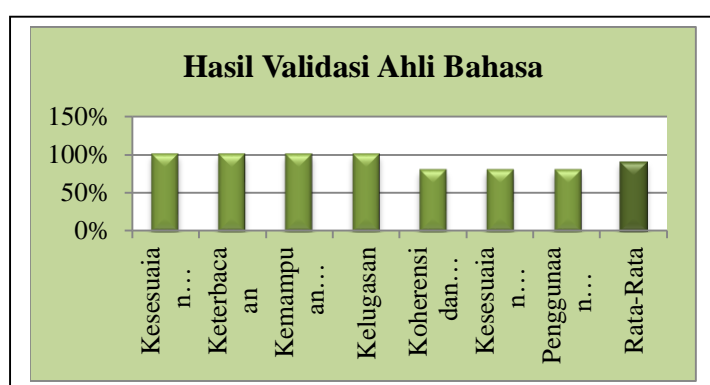


Sumber: Data diolah peneliti (2020)

**Gambar 1. Penilaian Kelayakan Materi Buku Ajar Interaktif**

Dalam penyajian materi pada buku ini terdapat kegiatan pembelajaran dengan langkah karakteristik 5 M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar serta mengkomunikasikan. Pada bagian mengamati disajikan berbagai sumber informasi dari ruang lingkup layanan lembaga keuangan syariah, serta diakhir setiap bab buku terdapat latihan soal. Berdasarkan penilaian yang dilakukan rata-rata kelayakan penilaian materi yang ditandai dengan balok berwarna gelap dibawah ini diperoleh nilai 93,75% interpretasi sangat layak. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya pada pengembangan buku ajar interaktif berbasis *scientific approach* yang berjudul “*Development of Teaching Matrials Based Interactive Scientific Approach towards the Concept of Social Arithmetic for Junior High School Student*” menyimpulkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak (Abadi, Pujiastuti, & Assaat, 2016). Penelitian lain juga menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif denga pendekatan saintifik dikategororikan sangat valid. (Risma, Murtiani, Darvina, & Yulkifli, 2019)

Berdasarkan penilaian yang dilakukan rata-rata kelayakan bahasa yang disajikan dalam buku ajar interaktif pada grafik dibawah ini ditandai dengan balok berwarna gelap diperoleh nilai 90% dengan interpretasi sangat layak.



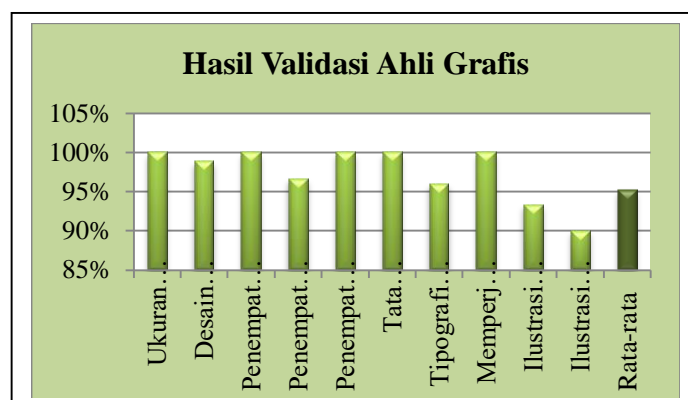
Sumber: Data diolah peneliti (2020)

**Gambar 2. Penilaian Kelayakan Bahasa Buku Ajar Interaktif**

Pada buku interaktif ini memuat bahasa yang disesuaikan pada perkembangan siswa dengan keterbacaan, kelugasan serta kemampuan memotivasi siswa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan jelas sesuai dengan perkembangan siswa serta mampu memerikan motivasi untuk siswa. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa karena sudah mengarah dan sesuai dengan kaidah

Bahasa Indonesia. Sejalan dengan dengan penelitian (Manasikana & Listiadi, 2017) bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dalam aspek bahasa memperoleh kategori sangat layak.

Hasil penilaian yang telah dilakukan rata-rata kelayakan pada aspek grafis yang disajikan pada grafik dibawah ini, ditandai dengan balok berwarna gelap diperoleh hasil 95,26% dengan interpretasi sangat layak.



Sumber: Data diolah peneliti (2020)

**Gambar 3. Penilaian Kelayakan Grafis Buku Ajar Interaktif**

Dalam buku interaktif yang dihasilkan memiliki unsur tata letak yang proposional, konsisten, dapat memperjelas materi. Tampilan desain buku yang menarik serta fitur yang disajikan jelas dan mempercepat pemahaman siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Chotimah & Rochmawati, 2019) bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan dari segi grafis memperoleh kriteria yang sangat layak.

Berikut ini disajikan tabel rekapitulasi kelayakan para ahli terhadap buku ajar interaktif:

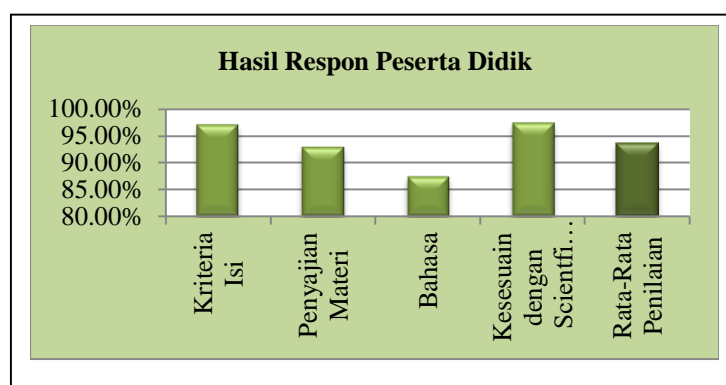
**Tabel 2.**  
**Hasil Rekapitulasi Kelayakan**

No	Validasi	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	93,75%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
3	Ahli Grafis	95,26%	Sangat Layak
Rata-rata		93%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah peneliti (2020)

Dari hasil rekapitulasi kelayakan validasi para ahli yang meliputi ahli materi, bahasa serta grafis disimpulkan bahwa buku ajar interatif yang dikembangkan menghasilkan rata-rata sebesar 93% dengan interpretasi sangat layak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa buku interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar pada kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan penelitian sebelumnya (Gonz, 2013) yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif memberikan dampak yang lebih besar serta sebagai pelengkap yang baik unuk mengajar. Di dukung dengan penelitian (Mardhatillah, Verawati, Evianti, & Pramuniati, 2019) menunjukkan kriteria layak dan sangat baik dipergunakan dalam keseharia belajar siswa dan (Mardiana, Isa, & Ningsih, 2020) mengatakan hal yang sama bhawa bahan ajar bersifat interaktif teruji dengan sangat baik dan layak digunakan.

Uji coba terbatas respon siswa dilakukan kepada subjek penelitian siswa kelas XII Perbankan Syariah sejumlah 20 orang. Berikut pemaparan hasilnya:



Sumber: Data diolah peneliti (2020)

**Gambar 4. Hasil Penilaian Respon Siswa**

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa komponen dalam respon siswa yaitu kriteria isi sebesar 97,14 %, penyajian materi sebesar 93%, kriteria bahasa sebesar 87,5%, dan rata kesesuaian dengan *scientific approach* sebesar 97,5%. Oleh karena itu, diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian respon yang dilakukan oleh siswa sebesar 93,78% berinterpretasi sangat memahami.

Dari beberapa komponen yang terdapat pada penilaian respon siswa yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada komponen kesesuaian dengan *scientific approach* yaitu sebesar 97,14%. Didalam rangkaian kegiatan pembelajaran *scientific approach* dapat membantu siswa dalam memahami isi materi.

Dalam penelitiannya (Ilyas & Mursid, 2015) menunjukkan bawa bahan ajar interaktif yang dihasilkan layak digunakan dan lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan (Adawiyah & Harjono, 2018) memberikan kesimpulan bahwa respon siswa terhadap *e-book* interaktif yang dikembangkan menunjukkan respon sangat baik. Dan (Juwita & Rahayu, 2018) buku ajar interaktif yang digunakan mampu memberikan hasil positif pada respon siswa.

## SIMPULAN

Proses pengembangan buku interaktif layanan lembaga keuangan syariah berbasis *scientific approach* kelas XII SMK menggunakan model *Four D* yang mengacu pada teori Thiagarajan, meliputi tahap define, tahap design, tahap develop, dan tahap disseminate. Kelayakan buku interaktif yang dikembangkan ini memiliki interpretasi sangat layak disetiap komponen kelayakan meliputi kelayakan materi, bahasa, dan grafis. Respon siswa terhadap buku interaktif layanan lembaga keuangan syariah berbasis *scientific approach* memberikan interpretasi sangat memahami. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku yang dikembangkan dapat dipergunakan pada pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. K., Pujiastuti, H., & Assaat, L. D. (2016). Development of Teaching Materials Based Interactive Scientific Approach towards the Concept of Social Arithmetic For Junior High School Student. *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Adawiyah, R., & Harjono, A. (2018). *The Development of Interactive Physics E-Book in Rigid Body Equilibrium and The Development of Interactive Physics E-Book in Rigid Body Equilibrium and Rotational Dynamics*. (March), 28–33. <https://doi.org/10.9790/7388-0802022933>
- Alfin Nurullah, Yerry Soepriyanto, Sulton, & Arafah Husna. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Sistem Kehidupan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 315–319.
- Chotimah, N. N., & Rochmawati. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Layanan Lembaga Perbankan Dan Keuangan Mikro Kelas XI PKM SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 07 (02)(20), 223–229.



- Gonz, J. C. (2013). Development of interactive books for Control Education. *International Federation of Automatic Control Symposium Advances in Control Education*, 150–155. <https://doi.org/10.3182/20130828-3-UK-2039.00038>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ilyas & Mursid, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3291>
- Juwita, R., & Rahayu, W. (2018). Development of Interactive Teaching Material using Multisensory Learning Model on Multiplication Material to Improve Student Results Third Grade Primary School. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 3(7), 623–629.
- Lestari. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademi Permata.
- Liu, L. Y., & Cheng, M. T. (2015). Interactive projector as an interactive teaching tool in the classroom: Evaluating teaching efficiency and interactivity. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2), 110–115.
- Manasikana, A., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Untuk Kelas XII Akuntansi Di Smkn 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2).
- Mardhatillah, Verawati, Evianti, E., & Pramuniati, I. (2019). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Genta Mulia*, X(1), 38–53.
- Mardiana, Isa, Y., & Ningsih, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 138–148. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p138>
- Nursalim. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prihantana, M. A. S., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi Stop Untuk Siswa SMK. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–12.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran dan Variabel-Variabel Penelitian Bandung Alfabeta*. Bandung: Alfabeta.
- Risma, M., Murtiani, Darvina, Y., & Yulkifli. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Pada Materi Jurusan Fisika , Fmipa Universitas Negeri Padang Staf Pengajar Jurusan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang. *Pillar of Physics Education*, 12(1), 81–88.
- Rizkha, A. N. R., & Hakim, L. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Saintifik Pada Mata Pelajaran Produk Syariah Semester I Kelas Xi Perbankan Syariah Di Smk Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(2).
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriani, Y., & Oktavianty, R. (2014). The Influence of Compact Disk Interactive Learning Model And Student ' s Creativity Toward The Understanding of Mathematics. *International Journal of Education and Research*, 2(7), 535–540. Retrieved from <http://fisika.fkip.unej.ac.id/wpcontent/uploads/sites/11/2015/04/15.-Sri-301-305.pdf>.
- Tanjung, H. S., & Mardhatillah. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri Suak Pandan. *Bina Gogik*, 5(2), 2579–4647.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prnadamedia Group.
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101.