

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah

Fitri Nurlaili¹, Budi Mulyati², E. Nita Prianti³

^{1,2,3} Universitas Banten Jaya, Indonesia

fitrinurlaili@unbaja.ac.id, budimulyati@unbaja.ac.id, nitaprianti18@gmail.com

Abstrak: Perubahan teknis pembelajaran menjadi pembelajaran daring membutuhkan bahan ajar yang mampu mengatasi keterbatasan kuota dan penyimpanan pada gawai, serta munculnya mata pelajaran baru dalam kurikulum 2013 yaitu Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah bahan ajar untuk mata pelajaran ini masih terbatas. Tujuan penelitian menghasilkan bahan ajar interaktif yang layak digunakan pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dari Sugiyono yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) Revisi Desain (6) Uji Coba Produk (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk final, (10) Produksi. Penelitian dilakukan kepada 4 ahli, 1 guru pengampu mata pelajaran serta 34 siswa kelas XI SMK PGRI 3 Kota Serang Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil pengembangan bahan ajar interaktif berupa validasi ahli materi dengan rata-rata penilaian 3,5, ahli pendidikan sebesar 3,7, ahli bahasa 3,7 dan ahli media 3,5, hasil validasi seluruh ahli pada desain bahan ajar interaktif memiliki klasifikasi sangat tinggi. Uji coba produk kepada 14 siswa memberikan penilaian sebesar 3,6 dan uji coba pemakaian kepada 34 siswa menyatakan bahwa bahan ajar interaktif berada pada kualifikasi sangat tinggi dengan hasil penilaian 3,6 sehingga pengembangan bahan ajar interaktif sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 02-11-2021

Disetujui pada : 28-01-2022

Dipublikasikan pada : 28-01-2022

Kata Kunci:

Bahan Ajar, Interaktif, Akuntansi Pemerintah

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.439

PENDAHULUAN

Covid 19 yang melanda dunia pada tahun 2019 merubah seluruh tatanan dunia tidak terkecuali pada dunia pendidikan, proses pembelajaran tatap muka sudah tidak dapat dilakukan sehingga diperlukan solusi dari kondisi ini. Pembelajaran daring merupakan alternatif paling aman untuk mencegah penyebaran covid 19 terutama di lingkungan sekolah. Namun berdasarkan survei kemendikbud realita di lapangan lebih dari 87% aktivitas yang dilakukan sekedar pemberian soal, aktivitas dengan buku teks 50%, 40% adalah tugas (Putri, 2020). Kondisi belajar yang demikian menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran serta merasa kesulitan dalam memecahkan permasalahan dari materi yang diberikan. Bahkan berdasarkan survey KPAI dinyatakan bahwa sebanyak 76,7% tidak senang mengikuti pembelajaran jarak jauh (Komisi Perlindungan Anak, 2021). Untuk mengatasi permasalahan ini dibutuhkan bahan ajar yang dapat meningkatkan rasa senang siswa, menjelaskan materi secara rinci, memvisualisasi materi dan melatih siswa untuk berfikir kreatif dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Bahan ajar merupakan seperangkat bahan atau materi yang disusun secara sistematis untuk mendukung terlaksananya pembelajaran secara efektif (Ratumanan & Rosmiati, 2019) Penyusunan bahan ajar mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesederhanaan, unsur desain pesan, pengorganisasian bahan serta petunjuk penggunaan (Sanjaya, 2017). Ragam bahan ajar terbagi menjadi bahan ajar cetak, audio, audio visual dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif

mengkombinasikan dua atau lebih media yang dikendalikan oleh pengguna. Hubungan bersifat dua arah, *user* memberikan tanggapan terhadap tampilan program serta diikuti dengan penyajian informasi selain itu siswa aktif mengambil peran dalam pembelajaran (Mardiana et al., 2020) Bahan ajar interaktif memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa, juga memberikan kontrol pemanfaatan kepada siswa. Karakteristik yang paling penting adalah siswa tidak hanya memperhatikan objek pembelajaran tetapi dituntut untuk berinteraksi selama belajar (Wiana, 2018) sehingga dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan belajar siswa.

Bahan ajar interaktif memadukan teks materi serta audio visual yang dikemas dalam bentuk digital sehingga sesuai dengan kondisi pembelajaran daring namun meminimalkan penggunaan kuota. Dimana salah satu permasalahan dalam pembelajaran daring adalah kuota (Komisi Perlindungan Anak, 2021). Permasalahan lain yang ditemui adalah fasilitas dan jaringan internet (Huzaimah & Amelia, 2021). Oleh karena itu dibutuhkan Bahan ajar interaktif yang dapat digunakan dengan kuota dan jaringan yang terjangkau serta dapat digunakan dengan berbagai macam gawai.

Microsoft Powerpoint merupakan program komputer yang digunakan untuk presentasi yang efektif, professional serta mudah dalam pengoperasian. Powerpoint memuat *slide* dengan desain yang menarik dan berkesan karena dapat mengombinasikan aspek audio dan visual. Powerpoint bahkan sudah dilengkapi dengan gambar 3D (microsoft, n.d.) sehingga dapat membantu penyampaian bahan ajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Powerpoint interaktif memberikan kemudahan pada siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan sederhana, dapat divisualisasikan serta siswa dapat mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disiapkan (Prayitno & Mardianto, 2020). Powerpoint lebih mudah diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika akan membukanya serta ukuran *file* yang kecil, sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar (Purwanti et al., 2020). Powerpoint tidak harus dioperasikan dalam jaringan sehingga mengatasi permasalahan penggunaan kuota siswa dan kompatibel diberbagai perangkat gawai yang membuat mudah diakses sehingga lebih terjangkau oleh siswa dan guru.

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 07/D. D5/ KK/ 2018) mengenai struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) muncul mata pelajaran baru pada peminatan bisnis dan manajemen yakni "Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintahan". Mata pelajaran ini berada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar keahlian (C3) yang merupakan kompetensi inti dan kompetensi dasar keahlian spesifik yang mawadahi kompetensi keahlian, berlaku khusus untuk kompetensi keahlian yang bersangkutan. Mata pelajaran ini ditempuh selama 280 Jam pelajaran. Keterbatasan waktu, kompleksitas materi dan kondisi pembelajaran daring ini menyebabkan dibutuhkan bahan ajar berbentuk digital yang dibuat secara sederhana, mudah dipahami, interaktif dan menyenangkan.

Penelitian relevan dilakukan oleh Pratiwi & Listiadi (2021) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi pemerintah disebabkan karena buku yang digunakan belum mencakup semua kompetensi dasar secara runtut dan belum sesuai dengan peraturan pemerintah yang baru. Pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli memenuhi kriteria sangat layak dan hasil uji coba siswa memperoleh respon dengan kriteria sangat dipahami. Penelitian lain dilakukan oleh Nabilajaya & Listiadi (2020) pengembangan bahan ajar dilakukan karena mata pelajaran yang relative baru, buku pelajaran yang tersedia tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan pendekatan scientific serta adanya kesulitan membuat bahan ajar sesuai kurikulum 2013 revisi. Hasil pengembangan menunjukkan hasil validasi ahli dan peserta didik sangat layak digunakan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah

perbedaan media pembelajaran yang dikembangkan, kompetensi dasar dan metode pengembangan yang digunakan.

Mengacu kepada permasalahan ketersediaan bahan ajar yang sesuai kebutuhan dan perubahan teknis pembelajaran penting dilakukan pengembangan bahan ajar yang dapat mengakomodasi keduanya yaitu dengan mengembangkan bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah. Pengembangan bahan ajar yang layak menurut ahli dan siswa diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan, minat dan motivasi belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan.

METODE

Penelitian pengembangan ini dilakukan kepada siswa kelas XI SMK PGRI 3 Kota Serang pada bulan April-September 2021 dengan mengadaptasi teori dari (Sugiyono, 2018) (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) Revisi Desain (6) Uji Coba Produk (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) Revisi Produk final, (10) Produksi. Instrument yang digunakan adalah kuesioner tertutup dan lembar telaah. Kuesioner tertutup berupa lembar validasi yang ditujukan kepada ahli materi, ahli Pendidikan, ahli Bahasa dan ahli Media, serta kuesioner uji coba produk kepada 1 orang guru pengampu mata pelajaran, 15 kepada peserta didik, serta uji coba produk kepada 34 peserta didik kelas XI SMK PGRI 3 Kota Serang. Lembar telaah digunakan untuk memperoleh saran perbaikan terkait bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif, data kuantitatif berbentuk *rating scale* menggunakan skala likert serta data kualitatif berupa saran perbaikan dari ahli. Instrument memiliki 4 jawaban dengan kategori skor sangat tinggi (4), tinggi (3), Rendah (2), sangat rendah (1) kemudian skor dihitung menggunakan rumus

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 4$$

(Sani, 2016)

Hasil dari skor penilaian kemudian dikonversikan ke pernyataan kualitas untuk mengetahui kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Tabel 1 :Konversi Nilai

No	Rentang	Klasifikasi
1	$X \geq (\bar{X} + 1.SBx)$	Sangat tinggi
2	$(\bar{X} + 1.SBx) > X \geq \bar{X}$	Tinggi
3	$\bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1.SBx)$	Rendah
4	$X < (\bar{X} - 1.SBx)$	Sangat Rendah

Keterangan:

$$\bar{X} = \text{Mean ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$SB_x = \text{Simpangan Baku Ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

X = Skor

Mardapi (2008: 123)

Berdasarkan tabel 1 dan skor penilaian skala 4 maka pedoman penilaian kelayakan disusun sebagai berikut:

Tabel 2: Pedoman Penilaian

No	Rentang	Klasifikasi
1	$X \geq (\bar{X} + 1.SBx)$	$X \geq 3$ Sangat tinggi
2	$(\bar{X} + 1.SBx) > X \geq \bar{X}$	$3 > X \geq 2.5$ Tinggi
3	$\bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1.SBx)$	$2.5 > X \geq 2$ Rendah
4	$X < (\bar{X} - 1.SBx)$	$X < 2$ Sangat Rendah

Sumber: Data diolah (2021)

HASIL dan PEMBAHASAN

Pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar interaktif berdasarkan Model pengembangan dari Sugiyono (2018), setiap tahapan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kualitas kelayakan dari bahan ajar interaktif yang dikembangkan.

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan pihak sekolah terkait upaya peningkatan kualitas pembelajaran terutama pada masa pembelajaran daring. Penelitian awal dimulai dengan wawancara kepada Kepala sekolah dan guru mata pelajaran. Diketahui bahwa salah satu kesulitan dalam pembelajaran daring terkait kuota, antusiasme belajar peserta didik yang menurun, sumber belajar pada mata pelajaran ini masih terbatas. Terbatasnya bahan ajar menyebabkan peserta didik kurang dapat mengeksplorasi materi. Penelitian awal juga dilakukan dengan melakukan observasi perpustakaan yang menunjukkan bahwa bahan ajar mata pelajaran ini masih terbatas, sehingga diperlukan mengembangkan bahan ajar interaktif

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengkaji konsep, teori, dan penelitian relevan terkait bahan ajar yang dikembangkan, pengumpulan data dilakukan dengan menginventarisir berbagai sumber bahan ajar, jurnal, kasus, serta referensi pendukung terkait pengembangan bahan ajar interaktif. Pada tahap ini peneliti menyiapkan berbagai hal yang dibutuhkan dalam penyusunan bahan ajar interaktif. Pada tahap ini juga disusun kriteria kelayakan pengembangan bahan ajar interaktif

3. Desain Produk

Desain Produk dilakukan dengan menyusun materi bahan ajar interaktif serta tampilan bahan ajar interaktif. Pada tahap desain produk dilakukan beberapa kegiatan antara lain

- a. Menyusun materi bahan ajar interaktif yang berasal dari kompetensi dasar 3.1,4.1,3.2,4.2, 3.3,4.3,3.4,4.4,3.5,3.5
 - b. Penyusunan contoh relevan
 - c. Penyusunan evaluasi pembelajaran
 - d. Menyusun layout powerpoint interaktif
 - e. Penyusunan bahan ajar interaktif
 - f. Finalisasi pengembangan bahan ajar interaktif
- Bahan ajar interaktif disusun memuat konten berupa cover, halaman menu, petunjuk penggunaan, kompetensi, materi pembelajaran, serta evaluasi

4. Validasi Desain.

Desain produk selanjutnya diajukan kepada para ahli untuk mengukur tingkat kelayakan produk. Validasi produk dilakukan oleh 4 orang ahli yaitu ahli materi, ahli pendidikan, ahli bahasa dan ahli Media. Hasil validasi desain ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3: Validasi Ahli Tahap 1

Penilaian	Rata- Rata	Klasifikasi
Ahli Materi	2,5	Rendah
Ahli Pendidikan	2,7	Tinggi
Ahli Bahasa	3,7	Sangat Tinggi
Ahli Media	2,3	Rendah

Sumber : Data Diolah (2021)

Berdasarkan hasil validasi ahli diketahui bahwa desain bahan ajar interaktif memerlukan banyak revisi terutama pada bagian materi dan desain Media. Saran yang diberikan para ahli antara lain merevisi materi dengan menggunakan referensi yang lebih baru, merevisi soal evaluasi, dan menambah keinteraktifan bahan ajar.

Berdasarkan penilaian ahli maka Peneliti melakukan revisi terhadap desain bahan ajar interaktif Adapun hasil validasi desain tahap 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4: Validasi Ahli Tahap 2

Penilaian	Rata- Rata	Klasifikasi
Ahli Materi	3,5	Sangat Tinggi
Ahli Pendidikan	3,7	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	3,7	Sangat Tinggi
Ahli Media	3,5	Sangat Tinggi

Sumber : Data Diolah (2021)

Berdasarkan hasil validasi para ahli diketahui bahwa desain produk bahan ajar interaktif semua sudah memberikan penilaian dengan hasil yang sangat tinggi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa desain yang disusun sudah layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Tampilan bahan ajar interaktif menggunakan microsoft powerpoint

Tabel 5 Tampilan Bahan Ajar Interaktif

No	Tampilan	Keterangan
1		Berisi judul materi pembelajaran dan pengembang
2		Menu berisi: Tombol menu petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif . Kompetensi dasar yang dicapai, materi pembelajaran, dan evaluasi
3		Menu Materi terdiri dari tombol yang mengarah pada sub pokok bahasan

4



Berada pada sub pokok bahasan dan mengarah pada materi pembelajaran yang lebih mendalam

5

SOAL EVALUASI

1. Prosedur yang dilakukan dalam system akuntansi pemerintah daerah, kecuali...

- Pencatatan
- Pengelolaan
- Peringkasan
- Penyediaan
- Pelaporan

Menu evaluasi digunakan untuk mengetahui capaian pembelajaran siswa

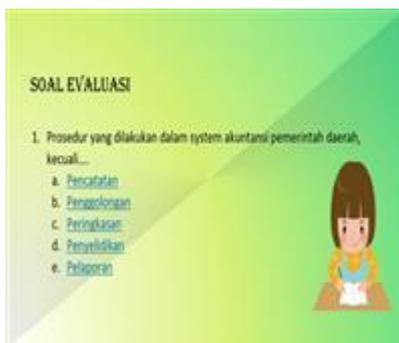
Sumber: Hasil Penelitian (2021)

5. Revisi Desain

Revisi desain dari aspek materi maupun tampilan bahan ajar interaktif sesuai hasil validasi dan saran para ahli menimbulkan beberapa perubahan dari desain produk awal. Beberapa revisi yang dilakukan antara lain:

Tabel 6: Hasil Revisi Ahli

Desain	Revisi	Keterangan
		Memberikan gambar untuk meningkatkan aspek tampilan
		Revisi peraturan terbaru mengenai pengelolaan desa



Penambahan respon terhadap evaluasi pembelajaran



Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli mengenai desain yang diajukan, peneliti melakukan revisi berupa perbaikan materi agar lebih akurat dan mendalam, perbaikan contoh dan latihan soal serta tampilan bahan ajar interaktif berupa kemudahan dalam memperoleh materi yang akan dipelajari dan respon terhadap evaluasi pembelajaran.

6. Uji Coba Produk

Bahan ajar interaktif yang telah disusun diujicobakan kepada 14 siswa kelas XI SMK PGRI 3 Kota Serang dengan kategori kemampuan rendah, sedang dan tinggi serta guru pengampu mata pelajaran. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan bahan ajar interaktif dan kuesioner pengguna. Berikut hasil uji coba produk

Tabel 7 Uji Coba Produk

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-Rata	Klasifikasi
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar	55	3.67	Sangat Tinggi
2	Materi pembelajaran mudah dipahami	53	3.53	Sangat Tinggi
3	Materi pembelajaran disusun secara sistematis	53	3.53	Sangat Tinggi
4	Penyajian materi pembelajaran lengkap	51	3.4	Sangat Tinggi
5	Memuat contoh yang relevan	54	3.6	Sangat Tinggi
6	Memuat latihan yang dapat mengukur penguasaan materi	56	3.73	Sangat Tinggi
7	Referensi terpercaya	53	3.53	Sangat Tinggi
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	54	3.6	Sangat Tinggi
9	Dapat digunakan tanpa bahan ajar	54	3.6	Sangat Tinggi

10	lain Sesuai dengan kebutuhan sekarang dan yang akan datang	54	3.6	Sangat Tinggi
11	Bahan ajar interaktif mudah dioperasikan	56	3.73	Sangat Tinggi
12	Memiliki kejelasan petunjuk	58	3.87	Sangat Tinggi
13	Tampilan bahan ajar interaktif menarik	52	3.47	Sangat Tinggi
14	Tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan dan kuota	54	3.6	Sangat Tinggi
15	Dapat digunakan dengan berbagai gawai	53	3.53	Sangat Tinggi
	Jumlah		810	
	Rata-Rata		3,6	Sangat Tinggi

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan uji coba produk diperoleh nilai rata-rata pengguna bahan ajar interaktif sebesar 3,6. Hasil uji coba produk berada pada klasifikasi sangat tinggi sehingga dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan berikutnya

7. Revisi produk

Revisi Produk tidak perlu dilakukan karena penilaian rata-rata pengguna bahan ajar interaktif berada pada klasifikasi sangat tinggi, sehingga prosedur pengembangan dilanjutkan pada tahap uji coba pemakaian produk

8. Uji coba pemakaian produk

Uji coba pemakaian produk dilakukan pada 34 siswa kelas XI Akuntansi SMK PGRI 3 Kota Serang dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8 Uji Coba Pemakaian Produk

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-Rata	Klasifikasi
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar	127	3.71	Sangat Tinggi
2	Materi pembelajaran mudah dipahami	118	3.47	Sangat Tinggi
3	Materi pembelajaran disusun secara sistematis	121	3.56	Sangat Tinggi
4	Penyajian materi pembelajaran lengkap	118	3.47	Sangat Tinggi
5	Memuat contoh yang relevan	117	3.44	Sangat Tinggi
6	Memuat latihan yang dapat mengukur penguasaan materi	126	3.71	Sangat Tinggi
7	Referensi terpercaya	124	3.65	Sangat Tinggi
8	Dapat digunakan tanpa bahan ajar lain	123	3.62	
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	128	3.76	Sangat Tinggi
10	Sesuai dengan kebutuhan sekarang dan yang akan datang	125	3.68	Sangat Tinggi
11	Bahan ajar interaktif mudah dioperasikan	127	3.74	Sangat Tinggi
12	Memiliki kejelasan petunjuk	128	3.76	Sangat Tinggi
13	Tampilan bahan ajar interaktif menarik	126	3.71	Sangat Tinggi
14	Tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan dan kuota	126	3.71	Sangat Tinggi
15	Dapat digunakan dengan berbagai gawai	123	3.62	Sangat Tinggi
	Jumlah	1857	3.64	
	Rata-Rata			Sangat Tinggi

Sumber: Data diolah 2021

Uji coba pemakaian dilakukan dengan jumlah responden yang lebih besar untuk memvalidasi bahan ajar interaktif yang dikembangkan, berdasarkan hasil uji coba produk diperoleh nilai rata-rata 3,6 yang berada pada kualifikasi sangat tinggi sehingga bahan ajar interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran praktikum akuntansi lembaga/ Instansi Pemerintah

9. Revisi Produk Final

Revisi Produk Final tidak dilakukan karena penilaian rata-rata pengguna bahan ajar interaktif berada pada klasifikasi sangat tinggi, sehingga prosedur pengembangan dilanjutkan pada tahap produksi

10. Produksi

Produksi dilakukan dengan mengkompilasi seluruh materi bahan ajar interaktif dalam compact disk kemudian digandakan untuk siswa, guru mata pelajaran serta koleksi perpustakaan

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar interaktif mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/ instansi pemerintah. Hasil penilaian dari para ahli dan pengguna menunjukkan bahwa produk berada pada klasifikasi sangat tinggi, Terlihat dari tabel berikut ini:

Tabel 9 : Rekapitulasi Validasi

Penilaian	Rata- Rata	Klasifikasi
Ahli Materi	3,5	Sangat Tinggi
Ahli Pendidikan	3,7	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	3,7	Sangat Tinggi
Ahli Media	3,5	Sangat Tinggi
Uji Coba Produk	3,6	Sangat Tinggi
Uji Coba Pemakaian	3,6	Sangat Tinggi

Sumber: Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui bahwa kelayakan materi bahan ajar interaktif sangat tinggi yaitu 3,5, hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan telah sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan, validitas materi bertujuan untuk melihat substansi produk yang dikembangkan mampu mengukur ketercapaian konsep (Syamsurizal et al., 2021). Materi yang disajikan memiliki substansi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Validitas materi juga sangat penting untuk menghindarkan siswa pada kesalahan konsep yang dibawa pada kehidupan selanjutnya (Sadjati, 2017), kebenaran materi merupakan hal yang sangat penting untuk bekal siswa mempelajari materi lanjutan bahkan sampai jenjang bekerja

Validasi dari ahli pendidikan menyatakan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan sangat tinggi dengan rata-rata 3,7, hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat memfasilitasi pembelajaran siswa aktif, kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif diperhitungkan agar belajar ebih bermakna (Pahliwandari, 2016). Keaktifan siswa dalam belajar akan memudahkan mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat mecapai prestasi belajar yang lebih tinggi

Validasi dari ahli Bahasa bahan ajar interaktif meiliki kualifikasi sangat tinggi dengan rata-rata 3,7, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, komunikatif dan mudah dipahami. Penggunaan Bahasa yang sederhana dapat

mengeliminasi kebingungan (Syamsurizal et al., 2021) sangat penting untuk menggunakan Bahasa yang baik dan benar agar materi pembelajaran mudah dipahami siswa(Sukiman, 2012). Berdasarkan hasil validitas ahli Bahasa mengindikasikan bahwa Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan telah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa

Dari segi tampilan bahan ajar interaktif memperoleh validasi sebesar 3,5 yaitu memiliki kualifikasi sangat tinggi hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memiliki tampilan yang menarik, dengan komposisi warna dan huruf yang harmoni, serta mudah digunakan. Tata letak, isi, tampilan, penempatan dan penggunaan gambar dapat menarik minat peserta didik untuk menggunakannya (Fazlina et al., 2019), tampilan bahan ajar interaktif yang dikembangkan sudah sangat layak sehingga diharapkan mampu menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut

Pengembangan bahan ajar telah memiliki kualifikasi sangat tinggi selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada 14 siswa dan 1 orang guru pengampu mata pelajaran, Bahan ajar interaktif disampaikan dalam kegiatan pembelajaran kemudian siswa diberikan kuesioner pengguna untuk menilai keterpakaian. Hasil uji coba menunjukkan nilai rata-rata 3,6 mengindikasikan memiliki kualifikasi sangat tinggi, kemudian bahan ajar juga diujicobakan kepada pengguna yang lebih besar yaitu 34 responden dengan hasil penilaian rata-rata 3,6. Siswa sebagai pengguna menilai bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan multimedia powerpoint memudahkan siswa memahami informasi yang diberikan serta lebih menyukai penyampaian materi menggunakan redesign powerpoint (Pate & Posey, 2016).

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian berupa bahan ajar interaktif mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI SMK dengan pengembangan mengadaptasi teori Sugiyono (2018). Materi dan tampilan dari bahan ajar yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat tinggi, rata-rata penilaian dari ahli materi adalah 3,5, ahli pendidikan 3,7, ahli Bahasa 3,7 dan ahli media 3,5. Berdasarkan hasil validasi ahli maka bahan ajar interaktif yang dikembangkan dapat diujicobakan kepada siswa. Hasil uji coba produk diperoleh rata-rata 3,6 dan hasil uji coba pemakaian 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Fazlina, S., Sumarmin, R., Putri, I. L. E., & Yogica, R. (2019). Development of handout with magazine display which features by concept map about interaction of living things and the environment for student of Class VII SMP. *Bioeducation Journal*, 3(1), 73–82. <http://bioeducation.ppj.unp.ac.id/index.php/bioedu/article/view/134>
- Huzaimah, P. Z., & Amelia, R. (2021). Hambatan yang Dialami Siswa Dalam Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 533–541. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/537>
- Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 07/D. D5/ KK/ 2018, (2018). <http://smk.kemdikbud.go.id/konten/3824/struktur-kurikulum-smk-perdirjen-dikdasmen-no-07dd5kk2018-tanggal-7-juni-2018>
- Komisi Perlindungan Anak. (2021). *Survei Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Sistem Penilaian Jarak Jauh Berbasis Pengaduan KPAI*. https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/Paparan-Survei-PJJ-KPAI-29042020_Final-update.pdf

- Mardapi, D. (2008). Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes. In *Yogyakarta: Mitra Cendekia* (Vol. 127). Mitra Cendekia Press.
- Mardiana, M., Isa, Y., & Ningsih, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 138–148. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/12785>
- microsoft. (n.d.). *Powerpoint*. <https://www.microsoft.com/id-id/>
- Nabilajaya, D., & Listiadi, A. (2020). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 4(2), 141–154. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/neraca/article/view/4597>
- Pahliwandari, R. (2017). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(2), 154–164. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/olahraga/article/view/383>
- Pate, A., & Posey, S. (2016). Effects of applying multimedia design principles in PowerPoint lecture redesign. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 8(2), 235–239. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S187712971530006X>
- Pratiwi, N. A., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI SMK Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(2), 72–83. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/39596>
- Prayitno, P., & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171–181. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/matematika/article/view/6119>
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Education*, 3(2), 158–166. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jbe/article/view/8446>
- Putri, Z. (2020). *Survei Kemdikbud: Siswa sulit pahami pelajaran saat belajar jarak jauh*. DetikNews. <https://news.detik.com/berita/d-5108510/survei-kemdikbud-siswa-sulit-pahami-pelajaran-saat-belajar-jarak-jauh>
- Ratumanan, T. G., & Rosmiati, I. (2019). Perencanaan pembelajaran. In *Depok: Raja Grafindo Persada*.
- Sani, R. A. (2016). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2017). Perencanaan & desain sistem pembelajaran. *Jakarta: Kencana Prenadamedia Group*.
- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuantitatif , kualitatif dan R & D / Sugiyono. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran, Yogyakarta: Pedagogia: PT. *Pustaka Insan Madani*.
- Syamsurizal, S., Syarif, E. A., Rahmawati, R., & Farma, S. A. (2021). Developing human movement system booklet as a biology teaching material suplement for XI grade students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 7(1), 95–103. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/12828>
- Wiana, W. (2018). The effectiveness of using interactive multimedia in improving the concept of fashion design and its application in the making of digital fashion design. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1), 12131. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/306/1/012131>

