



Available online at *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*

Website: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>

SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal, 8 (1), 2021, 62-72

RESEARCH ARTICLE

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS BLOG DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

Yuliana FH¹, Ikbal Barliar^{2,3}, Siti Fatimah³

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya

you.lianafh91@gmail.com

Naskah diterima: 21 Mei 2021, direvisi: 14 Juni 2021, disetujui: 24 Juni 2021.

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan desain penelitian *one group pretest -posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya tahun 2020 kelas Indralaya yang mengambil mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni *test* dan *observasi* untuk mengamati aktivitas pembelajaran daring yang dilaksanakan mahasiswa selama menggunakan bahan ajar digital interaktif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh data bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa sebesar 22,16, dan hasil pengujian *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Pada uji efektivitas penggunaan bahan ajar digital diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,54 termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro.*

Kata kunci: *Bahan ajar digital, blog, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring (online) menjadi salah satu pilihan dalam melaksanakan proses pembelajaran di era pandemi Covid-19 yang kini tengah melanda dunia. Kebijakan untuk meminimalkan kegiatan tatap muka secara langsung membuat semua pihak untuk dapat dengan cepat beradaptasi dengan kondisi ini. Pendidik diharapkan terus mampu menyajikan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, selain itu peserta didik dituntut untuk dapat berinisiatif dan melaksanakan pembelajaran secara mandiri agar tetap bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada dasarnya kondisi ini memiliki beberapa dampak positif bagi dunia Pendidikan, dimana yang pada awalnya pembelajaran hanya terbatas pada kegiatan di ruang kelas, saat ini pembelajaran menjadi lebih fleksibel dimana peserta didik dapat mengakses

materi pembelajaran tanpa terbatas oleh ruang dan waktu dengan pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Secara tidak langsung kondisi ini akan meningkatkan literasi teknologi dan meningkatkan kemandirian belajar dalam diri peserta didik.

Di jenjang Pendidikan Tinggi literasi teknologi sangat diperlukan untuk dimiliki mahasiswa, dimana nantinya hal ini akan menumbuhkan sikap kreatif dan kritis dalam menyaring berbagai informasi dengan adanya kemajuan teknologi. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan kreatif merupakan kemampuan abad 21 yang harus dimiliki oleh mahasiswa agar mereka menjadi individu yang unggul dan dapat bertahan dalam persaingan yang semakin ketat. Sehingga, pada dasarnya melalui pembelajaran daring diharapkan sikap ini dapat ditumbuhkan dan kemandirian belajar mahasiswa dapat terbentuk.

Kemandirian belajar merupakan suatu kondisi dimana sebuah aktivitas belajar tidak tergantung pada orang lain, artinya tiap peserta didik memiliki kemauan, inisiatif dan tanggung jawab dalam menyelesaikan masalah belajarnya. Bahkan lebih lanjut dikatakan bahwa siswa yang mampu menerapkan belajar mandiri akan memiliki prestasi lebih baik, karena melalui pembelajaran mandiri siswa akan menjadi lebih aktif baik sebelum maupun setelah proses pembelajaran (Alperi, 2019). Pembelajaran mandiri akan mendorong inisiatif dalam diri mahasiswa dan mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya melalui materi ajar yang diberikan dan disajikan melalui perkembangan teknologi (Ramadhani, et.al, 2020).

Meskipun pembelajaran daring dapat menumbuhkan kemandirian dalam belajar, namun pada praktiknya masih ditemui berbagai kendala yang dihadapi, diantaranya keterbatasan

dan kestabilan akses internet, keterbatasan interaksi antara mahasiswa dan dosen sehingga penjelasan materi menjadi kurang maksimal, minimnya sarana pendukung aktivitas pembelajaran daring, bahan materi yang disampaikan secara terbatas, dan sulitnya melakukan kontrol terhadap aktivitas mahasiswa, dan pengaruh psikologis mahasiswa yang merasa jenuh dengan penyajian pembelajaran daring yang monoton (Widiyono, A. 2020). Hal inilah yang menjadi tantangan bagi dosen untuk dapat terus berinovasi dalam menyajikan proses pembelajaran kreatif dan mendukung pembelajaran daring agar berjalan dengan optimal.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran daring ialah dengan menyediakan bahan ajar yang menarik, dimana bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam

pembelajaran selain adanya tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Bahan ajar merupakan seperangkat materi (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O, 2009). Bahan ajar menjadi sarana bagi guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran (Agung, L., & Akhyar, M. 2019). Bahan ajar sendiri merupakan salah satu elemen yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran, baik yang bersifat tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dan dapat berupa buku pelajaran, modul handout, LKS, dan bahan ajar jenis lainnya yang pada saat ini banyak digunakan di berbagai sekolah (Indariani, et.al, 2018).

Dalam mengembangkan sebuah bahan ajar perlu mempertimbangkan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar harus memiliki beberapa kriteria sebagai berikut: 1) Bahan ajar harus relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) Bahan ajar harus sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik; 3) Bahan ajar yang baik adalah bahan yang berguna bagi peserta didik baik sebagai perkembangan pengetahuannya dan keperluan bagi tugas kelak di lapangan; 4) Bahan ajar harus menarik dan merangsang aktivitas peserta didik; 5) Bahan ajar harus disusun secara sistematis, bertahap dan berjenjang; 6) Bahan yang disampaikan kepada peserta didik harus menyeluruh, lengkap dan utuh (Lilis, 2019). Untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang menarik dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi, sehingga bahan

ajar dapat dikemas secara digital dan dapat memasukkan berbagai unsur teks, audio, video dan animasi. Bahan ajar dalam bentuk digital dapat tersimpan sampai kapanpun dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan konsep yang diperlukan, serta dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya (Wijayanti, 2018). Bahan ajar dalam bentuk digital juga dapat mempermudah dalam publikasinya karena dapat diakses secara *online* dan ditampilkan melalui penyajian yang kreatif (Putri, et.al, 2018).

Interaktifitas dalam sebuah bahan ajar diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berbeda bagi peserta didik, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang disediakan (Smaragdina, et.al, 2020). Interaktifitas sebuah bahan ajar dapat mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon

tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain (Zaini, et.al, 2019).

Di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro telah dikembangkan sebuah bahan ajar digital interaktif yang dapat dijadikan sarana pendukung dalam pembelajaran *online*. Bahan ajar yang dikembangkan berupa materi ajar berbasis teks, video pembelajaran dan evaluasi berupa kuis yang dapat memberikan *feedback* langsung kepada mahasiswa. Selain itu, untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses seluruh bahan ajar yang telah dikembangkan, penyajian bahan ajar dilakukan melalui penggunaan blog pembelajaran. Hal ini dilakukan karena penggunaan blog memiliki beberapa keunggulan, diantaranya penggunaan blog gratis dan mudah, karena kita dapat mengunggah tulisan, video dan melaksanakan kuis secara *online*

sehingga mudah diakses oleh mahasiswa. Selain itu, fasilitas komentar dapat dimanfaatkan untuk berdiskusi, saling bertukar informasi dan pengetahuan dengan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (Sulasmianti, 2018).

Pengembangan bahan ajar digital interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar mahasiswa. Seperti yang diungkapkan oleh Lilis (2019) bahwa efektivitas pembelajaran bisa terlihat dari keberhasilan/prestasi yang diraih peserta didik sebagai indikator dimilikinya kemampuan (*ability*) yang menunjukkan kecakapan seseorang, seperti kecerdasan dan keterampilan. Hasil belajar adalah gambaran pengetahuan mahasiswa yang diperoleh setelah mengikuti perkuliahan, dan diukur menggunakan instrumen tes pada saat ujian (Sudihartini &

Wahyudin, 2019). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan sebuah bahan ajar digital interaktif pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro yang akan digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan telah melalui proses validasi dan dilakukan uji

coba sehingga dihasilkan produk bahan ajar yang valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian lanjutan akan dilakukan analisis mengenai efektivitas penggunaan bahan ajar digital interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan desain penelitian *one group pretest -posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya tahun 2020 Kelas Indralaya yang mengambil mata kuliah Teori Ekonomi Mikro berjumlah 44 mahasiswa. Dalam 3 kali pertemuan perkuliahan akan digunakan bahan ajar digital interaktif dan dilakukan *pretest* dan *posttest* kepada seluruh mahasiswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar digital interaktif yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni *test* untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Data hasil belajar yang diperoleh melalui *test* diolah dan dianalisis menggunakan SPSS dengan Langkah sebagai berikut:

1. Melakukan analisis deskriptif data sampel
2. Melakukan uji normalitas data
3. Melakukan uji *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif dengan kriteria pengujian, yakni $\alpha = 0,05$ jika signifikansi probabilitas (*sig*) < $\alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak, dan jika signifikansi probabilitas (*sig*) > $\alpha (0,05)$ maka H_0 diterima.
4. Menghitung nilai *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan bahan ajar digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Untuk

memperoleh *N-Gain* digunakan rumus:

$$N\ gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

N-Gain merupakan *N-Gain* yang dinormalisasi dari *pretest* dan *posttest*, skor maksimum (ideal) dari *pretest* dan *posttest*. Untuk kriteria *N-Gain* dapat diklasifikasikan menurut pada tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria nilai *N-gain*

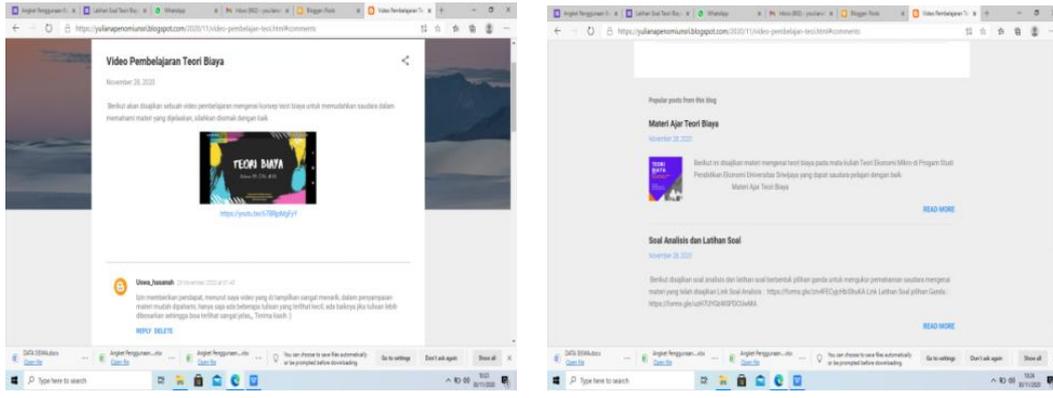
	Kriteria
Jika <i>N-Gain</i> $\geq 0,7$	Tinggi
Jika <i>N-Gain</i> $0,7 > N-Gain \geq 0,3$	Sedang
Jika <i>N-Gain</i> $< 0,3$	Rendah

Sumber: Nasution (2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan bahan ajar digital interaktif pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro telah dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai materi ajar

berbentuk teks, video pembelajaran dan evaluasi berupa soal tes ke dalam sebuah blog pembelajaran. Berikut merupakan tampilan blog yang telah digunakan untuk mengintegrasikan berbagai komponen bahan ajar digital interaktif:



Gambar 1: Tampilan blog pembelajaran

Berdasarkan data hasil belajar sebanyak 44 mahasiswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Hasil Analisis Deskriptif	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Minimum	10	40
Nilai Maksimum	100	100
Nilai rata-rata/ Mean	58,75	80,91
Standar Deviasi	25,08	19,33
Median	62,50	85,00

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2020

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dalam tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* mahasiswa sebelum menggunakan bahan ajar digital interaktif sebesar 58,75,

sedangkan nilai rata-rata *posttest* mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif sebesar 80,91. Ini artinya terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa sebesar 22,16. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulia, et.al (2018) bahwa bahan ajar memberikan efek yang baik dalam pembelajaran, yakni membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan, memberikan kontribusi pada penguasaan materi, meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa, serta membuat materi dekat dengan kehidupan siswa.

Dalam penyusunan materi pada bahan ajar digital interaktif yang telah dikembangkan, peneliti menggunakan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan contoh-contoh kehidupan nyata yang dekat dengan mahasiswa. Hal ini dilakukan agar materi yang disajikan dapat dengan mudah untuk dipahami. Lilis (2019) menjelaskan bahwa beberapa

hal yang harus diperhatikan dalam membuat bahan ajar yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran, yakni: 1) Memberikan contoh-contoh yang menarik; 2) Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk memberikan umpan balik; 3) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik.

Setelah diperoleh data peningkatan nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro, selanjutnya dilakukan uji normalitas data yang bertujuan untuk melihat apakah data hasil belajar mahasiswa terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan $\alpha = 0,05$ dan diperoleh hasil nilai signifikansi

pada nilai *pretest* lebih besar dari $\alpha = 0,05$, yakni ($0,069 > 0,05$) dan nilai signifikansi pada nilai *posttest* lebih besar dari $\alpha = 0,05$, yakni ($0,074 > 0,05$), dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Untuk melihat perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif dilakukan uji *paired sample t-test* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3: *Paired Sample Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>pretest</i> & <i>posttest</i>	44	.771	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2020

Untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4: *Paired Sample Test*

	<i>Paired Differences</i>	t	df	
--	---------------------------	---	----	--

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-22.159	15.972	2.408	-27.015	-17.303	-9.203	.433	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun 2020

Berdasarkan data dalam tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t (*paired sample t-test*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro.

Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan bahan ajar digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro dilakukan

analisis *N-Gain Score* dengan hasil analisis sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{3560 - 2585}{4400 - 2585} = \frac{975}{1815} = 0,54 \text{ (Sedang)}$$

Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai *N-Gain* sebesar 0,54 termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif memiliki efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro. Efektivitas penggunaan bahan ajar digital interaktif ini terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa tak terlepas dari dukungan bahan ajar digital yang

dikemas memadukan berbagai unsur media, meliputi unsur teks, video, animasi dan evaluasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Smaragdina, et.al (2020) yang menjelaskan bahwa bahan ajar yang berbasis multimedia akan memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan materi pada bahan ajar, memberikan pengalaman belajar yang berbeda, meningkatkan motivasi belajar, dan sangat berpotensi untuk diintegrasikan dengan perangkat digital maupun teknologi internet.

*Bahan ajar digital interaktif disajikan dalam sebuah blog pembelajaran hal ini dilakukan untuk memberi kemudahan bagi mahasiswa dalam mengakses materi kapan pun dan dimana pun. Faisal, et al (2020) mengungkapkan bahwa peserta didik saat ini merupakan *digital native* yang sangat familiar dalam menggunakan perangkat digital dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan*

perangkat digital yang mereka miliki. Oleh karena itu mereka akan tertarik dengan bahan ajar yang dapat dengan mudah diakses melalui perangkat digital. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi pendidik untuk dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam menyediakan sumber belajar yang menarik sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajarnya. Oleh karena itu, seorang guru idealnya memiliki kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang dapat diakses melalui perangkat digital (Smaragdina, et.al, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan saat pembelajaran daring berlangsung, terlihat bahwa mahasiswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat bahwa mereka secara aktif memberikan pertanyaan, tanggapan atau jawaban mengenai materi yang belum dipahami melalui

kolom komentar yang disediakan dalam blog pembelajaran. Antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ini sangat penting agar mereka dapat terlibat aktif, konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran yang berlangsung. Hal inilah yang diperlukan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu mendukung keberhasilan siswa dan ketercapaian pembelajaran (Yuliana, et.al, 2017).

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan bahan ajar yang tepat akan mampu mendukung proses pembelajaran daring dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar digital interaktif sangat perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa yang merupakan *digital native*, yang tidak dapat terlepas dari

penggunaan teknologi dalam kehidupannya. Penggunaan bahan ajar digital interaktif yang disajikan dalam sebuah blog pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro yakni sebesar 22,16. Selanjutnya pada uji t (*paired sample t test*) yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya terdapat hubungan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif dengan nilai korelasi $0,771^2 = 0,59$ menunjukkan bahwa sumbangan bahan ajar digital interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa sebesar 59%.

Efektivitas bahan ajar digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dilakukan dengan menghitung nilai *N-Gain* dan

diperoleh skor sebesar 0,54 termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif memiliki efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya yang telah mendanai penelitian ini melalui Anggaran DIPA BLU Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2020, Nomor: 0684/UN9/SK.BUK.KP/2020 Tanggal 15 Juli 2020, dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini dan proses publikasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L., & Akhyar, M. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Toponomi di Vorstelanden Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Sejarah ke-4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*. Doi: 10.17605/OSF.IO/DNQQZ2
- Alperi, M. 2019. Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 23 (2): 99-110.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. 2009. *The Systematic Design Instructional*. New Jersey: Pearson Education Upper Saddle River.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, Nurfaizah, & Khaerunnisa. 2020. Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa.

- Jurnal Publikasi Pendidikan, Pembelajaran), Volume 7(2), 10(3): 266-270.*
- Indariani, A., Pramuditya, S.A., & Firmasari, S. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran Matematika. *EduMa*, 7(2): 89-98.
- Lilis. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Untirta*, 6(2): 156-168.
- Nasution. 2007. Perilaku Merokok pada Remaja. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sumatra Utara: Medan.
- Ningsih, S. 2020. Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan)*, 10(3): 266-270.
- Putri, I.H.N., Sholihah, U., & Handayani, E.M. 2018. Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Geografi dengan Topik Bahasan Sumber Daya Laut Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi*, 23(2): 78-84.
- Ramadhani, Yulia Rizki, et.al. 2020. Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif. Yayasan Kita Menulis.
- Saifuddin, M. F. (2018). E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 102-109.
- Smaragdina, A.A., Nidhom, A.M., Soraya, D.U., & Fauzi, R.

2020. Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Karinov*, 3(1): 53-57.
- Sudihartinih, E., & Wahyudin, W. 2019. Pembelajaran Berbasis Digital: Studi Penggunaan Geogebra Berbantuan E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 87-103.
- Sulasmianti, N. 2018. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 22(2): 143-158.
- Widiyono, A. 2020. Efektivitas Perkuliahan Daring (Online) Pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, Vol.8 (2), 169-177.
- Wijayanti, P.S. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Inggris Matematika Dengan Bantuan Videoscribe Melalui E-Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2): 147-156.
- Yulia, E., Asrizal, & Ramli. 2018. Pengaruh Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Gelombang dalam Kehidupan Bermuatan Literasi Era Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP N 8 Padang. *Pillar of Physics Education*, 11(2): 113-120.
- Yuliana, Siswandari, & Sudiyanto. 2017. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan

*Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa
SMK. Jurnal Pendidikan dan
Kebudayaan, 2 (2): 135-146.*

*Zaini, H., Darmawan, D., &
Hernawan, H. 2019.
Penggunaan Bahan Ajar Berbasis
Digital Book Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Dalam Mata Pelajaran
Matematika Pada Materi Logika
Matematika. Jurnal Teknologi
Pendidikan dan Pembelajaran,
4(1): 816-825.*