

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR EKONOMI BERBASIS KOMPUTER DENGAN MODEL TUTORIAL PADA POKOK BAHASAN UANG DAN PERBANKAN UNTUK SISWA KELAS X MA MU'ALLIMIN NW PANCOR

Huzain Jailani¹, Qurratul Aini²,

¹Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Hamzanwadi
email: huzainjailani.farabi@gmail.com

²Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Hamzanwadi
email: aqurratul77@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) menghasilkan bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial yang akan tetap bertahan dan digunakan untuk tahun-tahun berikutnya pada siswa kelas X MA Muallimin NW Pancor 2) mengetahui kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis komputer yang dikembangkan menurut penilaian ahli Media, dan ahli materi ekonomi, 3) mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial yang telah dikembangkan, dan 4) mengetahui efektifitas bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi delapan langkah pengembangan. Langkah-langkah pengembangan meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, dan 8) produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya, bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial ini layak digunakan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi ekonomi sebesar 85,45 % (layak), untuk ahli media sebesar 86,66% (layak). selanjutnya untuk respon guru dan siswa menunjukkan respon yang positif dilihat dari hasil uji coba lapangan yakni hasil angket respon guru sebesar 90% dan respon siswa sebesar 88,90%. Untuk hasil aktifitas belajar siswa sebesar 3,7 dan dari hasil ketuntasan belajar klasikal siswa menunjukkan 90,32%, dengan demikian bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial ini efektif digunakan. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan bagi guru untuk bisa menerapkan dan menggunakan bahan ajar ini dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa belajar dengan mudah dan lebih menyenangkan,

Kata Kunci : *Pengembangan, Bahan ajar, pembelajaran berbasis komputer dengan model tutorial, uang dan perbankan*

ABSTRACT

The purpose of this research and development are: 1) to produce computer-based economic teaching materials with tutorial model that will survive and used for subsequent years in grade X students MA Muallimin NW Pancor 2) to know the feasibility of computer-based economic resources developed in the assessment (3) knowing teacher and student responses to computer-based economic learning

materials with developed tutorial models, and 4) knowing the effectiveness of computer-based economic teaching materials with developed tutorial models. This type of research is a research development with Borg and Gall model that has been modified into eight development steps. Development steps include: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revisions, 6) product trials, 7) product revisions, and 8) final product. Data collection was done by observation, questionnaire and test.

The result of the research shows that the computer-based economic teaching material with this tutorial model is feasible to be used, it can be seen from the result of the validation of economic material expert of 85.45% (feasible), for the media expert of 86.66% (feasible). furthermore for teacher and student response show positive response seen from result of field trial that result of questionnaire teacher response sebesar 90% and student response equal to 88,90%. For the result of learning activity of student equal to 3,7 and from result of classical student learning completeness show 90,32%, thus computer-based economic resource with this tutorial model effective use. Based on the results of this study is expected for teachers to be able to apply and use this learning materials in the learning process so that students can learn easily and more fun,

Keywords: *Development, Teaching Materials, Computer-Based Learning With Tutorial, Money And Banking Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, tanggung jawab, mandiri, cerdas dan terampil, serta sehat jasmani dan rohani, sejalan dengan itu dikembangkan iklim belajar mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta sikap dan perilaku yang inovatif dan kreatif. Tujuan pendidikan nasional ini akan tercapai salah satunya apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Minat belajar yang tinggi dapat dicapai melalui suasana belajar yang menyenangkan. Menjadi tugas seorang guru/pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan sebaiknya sesuai tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa sehingga membuat siswa lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar.

Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu menggunakan bahan ajar berbasis komputer, terlebih di era globalisasi

ini Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Penggunaan ICT dalam dunia pendidikan dikenal dengan program e-learning. E-learning di Indonesia telah dikembangkan dibawah naungan program telematika pendidikan atau program e-education. E-education berhubungan dengan pemanfaatan media komunikasi dan teknologi informasi, seperti komputer, internet telepon, televisi/vidio, dan alat bantu audio visual lainnya yang digunakan dalam pendidikan, berkenaan dengan hal tersebut dalam penelitian ini lebih menekankan bahan ajar berbasis komputer yang sifatnya *off line/ e-learning offline* karena sifatnya sederhana tidak bergantung pada internet bisa dipakai selama sekolah memiliki media komputer. disamping itu peneliti akan melengkapinya dengan model tutorial dalam pembelajaran, dimana model tutorial tersebut merupakan bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbingan terqualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Bahan ajar berbasis komputer ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan dapat menjadikan kegiatan belajar lebih berpusat pada siswa. Pengajaran yang berpusat pada siswa adalah proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan dan minat siswa (Hamalik, 2010:201). Kegiatan belajar yang berpusat pada siswa akan menjadikan siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga mahasiswa tidak lagi jenuh belajar

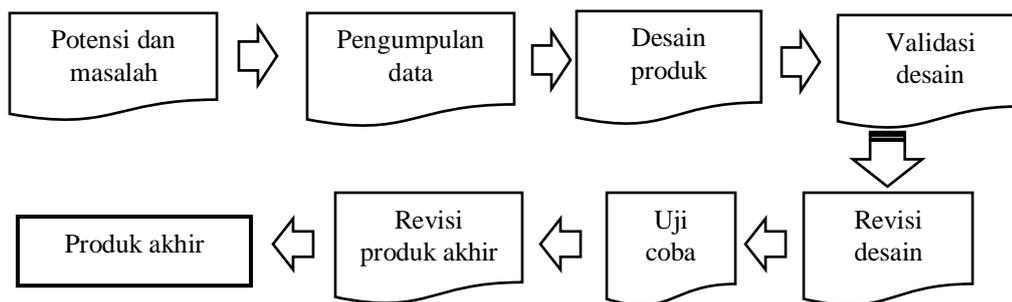
Berdasarkan hasil observasi di MA Mu'allimin NW Pancor yang telah dilakukan oleh peneliti, bahan ajar yang digunakan guru pada mata pelajaran ekonomi sudah menggunakan bahan ajar tercetak bentuk modul. Namun, modul yang digunakan masih banyak berbentuk narasi-narasi yang membuat siswa bosan dan minat siswa untuk mempelajari materi menjadi rendah. Menurut Depdiknas (2008:13) sebuah modul akan bermakna kalau peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Modul harus menggambarkan KD yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi/gambar. Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan

dalam pembelajaran harus lebih dioptimalkan agar dapat membangkitkan minat belajar siswa/peserta didik.

Menurut angket analisis kebutuhan siswa, yang diisi oleh 30 siswa kelas X terkait tentang media pembelajaran yang disukai menunjukkan bahwa 27 siswa suka belajar dengan menggunakan media komputer, data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer ini memang disukai oleh siswa. Angket ini juga menunjukkan sebagian besar siswa menganggap materi uang dan perbankan tidak mudah untuk dipahami utamanya pada KD konsep permintaan dan penawaran uang, Hal ini juga diperkuat dengan pendapat dari guru bahwa pemahaman siswa akan materi tersebut masih kurang. Penggunaan bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial ini diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada, Berdasarkan paparan dan beberapa masalah diatas peneliti bermaksud mengembangkan bahan ajar berbasis komputer dengan model tutorial dan di harapkan dapat mengatasi masalah belajar siswa. Sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa pada umumnya dan terutama siswa yang mengalami kesulitan belajar pada khususnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah modifikasi model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2009:409). Prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall bukan merupakan langkah yang harus diikuti secara mutlak. Setiap pengembang dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan (Ardhana, 2002:9). Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga dan biaya digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Rancangan pengembangan bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial (Adaptasi: Borg and Gall yang telah dimodifikasi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data yang dihasilkan pada tahap validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase yang merupakan teknik atau cara untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Analisis data validasi terdiri dari analisis data ahli materi, data ahli media, dan data uji coba produk. Analisis data dilakukan pada setiap item pertanyaan dan total keseluruhan item pertanyaan. Analisis data tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh merupakan hasil angket tertutup yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kevalidan/kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial. Data yang diperoleh dari validasi materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Untuk Setiap Aspek

No	Aspek yang dinilai	Persen tase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1	Relevansi Materi	88	Valid	Layak/tidak perlu direvisi
2	Pengorganisasian Materi	84	Cukup Valid	Layak/tidak perlu direvisi
3	Bahasa	90	valid	Layak/tidak perlu direvisi
Rata-rata		85,45	Valid	Layak/tidak perlu direvisi

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwasannya penilaian dari ahli materi pada aspek relevansi materi diperoleh kriteria Valid dan dapat digunakan dengan persentase sebesar 88%, pada aspek pengorganisasian materi diperoleh kriteria cukup valid dan dapat digunakan dengan persentase 84%, selanjutnya pada aspek bahasa diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan presetasi 90%. Hasil validasi bahan ajar ekonomi berbasis koputer dengan model tutorial dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 85,45%. Dari beberapa data ini dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial yang dikembangkan peneliti valid dan dapat digunakan dari segi materi pada siswa kelas X MA Mu'allimin NW Pancor.

Dari angket validasi yang telah diisi oleh validator ahli materi disamping mendapatkan data kuantitatif juga mendapatkan dara kualitatif berupa deskripsi yakni terdapat komentar dan atau saran. Berikut diuraikan hasil komentar dan saran dari vaidator ahli materi terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial.

Tabel 2 Komentar dan Saran dari Ahli Materi.

NO	Nama	Komentar dan Saran
1	Dr. Muh Fahrurrozi, MM	<ul style="list-style-type: none">• Tampilan cukup bagus namun sebaiknya lebih di kreasikan lagi agar nampak lebih menarik• Bentuk evaluasinya sudah bagus, bisa melihat hasil skor secara langsung setelah menjawab soal pilihan ganda.• Dalam penggunaan bahasa terutama untuk bahan ajar hendaknya menggunakan bahasa Indonesia yang baku yang sesuai dengan EYD dan kaedah bahasa indonesia yang baik

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Data yang diperoleh merupakan hasil angket tertutup yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kevalidan/kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial. Data yang diperoleh dari validasi Media disajikan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Media Setiap Aspek

No	Aspek yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
1	Bahasa	86,66	Valid	Layak/tidak perlu direvisi
2	Tampilan	83,33	Valid	Layak/tidak perlu direvisi
3	Penggunaan Software / Aplikasi	90	Valid	Layak/tidak perlu direvisi
Rata-rata		86,15	valid	Layak/tidak perlu direvisi

Berdasarkan tabel 3 Analisis Validasi Ahli Media dapat dilihat hasil analisis terhadap angket validasi oleh ahli Media dari aspek bahasa diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase sebesar 86,66%, selanjutnya pada Aspek Tampilan diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase 83,33%, dan untuk aspek penggunaan software/aplikasi diperoleh kriteria valid dan dapat digunakan dengan persentase sebesar 90%

Hasil validasi bahan ajar Ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial dari ahli media diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 86,15% maka pengembangan bahan ajar ekonomi berbasis komputer pada pokok bahasan uang dan perbankan yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi kelas X di MA Mu'allimin Pancor.

Dari angket validasi yang telah diisi oleh validator ahli Media disamping mendapatkan data kuantitatif juga mendapatkan data kualitatif berupa deskripsi yakni terdapat komentar dan atau saran. Berikut diuraikan hasil komentar dan saran dari validator ahli materi terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial.

Tabel 4 Komentar dan Saran dari Ahli Media.

NO	Nama	Komentar dan Saran
1	Rasyid Hardi Wirasmita, M.Kom	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan makromedia flash dalam pembelajaran sudah bagus karena memanfaatkan media dan fasilitas yang ada • Tampilan masih agak monoton dalam arti sajian dibuat lebih menarik dengan menampilkan background yang bervariasi • Secara umum bahan ajar ekonomi berbasis komputer ini sudah cukup menarik dan jelas

c. Revisi Desain

Pada tahap ini dilakukan evaluasi secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk penyempurnaan bahan ajar ekonomi yang dikembangkan. Selain itu, komentar dan saran dapat digunakan untuk mengevaluasi aspek-aspek apa yang perlu diperbaiki sehingga bahan ajar tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Bagian-bagian dari bahan ajar ekonomi yang direvisi adalah sebagai berikut:

1) Revisi Ahli Materi

Revisi ahli materi dilakukan untuk memperbaiki bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial ditinjau dari segi materi. Berdasarkan angket pada bagian komentar dan saran yang telah diisi oleh ahli materi maka revisi yang dilakukan yaitu dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5 Revisi Hasil Validasi Ahli Materi

Komentar dan Saran	Keterangan
<ul style="list-style-type: none">• Tampilan cukup bagus namun sebaiknya lebih di kreasikan lagi agar nampak lebih menarik• Bentuk evaluasinya sudah bagus, bisa melihat hasil skor secara langsung setelah menjawab soal pilihan ganda,.	Sudah di revisi
<ul style="list-style-type: none">• Dalam penggunaan bahasa terutama untuk bahan ajar hendaknya menggunakan bahasa Indonesia yang baku yang sesuai dengan EYD dan kaedah bahasa indonesia yang baik	Sudah di revisi

2) Revisi Ahli Media

Revisi ahli Media dilakukan untuk memperbaiki tampilan software / aplikasi dan atau bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial Bagian-bagian dari bahan ajar yang direvisi adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Revisi Hasil Validasi Ahli Disain

Kritik dan Saran	Keterangan
<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan makromedia flash dalam pembelajaran sudah bagus karena memanfaatkan media dan fasilitas yang ada• Tampilan masih agak monoton dalam arti sajian dibuat lebih menarik dengan menampilkan background yang bervariasi	Sudah di revisi

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Secara umum bahan ajar ekonomi berbasis komputer ini sudah cukup menarik dan jelas. | |
|---|--|

d. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk (siswa) dilakukan setelah adanya proses validasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini dimaksudkan untuk melihat 1). tanggapan/respon siswa 2), tanggapan/respon guru, 3).Melihat efektivitas belajar siswa dan 4). hasil belajar siswa. Data uji coba produk dilakukan peneliti dengan mengambil sampel untuk validasi di MA Mu'allimiin NW Pancor sebanyak 31 siswa kelas X IPS 2. Berikut ini disajikan hasil pengumpulan data dari uji coba produk mengenai bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial sebagai berikut:

1) Analisis Respon atau Tanggapan Siswa Ekonomi Kelas X IPS 2 MA Mu'allimin NW Pancor

Analisis respon atau tanggapan siswa terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Atau Tanggapan Siswa

No	Deskripsi	Penilaian		
		$\sum X_i$	$\sum Y_i$	%
1	Tujuan Pembelajaran sangat jelas	140	155	90,32
2	Bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial membantu siswa memahami isi materi ajar	135	155	87,09
3	Paparan Materi dalam Bahan Ajar Ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial ini sangat jelas	135	155	87,09
4	Bahan Ajar Ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial menambah pengetahuan dan wawasan siswa tentang ekonomi utamanya pada pokok bahasan Uang dan perbankan	139	155	89,68
5	Bahan Ajar Ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	140	155	90,32
6	Saya merasa senang dan tertarik dengan pelajaran ekonomi yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dengan Tugas mandiri dan kelompok sesuai dengan kondisi wilayah masing-masing siswa	139	155	89,68

7	Bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial memberi kemudahan dalam belajar dan terjadi interaksi positif antara sesama teman dengan guru	138	155	89,03
8	Bahan Ajar Ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial membuat siswa termotivasi untuk belajar Ekonomi	137	155	88,38
9	Bahan Ajar Ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial dapat meningkatkan wawasan siswa tentang Uang dan perbankan	134	155	86,45
10	Dengan digunakannya Bahan Ajar Ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial membuat siswa lebih memahami praktek yang terjadi di lapangan terkait tentang Uang dan perbankan	141	155	90,96
Skor rata-rata		1378	1550	88,90

Dari tabel 7 diatas, diperoleh data mengenai angket respon siswa.. dimana dari hasil angket yang diperoleh dari 31 siswa bahwasannya didapatkan skor rata-rata sebanyak 90,96% ini artinya dari segi kelayakan bahan ajar kategorinya sudah valid dan tentunya hal ini mengindikasikan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial pada pokok bahasan uang dan perbankan di MA, Mu'allimin NW Pancor

2) Analisis Respon atau Tanggapan Guru Ekonomi Kelas X IPS 2 MA Mu'allimin NW Pancor

Setelah dilakukan uji coba, peneliti memberikan angket kepada guru bidang studi pendidikan ekonomi, angket tersebut bertujuan untuk melihat tanggapan guru terkait bahan ajar, hasil angket juga dilihat dari segi kevalidan dari hasil persentase jawaban guru, berikut hasil angket yang telah di isi oleh guru bidang studi pendidikan ekonomi yang dalam hal ini Ibu Hannah Hupiah, S.Pd

Tabel 8.Rekapitulasi Hasil Angket Respon Atau Tanggapan Guru

No	Pernyataan	Penilaian		presentase
		$\sum X_i$	$\sum Y_i$	
1.	Kesesuaian model yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran	1	1	100

2.	Kesesuaian antara model pembelajaran dan bahan ajar ekonomi berbasis komputer	1	1	100
3.	Kesesuaian bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial dengan kemampuan guru dan siswa	1	1	100
4.	Kesesuaian bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial dengan obyek kunjungan siswa dalam proses pembelajaran	1	1	100
5.	Kesesuaian bahan ajar yang interdisipliner keilmuan dalam lingkup bidang ekonomi	1	1	100
6.	Kesesuaian skenario pembelajaran dengan materi ajar	0	1	0
7.	Kesesuaian alokasi waktu dengan model pembelajaran dan bahan ajar yang akan dilaksanakan	1	1	100
8.	Kesesuaian bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial dengan latihan dan praktek siswa	1	1	100
9.	Kesesuaian bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial dengan media pembelajaran	1	1	100
10.	Kesesuaian bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial dengan kebutuhan siswa	1	1	100
Skor Rata-rata		9	10	90%

Dari tabel 8 diatas, diperoleh data mengenai angket respon guru.. dimana dari hasil angket yang diperoleh dari satu guru bidang studi pendidikan ekonomi bahwasannya didapatkan skor rata-rata sebanyak 90% ini artinya dari segi kelayakan bahan ajar kategorinya sudah valid dan tentunya hal ini mengindikasikan bahwa guru bidang studi pendidikan ekonomi memberikan respon positif terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial pada pokok bahasan uang dan perbankan di MA, Mu'allimin NW Pancor. Adapun komentar yang diberikan guru bidang studi adalah sebagai berikut:

Tabel. 9 Komentar guru bidang studi terhadap bahan ajar.

NO	Nama	Komentar
1	Hannah Hupiah, S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> Supaya lebih bervariasi, bisa ditambahkan dengan video yang relevan dengan materi pelajaran

3) Analisis Data Keefektifan Bahan Ajar dan hasil belajar Ekonomi Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial

Data tentang keefektifan bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial ini dilihat dari data hasil observasi yang telah dilakukan peneliti melalui lembar pedoman observasi. Berikut dijelaskan data tersebut saat dilakukan uji coba produk

Tabel. 9 Data Ringkasan Hasil Observasi

No	Indikator	Skor
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	4,3
2	Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran	3,9
3	Intraksi siswa dengan siswa	3,7
4	Intraksi siswa dengan guru	3,5
5	Kerjasama dalam kelompok	3,3
6	Aktivitas siswa dalam diskusi kelompok	3,3
7	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	3,7
8	Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil belajar	3,5
Jumlah skor aktivitas		29,2
Rata-rata skor aktivitas		3,7
Kategori		Aktif

Berdasarkan data hasil observasi tersebut diatas bahwasannya uji coba produk bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial efektif digunakan, dimana hal tersebut ditunjukkan dari aktivitas belajar siswa yang terkategori aktif dengan rata-rata skor aktivitas sebanyak 3,7. Dengan aktifnya suasana belajar dikelas mengindikasikan bahwa bahan ajar efektif digunakan.

4) Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk melihat Keefektifan bahan ajar disamping dengan melihat tingkat aktifitas belajar yang dilakukan dikelas juga ditunjukkan dari nilai hasil belajar siswa dimana dari 31 siswa yang ikut tes terdapat tiga orang siswa yang tidak tuntas, Ketuntasan belajar pada pembelajaran ekonomi dengan bahan ajar ekonomi berbasis komputer model tutorial adalah 90,32%. Ketuntasan belajar dikatakan tercapai jika $KB \geq 85\%$ yang mendapatkan nilai $\geq 6,5$, ini artinya ketuntasan belajar klasikal sudah terpenuhi artinya bahan ajar ini efektif dapat digunakan.

Tabel 5.14 Ringkasan Data Hasil Evaluasi belajar siswa

Jumlah siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-rata Hasil Belajar	KKM	Ketuntasan Belajar
31	28	3	71,58	65	90,32%.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi bahwasannya bahan ajar layak digunakan
2. Berdasarkan hasil angket yang diberikan ke guru dan siswa setelah dilakukan uji coba bahwa respon guru dan siswa menunjukkan hal yang positif
3. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan ke siswa kelas X IPS2 MA Mu'allimin NW Pancor bahwa bahan ajar ekonomi berbasis komputer dengan model tutorial efektif digunakan dilihat dari data aktivitas belajar dan hasil belajar siswa

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Ardhana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Lokakarya Nasional Angkatan II, Pusat Penelitian Pendidikan, Malang, 22-24.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Bimtek KTSP 2008*. (Online), (<http://www.depdiknas.go.id>), diakses 25 November 2015
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Masri Muhammad,Dkk. 1997 *Materi Latihan Kerja Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mbulu, Joseph dan Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang Mas.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muhaimin, 2009. *Modul Wawasan Pengembangan Bahan Ajar bab V* Malang: LKP2-I

Rusman, 2010. *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Rajawali Pers

Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Tahun-2003-Sisdiknas.pdf), diakses 7 november 2015.