



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATA KULIAH TEORI EKONOMI MIKRO

Yuliana FH¹, Siti Fatimah², Ikbal Barlian³

¹²³Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

diterima : 1 Maret 2021

direvisi : 1 Mei 2021

disetujui : 3 Mei 2021

Kata-kata Kunci :

*Bahan Ajar Digital Interaktif,
Kontekstual, Teori Ekonomi Mikro*

Abstract

This study aims to develop interactive digital teaching materials using contextual approach in Microeconomic course in Economic Education Study Program, FKIP Sriwijaya University. This research and development (RnD) that used Borg and Gall development steps model, which have been modified by Sukmadinata with three stages, preliminary study, development and testing stages. The data collection techniques used observation, interview, and questionnaires. Techniques of data analysis used in development stage is descriptive analysis, and the analysis of digital teaching materials feasibility through the validation of expert judgement. Based on the teaching materials product that have been carried out by the expert judgment, the result is that in material aspect, it gets a score 82% in the very good category, on the media aspect it gets a score 83,3% in the very good category, and in the linguist aspect it gets a score 81%, with the very good category. Thus it can be ignored that the digital teaching materials developed are valid and feasible to be used in the learning process.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif dengan pendekatan kontekstual yang valid dan dapat digunakan pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan langkah pengembangan model Borg dan Gall dan telah dimodifikasi oleh Sukmadinata dengan tiga tahapan, yakni tahap studi pendahuluan, pengembangan dan pengujian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam tahap pengembangan adalah analisis deskriptif dan analisis kelayakan bahan ajar digital melalui validasi tim ahli. Berdasarkan penilaian produk bahan ajar yang telah dilakukan oleh tim ahli diperoleh hasil bahwa pada aspek materi memperoleh skor 82% dengan kategori Sangat Baik, pada aspek media memperoleh skor 83,3% dengan kategori Sangat Baik, dan pada aspek bahasa memperoleh skor 81%, dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan valid dan layak dan praktis untuk dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Cara mengutip :

H. Yuliana, F., Fatimah, S. Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Ekonomi Mikro. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 8 (1), 36-46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>

PENDAHULUAN

Pendidik merupakan salah satu bagian terpenting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran yang memiliki tugas untuk mempersiapkan materi, menentukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas, penerapan dan pemberlakuan kurikulum serta melakukan penilaian untuk mengevaluasi kinerja peserta didik (*Chien dan Wu*, 2020: 2). Dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang tepat, seorang pendidik dapat menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Lestari (2013: 134) bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Bahan ajar merupakan segala bahan, baik berupa informasi, alat maupun teks yang disusun secara sistematis, dan menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2013: 17).

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan bahan ajar harus mempertimbangkan beberapa prinsip diantaranya prinsip relevansi, prinsip konsistensi dan prinsip kecukupan (Prastowo, 2015: 227). Pembaharuan isi bahan ajar secara berkelanjutan juga menjadi hal penting untuk dilakukan agar dapat menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, bahkan pembaruan informasi pada bahan ajar tidak hanya dapat dilakukan oleh dosen, melainkan perlu adanya kolaborasi kreatif dengan mahasiswa agar dapat mempeka isi dan kualitas bahan ajar (Putnik dan Alves, 2019: 218). Sehingga dapat dikatakan bahwa penyusunan bahan ajar harus memenuhi unsur kebaruan, kepraktisan/mudah digunakan, aksestabilitas, komunikatif, dan menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat menjadi salah satu potensi besar yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang dapat memenuhi kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Teknologi digital dipercaya dapat meningkatkan retensi (*retention*) dan ketekunan (*persistence*) belajar pada mahasiswa dan juga dapat memberikan konten yang kaya (*rich content*) serta lebih cocok untuk diterapkan dalam model pembelajaran abad ke-21 (Mawarni dan Muhtadi, 2017: 86). Selain itu, fakta bahwa mahasiswa tidak dapat terlepas dari penggunaan *smartphone*, *android*, *tablet*, dan berbagai alat teknologi lainnya, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Fojtik (2015: 744) dan diperoleh data sebesar 76% mahasiswa lebih tertarik dengan penggunaan berbagai aplikasi selular yang memungkinkan mereka untuk dapat dengan mudah mengakses informasi dan materi pembelajaran secara *online*. Penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan interaktifitas dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, dimana hal ini merupakan komponen penting yang harus dimiliki karena pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai proses penyampaian pengetahuan/informasi semata, namun perlu adanya proses yang kompleks untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan eksplorasi, elaborasi dan komunikasi dua arah.

Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Puspitasari dan Rakhmawati (2013: 540) bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi. Selanjutnya Khamidah, dkk (2019: 95) menjelaskan bahwa penerapan dan penggunaan bahan ajar digital interaktif sangat mendukung pembelajaran yang akan meningkatkan prestasi belajar siswa, karena bahan ajar ini dapat memvisualisasikan materi dengan jelas melalui gambar, video, dan animasi, didesain secara menarik, dan dapat berinteraksi dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat merubah pemikiran siswa tentang materi yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Melihat potensi positif yang diberikan dari penggunaan bahan ajar digital interaktif, maka diperlukan sebuah pengembangan bahan ajar digital yang dikemas secara menarik dengan memadukan berbagai kombinasi gambar, video, dan animasi untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, namun penyusunan bahan ajar digital ini tetap perlu mempertimbangkan konten/isi materi yang sesuai dengan kurikulum, perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Sebagaimana, mahasiswa di perguruan tinggi yang dituntut untuk memiliki beberapa keterampilan abad 21, yakni kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif, kemampuan komunikasi, dan

kemampuan untuk bekerja sama/kolaboratif. Oleh karena itu, penyusunan bahan ajar harus mampu mendukung mahasiswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan keterlibatan aktif mahasiswa, hal ini dapat dilakukan melalui proses pembelajaran konstruktivistik dengan pendekatan kontekstual, yakni suatu konsep belajar-mengajar yang menolong para pendidik menghubungkan isi permasalahan pelajaran dengan situasi dunia nyata.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang berupaya mengaitkan situasi dunia nyata dalam suatu materi pembelajaran sehingga peserta didik mampu menggunakan pengetahuan yang dimiliki dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Landasan filosofis pembelajaran kontekstual adalah konstruktivisme. Rusman, dkk (2012: 37) menjelaskan bahwa paradigma konstruktivistik, yakni pembelajaran lebih mengutamakan penyelesaian masalah, mengembangkan konsep, konstruksi solusi ketimbang menghafal prosedur dan menggunakannya untuk memperoleh suatu jawaban yang benar. Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik utama, yakni merupakan pembelajaran berdasarkan pada masalah, pembelajaran dimana siswa mengatur diri sendiri, pembelajaran pada konteks yang majemuk, pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks-konteks kehidupan siswa yang beragam, yang menggunakan penilaian autentik, dan pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok pembelajar yang saling bergantung (Johnson E.B., 2007: 310).

Pembelajaran konstruktivistik dengan pendekatan kontekstual dirasa cocok digunakan untuk mata kuliah teori ekonomi mikro yang mempelajari tentang berbagai variabel-variabel ekonomi dalam ruang lingkup yang kecil, seperti mekanisme pasar, perilaku produsen maupun konsumen, dimana dalam pembelajarannya tidak hanya diajarkan konsep maupun teori, tetapi perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata/peristiwa ekonomi yang sedang terjadi, sehingga mahasiswa mampu mengetahui manfaat materi yang dipelajari dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Selain itu, berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya melalui pemberian kuesioner di tahun 2020, bahwa proses pembelajaran selama ini hanya menggunakan media berupa slide presentasi dan beberapa video pembelajaran yang bersumber dari internet sebesar 94,6%. Pada pelaksanaan pembelajaran metode pembelajaran yang paling sering digunakan adalah metode studi kasus sebesar 82,1% yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan analisis dan berpikir kritis bagi mahasiswa.

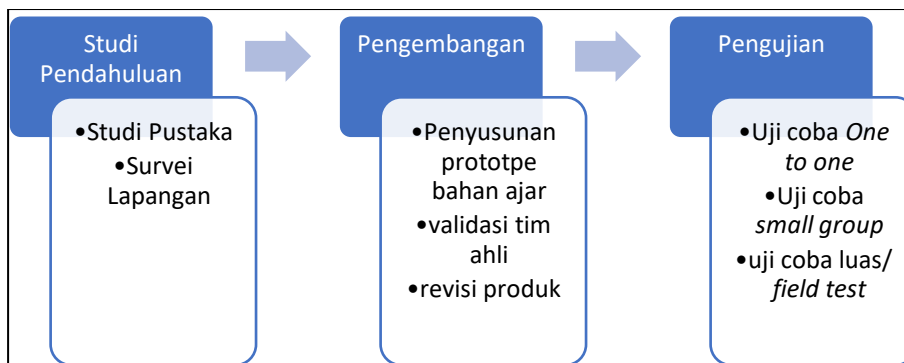
Melihat fakta tersebut, maka perlu dikembangkan sebuah bahan ajar yang lebih variatif pada mata kuliah teori ekonomi mikro yang dikemas lebih menarik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan penyajian isi yang dapat memungkinkan mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui pengembangan bahan ajar digital interaktif, karena bahan ajar digital dapat membantu dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri dan dapat menjelaskan fenomena yang tidak dapat divisualisasikan. Selain itu, pembelajaran dengan bahan ajar digital akan mengembangkan aktivitas pembelajaran mandiri yang dapat berpengaruh positif dalam memunculkan kesadaran dan perhatian peserta didik akan materi pelajarannya dan akan meningkatkan hasil belajarnya (Alten, Phielix, Janssen, Kester, 2020: 10).

Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar digital interaktif dengan pendekatan kontekstual yang layak dan valid untuk dapat digunakan pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Bahan ajar digital interaktif yang akan dikembangkan merupakan bahan ajar berbentuk multimedia interaktif dimana didalamnya akan dimuat materi teori ekonomi mikro yang bersifat kontekstual, video pembelajaran, dan evaluasi yang akan dikemas semenarik mungkin dan diintegrasikan ke dalam suatu *blog* untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses semua konten bahan ajar dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Target dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar digital interaktif dengan pendekatan kontekstual yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan diharapkan mampu memberikan efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya tahun 2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yakni penelitian yang berusaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan (Borg & Gall yang dikutip Tegeh, dkk, 2014: 2). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital

interaktif dengan pendekatan kontekstual pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro yang akan digunakan oleh mahasiswa S1 Pendidikan Ekonommi FKIP Universitas Sriwijaya. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sukmadinata (2015: 189) dengan tiga tahapan, yakni tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan dan tahap pengujian. Prosedur penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: Prosedur penelitian (Sumber: Sukmadinata, 2013: 189)

Adapun populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 (genap) yang mengambil mata kuliah Teori Ekonomi Mikro tahun 2020 yang terdiri dari kelas indralaya sebanyak 56 mahasiswa dan kelas Palembang sebanyak 18 mahasiswa. Selanjutnya, dipilih kelas indralaya sebagai sampel penelitian yang berjumlah 56 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran yang terjadi di mata kuliah Teori Ekonomi Mikro sebagai data informasi awal mengenai fakta yang terjadi di lapangan, wawancara dengan mahasiswa dan dosen *tim teaching* mengenai pengembangan bahan ajar yang dibutuhkan, Angket analisis kebutuhan bagi mahasiswa akan pengembangan bahan ajar, angket validasi tim ahli, angket respon penggunaan bahan ajar digital interaktif oleh mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2016: 207).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan dilakukan studi kepustakaan mengenai pentingnya peranan bahan ajar dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan akan bahan ajar digital interaktif pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro dilakukan diskusi dengan rekan sejawat, yakni dosen yang mengampu Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri. Berdasarkan hasil wawancara dengan *tim teaching* mata kuliah teori ekonomi mikro diperoleh informasi bahwa penyusunan bahan ajar digital interaktif belum dilakukan, hal ini dipicu oleh beberapa kendala diantaranya penyusunan bahan ajar digital interaktif membutuhkan waktu penyusunan yang lebih lama dan memerlukan kemampuan khusus dalam penggunaan aplikasi tertentu dalam merancang bahan ajar digital. Meskipun pada prinsipnya, penggunaan bahan ajar digital interaktif mampu memberikan manfaat positif bagi kegiatan pembelajaran, diantaranya dapat mendukung peningkatan prestasi belajar peserta didik, karena bahan ajar ini dapat memvisualisasikan materi dengan jelas melalui gambar, video dan animasi yang didesain secara menarik (Khamidah, et al, 2019: 95). Selain itu, bahan ajar digital interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dan membuat penyampaian materi lebih mudah dan efisien dan mendukung mahasiswa untuk belajar mandiri dengan menggunakan sumber belajar yang relevan (Buchori, 2019; Sinaga dan Situmorang, 2015).

Selanjutnya, penyebaran angket kepada mahasiswa melalui *google form* juga dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa mengenai bahan ajar digital. Adapun penyebaran angket yang telah dilakukan diperoleh respons dengan hasil sebagai berikut:

- a. Analisis studi kasus dan presentasi diskusi merupakan strategi pembelajaran yang paling sering digunakan selama proses pembelajaran, yakni sebesar 82,1% dan 73,2%.
- b. Jenis bahan ajar yang sering digunakan dalam perkuliahan yakni slide presentasi sebesar 94,6%, video pembelajaran dari internet 53,6%, dan modul cetak 25%.
- c. Pengembangan bahan ajar digital interaktif pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro belum dilakukan, dan sebanyak 94,4% mahasiswa setuju jika dikembangkan sebuah bahan ajar digital interaktif pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Adapun saran yang mereka berikan dalam proses pengembangan bahan ajar digital interaktif adalah pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan memuat video animasi yang menarik agar tidak monoton, menggunakan kuis atau games, materi yang disusun agar dikaitkan dengan fakta-fakta dan contoh-contoh yang sesuai dengan realita/kehidupan sehari-hari.
- d. Sebanyak 19,6% mahasiswa merasa kesulitan memahami materi teori ekonomi mikro, dan sebanyak 42,9% mahasiswa merasa kesulitan pada beberapa materi tertentu.
- e. Materi yang paling sulit dipahami adalah materi mengenai teori biaya yakni sebesar 82,1%. Mereka menjelaskan bahwa kendala untuk memahami teori biaya adalah banyaknya rumus, perhitungan maupun analisis kurva dalam materi tersebut dan dirasa rumit untuk dipahami dengan cepat. Selain itu, minimnya contoh-contoh yang kontekstual sehingga mahasiswa kurang memahami materi tersebut.

Tabel 1. Daftar materi yang paling sulit dipahami mahasiswa

No	Materi Teori Ekonomi Mikro yang Paling Sulit Dipahami	Persentase
1	Teori Biaya	82,1%
2	Teori Produksi Pendekatan Isocost-Isoquant	67,9%
3	Teori Produksi Dengan Satu Input Variabel	51,8%
4	Teori Permintaan Input dan Modal Tenaga Kerja	14,3%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2020

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pemilihan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bahan ajar digital interaktif dan dikembangkan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester yang telah disusun. Penyusunan bahan ajar digital didasarkan pada kebutuhan mahasiswa berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dan kesesuaian dengan kurikulum. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik (2002) dalam Fajarini (2018: 2) bahwa bahan ajar merupakan bagian yang penting dalam proses belajar mengajar yang berkaitan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan kegiatan-kegiatan belajar mengajar, sehingga dalam penyusunannya perlu mendapat pertimbangan secara cermat.

Berdasarkan studi pendahuluan, materi mengenai teori biaya yang akan dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar digital interaktif, karena materi ini dirasa sulit untuk dipahami. Selanjutnya, melakukan penyusunan tujuan pembelajaran dan pemilihan konten-konten yang akan dimasukkan dalam bahan ajar digital interaktif. Konten yang dimuat dalam bahan ajar digital meliputi ringkasan materi teori biaya dengan pendekatan kontekstual, video penjelasan mengenai teori biaya dan evaluasi berupa soal-soal latihan pilihan ganda dan soal analisis mengenai teori biaya. Pemilihan berbagai media penyajian bahan ajar digital interaktif diharapkan mampu menciptakan bahan ajar yang berkualitas dan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Selanjutnya konten-konten dalam bahan ajar yang telah disusun akan diintegrasikan ke dalam sebuah Blog untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi yang disajikan. Adapun beberapa aplikasi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif ini meliputi:

- 1) *Canva*, merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang memudahkan dalam pembuatan desain poster, brosur, infografik, video hingga presentasi. Pada penelitian ini *canva* digunakan untuk menyusun materi ajar berbasis teks secara menarik.
- 2) *Kinemaster*, merupakan aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit video dengan mudah dan menjadikan tampilan video lebih menarik.
- 3) *Blog*, merupakan website yang dapat diisi dengan berbagai konten, meliputi artikel, video, foto dan link ke *website* lain yang disediakan oleh penulis blog.

Bahan ajar digital yang telah dikembangkan meliputi materi ajar berbasis teks, video pembelajaran dan evaluasi berupa latihan soal pilihan ganda dan soal analisis yang dapat dilihat pada gambar berikut:

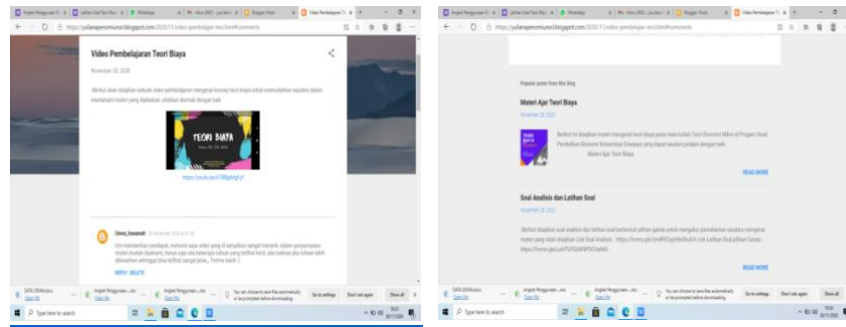


Gambar 2 Materi ajar berbasis teks



Gambar 3 Video pembelajaran

Beberapa konten bahan ajar yang telah dikembangkan selanjutnya diintegrasikan ke dalam sebuah Blog, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa.



Gambar 4 Tampilan blog pembelajaran

a. Validasi Tim Ahli

Bahan ajar digital yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan pengujian validasi oleh tim ahli, meliputi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, dan memberikan saran perbaikan yang harus dilakukan untuk penyempurnaan bahan ajar.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan bahan ajar digital dilakukan penilaian oleh dosen mata kuliah rumpun ilmu ekonomi di Progam Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Adapun hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	$\sum n_i$	$\sum N$	%	Nilai	Kriteia
1	Isi/Materi	40	50	100%	80%	Baik
2	Pembelajaran	42	50	100%	84%	Sangat Baik
Skor Total					82%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2020

Berdasarkan data yang disajikan di tabel 2 diketahui bahwa secara keseluruhan diperoleh skor akhir validasi oleh ahli materi sebesar 82%, sehingga bahan ajar digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Baik dan dinyatakan valid/layak untuk diujicobakan serta digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada pengembangan bahan ajar digital dilakukan penilaian oleh dosen mata kuliah rumpun ilmu ekonomi dan teknologi pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Adapun hasil validasi ahli media yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	$\sum n_i$	$\sum N$	%	Nilai	Kriteia
1	Isi/Materi	38	45	100%	84,4%	Sangat Baik
2	Penyajian/Tampilan	41	50	100%	82%	Sangat Baik
3	Pemrograman	25	30	100%	83,3%	Sangat Baik
Skor Akhir Validasi Ahli Media					83,23%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2020

Berdasarkan data yang disajikan di tabel 3 diketahui secara keseluruhan diperoleh skor akhir validasi oleh ahli media sebesar 83,3%, sehingga bahan ajar digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Baik dan dinyatakan Valid/layak untuk diujicobakan serta digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada pengembangan bahan ajar digital dilakukan penilaian oleh dosen bahasa indonesia di Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Adapun hasil validasi ahli bahasa yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	$\sum n_i$	$\sum N$	%	Nilai	Kriteia
1	Lugas	12	15	100%	80%	Baik
2	Komunikatif	21	25	100%	84%	Sangat Baik
3	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	8	10	100%	80%	Baik
4	Penggunaan istilah	8	10	100%	80%	Baik
Skor Akhir Validasi Ahli Bahasa					81%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2020

Berdasarkan data yang disajikan di tabel 4 diketahui bahwa secara keseluruhan diperoleh skor akhir validasi oleh ahli bahasa sebesar 81%, sehingga bahan ajar digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Baik dan dinyatakan Valid/layak untuk diujicobakan serta digunakan dalam pembelajaran.

b. Revisi dan Penyempurnaan Produk

Produk bahan ajar digital yang telah divalidasi oleh tim ahli dan dinyatakan valid serta layak untuk diujicobakan selanjutnya dilakukan proses revisi dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran yang diberikan oleh tim ahli, baik dari aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Adapun revisi produk yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Bahan ajar sudah baik, hanya perlu sedikit perbaikan pada penulisan kata kata dan istilah asing.
2. Kesalahan pengetikan dan ukuran huruf yang digunakan pada materi ajar berbentuk teks agar disesuaikan.
3. Tampilan video agar dibuat semenarik mungkin dengan penggunaan instrumen musik yang selaras.
4. Di akhir video layaknya ditambahkan penugasan berupa kuis latihan soal/LKPD.
5. Dalam video akan sangat baik jika gerak tubuh/mimik wajah selaras dengan gambar yang akan diucapkan.

Tahap Pengujian

Tahap pengujian ini meliputi uji coba terbatas, yakni uji coba *one to one*, dan uji coba kelompok kecil/*small group*. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh saran, informasi dan masukan dari mahasiswa terkait penggunaan bahan ajar digital yang dikembangkan untuk dapat diperbaiki dan disempurnakan sehingga selanjutnya dapat dilakukan uji coba luas/*field test*.

a. Uji Coba *One to One*

Pada tahap uji coba ini dipilih tiga mahasiswa dengan kriteria kemampuan kategori tinggi, sedang dan rendah. Peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan dan di akhir pembelajaran mereka mengisi angket mengenai respon mereka terkait penggunaan bahan ajar digital. Hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa pada tahap uji coba *one to one* diperoleh tanggapan

dari mahasiswa sebesar 85,26%, hal ini menunjukkan bahwa dari aspek isi dan kepraktisan bahan ajar digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Uji Coba Kelompok Kecil/ *Small Group*

Pada tahap uji coba kelompok kecil/*small group* dipilih 10 mahasiswa dengan kriteria kemampuan kategori tinggi, sedang dan rendah. Peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan dan di akhir pembelajaran mereka mengisi angket mengenai respon mereka terkait penggunaan bahan ajar digital. Hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa pada tahap uji coba kelompok kecil/*small group* dapat diperoleh tanggapan dari mahasiswa sebesar 85,90%, hal ini menunjukkan bahwa dari aspek isi dan kepraktisan bahan ajar digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik.

c. Uji Coba Luas/*Field Test*

Pada tahap uji coba luas/*field test*, peneliti menggunakan angket dan tes untuk mengukur efek potensial dan kepraktisan bahan ajar digital yang dikembangkan dalam hal peningkatan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan data uji coba luas diketahui bahwa rerata nilai *pretest* sebesar 52,73 dan rerata nilai *posttest* sebesar 91,59. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 38,86 dan *N Gain* sebesar 0,82 dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif memiliki efek potensial terhadap pemahaman dan hasil belajar mahasiswa.

Hasil pengujian bahan ajar digital interaktif yang dikembangkan baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba luas mendapat respons positif dari mahasiswa, dimana dari aspek isi materi yang disajikan lebih mudah dipahami, karena materi pembelajaran disajikan melalui berbagai bentuk tampilan berupa materi berbasis teks dengan memberikan berbagai contoh konsep teori biaya dalam kehidupan sehari-hari, video pembelajaran, dan kuis yang disajikan dalam sebuah blog sehingga dapat dengan mudah diakses mahasiswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kurniawati dan Nita (2018: 68) bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. Selain itu, penyajian bahan ajar digital pada sebuah blog pembelajaran memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menyampaikan pendapatnya melalui kolom komentar, dan terlihat keterlibatan aktif mahasiswa dalam menyampaikan pertanyaan dan pendapatnya di kolom komentar tersebut yang dapat menciptakan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Fasilitas komentar pada sebuah blog dapat dimanfaatkan untuk berdiskusi, saling bertukar informasi dan pengetahuan dengan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (Sulasmianti, 2018: 156). Antusiasme dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam menggunakan bahan ajar digital pada proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

SIMPULAN

Bahan ajar digital interaktif dengan pendekatan kontekstual dikembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, pengembangan bahan ajar digital ini telah dilakukan validasi oleh tim ahli pada aspek materi memperoleh skor 82% dengan kategori Sangat Baik, pada aspek media memperoleh skor 83,3% dengan kategori Sangat Baik, dan pada aspek bahasa memperoleh skor 81%, dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan valid dan layak dan praktis untuk dapat digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan penilaian tim ahli. Pada tahap pengujian, baik pada tahap uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* diperoleh tanggapan positif dari mahasiswa mengenai penggunaan bahan ajar digital. Selanjutnya, pada tahap uji coba luas/*field test* penggunaan bahan ajar digital mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 38,86 dan *N Gain* sebesar 0,82 dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Diharapkan bahan ajar ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya, mengingat efek potensial yang dimiliki terhadap peningkatan aktifitas pembelajaran, kemudahan akses bahan ajar, peningkatan pemahaman siswa dan hasil belajar. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, yakni materi yang dikembangkan

dalam bahan ajar digital interaktif hanya berupa materi teori biaya, sehingga perlu dilakukan pengembangan lanjutan untuk materi lainnya pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro, sehingga dapat dihasilkan bahan ajar digital secara utuh yang dapat digunakan selama satu semester penuh. Selain itu, perlu dilakukan pembaruan konten/isi bahan ajar secara berkesinambungan, sehingga bahan ajar digital yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam belajar dan mampu mendukung pembelajaran *online* yang tengah dilaksanakan saat ini akibat adanya pandemi Covid-19 yang sedang terjadi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya yang telah mendanai penelitian ini melalui Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2020, Nomor: 0684/UN9/SK.BUK.KP/2020 Tanggal 15 Juli 2020 sesuai dengan Kontrak Penelitian Sains Teknologi dan Seni Universitas Sriwijaya Nomor: 0163.230/UN9/SB3.LPPM.PT/2020, dan semua pihak yang telah terlibat serta membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Konekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6 (1), 104-115.
- Budiyono. (2018). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Chaerunisa, A. (2019). Pengembangan *E-Module* Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Pokok Bahasan Statistika untuk Siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Matematika* 3 (1), 16-21.
- Fajarini, A. (2018). *Diklat Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Program Studi Tadris IPS FTIK IAIN Jember.
- Gao, B., & Huang, L. (2019). Understanding Interactive user behavior in Smart Media Content Service: An Integration of TAM and Smart Service Belief Factors. *Heliyon* 5 (2019). 1-13.
- Indriani, A., Pramuditya, S.A., & Firmasari, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada pembelajaran Matematika. *EduMa* 7 (2). 89-98.
- Johnson, E.B. (2007) *Contextual Teaching and Learning* Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna. Bandung: Mizan Learning Center.
- Khamidah, N., Winarto, & Mustikasari, V.R. (2019). *Discovery Learning*: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran (JIPVA)*, 3 (1).87-99.
- Kurniawan, H.E. (2013). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA SMP Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Getaran dan Gelombang. Tesis. Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Kurniawati, I.D., & Nita, S. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Jurnal of Computer and Information Technology* 1 (2). 68-75.
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan *Digital Book* Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4 (1). 84-96.
- Muslich, M. (2011). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustafidah, H., & Aryanto, D. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Kalkulus-II Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Techno* 11 (2). 84-93.
- Nugraha, D.A., Binadja, A., & Supartono. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education* 2 (1). 27-34.

- Prastowo, A. (2015). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI. Jakarta: Kencana.
- Puspitasari, A., & Rakhmawati, L. (2013). Pengembangan *e-Book* Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2). 537-543
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinaga, M dan Situmorang, M (2015) dengan judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa pada Pengajaran Reaksi Redoks. digilib.unimed.ac.id.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulasmianti, N. 2018. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 22(2): 143-158.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Singaraja: Graha Ilmu.
- Wibowo, T.P., Endang, S.M., & Dewi, N.K. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Book Pada Sistem Organisasi Kehidupan di SMP. *Unnes Journal of Biology Education* 3 (1). 101-109.