

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL BERBASIS GAMBAR PADA MATERI IPS TERPADU SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BATANGHARI NUBAN LAMPUNG TIMUR**

Oktavia<sup>1</sup>, Elis Setiawati<sup>2</sup>, Tiara Anggia Dewi<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Metro

Email: [oktavia1211@gmail.com](mailto:oktavia1211@gmail.com), [ellissetiawati9@gmail.com](mailto:ellissetiawati9@gmail.com)<sup>2</sup>, [tiara.anggia.d@gmail.com](mailto:tiara.anggia.d@gmail.com)<sup>3</sup>

**KATA KUNCI**

Pengembangan, Media Pembelajaran Modul, Berbasis Gambar

**ABSTRAK**

Media pembelajaran IPS Terpadu ini mengacu sebuah media pembelajaran modul yang berbasis gambar. Gambar merupakan sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang, dan warna yang berguna untuk menceritakan sesuatu. Metode ini dapat juga digunakan peserta didik untuk membangkitkan minatnya pada pelajaran, kemampuan berbahasa, dan membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi dari buku teks. Hasil pra survei kepada guru dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari Nuban Lampung Timur menunjukkan media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas LKS sedangkan Buku cetak sudah tersedia disekolah namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar yang valid dan praktis yang dapat digunakan oleh peserta didik. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran modul berbasis gambar ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji ahli terhadap tampilan desain media pembelajaran modul berbasis gambar termasuk kedalam kriteria "Sangat Valid" dengan persentase sebesar 90%, hasil uji coba ahli terhadap penyajian materi media pembelajaran modul berbasis gambar termasuk kedalam kriteria "Sangat Valid" dengan persentase sebesar 96%, dan hasil pengujian respon peserta didik terhadap media pembelajaran modul berbasis gambar termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis" dengan persentase sebesar 80,3%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran modul berbasis gambar adalah sebuah media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**KEYWORDS**

*Development, Module Learning Media, Image Based*

**ABSTRACT**

This Integrated Social Media learning media refers to an image based learning media module. The image is a combination of

points, lines, fields, and colors that are useful for telling something. This method can also be used by students to arouse their interest in learning, language skills, and help them interpret and memorize the contents of material from textbooks. The results of the pre-survey to teachers and students of class VIII of SMP Negeri 3 Batanghari Nuban East Lampung showed that the learning media used were only limited to worksheets while printed books were already available at school but had not been maximally utilized by teachers. Then the researcher makes the development of a valid and practical image-based learning media module that can be used by students. This study uses research procedures and ADDIE development models. This development model consists of 5 stages of development, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the image-based module learning media was appropriate to be used in learning. This is shown by the results of expert tests on the appearance of the design of instructional media based on images included in the criteria of "Very Valid" with a percentage of 90%, the results of expert trials on the presentation of instructional materials based on image learning modules included in the criteria of "Very Valid" with a percentage of 96%, and the results of testing students' responses to the learning media of image-based modules are included in the criteria of "Very Practical" with a percentage of 80.3%, thus it can be concluded that the learning media of image-based modules is a valid and practical learning media used in learning process.

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Kegiatan belajar juga terjadi dalam pendidikan formal di sekolah. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar yaitu peserta didik, pengajar, prasarana, dan sarana serta penilaian. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang di alami oleh siswa. Pandangan seorang guru terhadap pengertian belajar akan mempengaruhi tindakannya dalam membimbing siswa untuk belajar. Agar kegiatan belajar dalam pendidikan formal berhasil dengan baik maka diperlukan suatu kurikulum. Kurikulum K13 yang diterapkan pemerintah saat ini mempunyai karakteristik antara lain menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran maupun aktif dalam mencari sumber belajar, menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara klasikal maupun individual, berorientasi pada proses dan hasil belajar serta sumber belajar bukan hanya berasal dari guru, tetapi berasal dari sumber belajar lainnya. Sebagai contoh yaitu sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitar ataupun dari hasil penelitian.

Lingkungan sebagai sumber belajar kurang maksimal dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran lebih sering dilakukan di dalam kelas daripada diluar kelas. Buku-buku yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas khususnya materi IPS Terpadu sekarang ini masih berkisar tentang hal yang umum saja. Contoh-contoh yang digunakan belum tentu mengangkat permasalahan lingkungan sekitar siswa. Hal ini tentu saja hanya akan membawa siswa kedalam pengetahuan yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan atau hanya bersifat sebagai pengingat dan hafalan. Berkaitan dengan hal tersebut guru di tuntutan untuk mampu mengorganisasikan sumber belajar yang dikemas sedemikian rupa agar dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung proses belajar di kelas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru bidang studi dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 3 Batanghari Nuban di peroleh data yaitu terkait pembelajaran dan penggunaan media dalam proses pembelajaran Data ini dapat mendukung masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Data menunjukkan sedikitnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena banyak penyebab, salah satu diantaranya, yaitu penggunaan media yang kurang variatif dalam pembelajaran dan terbatasnya gambar dalam buku ajar sehingga peserta didik kurang tertarik. Hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di sekolah yaitu guru masih kesulitan dalam menentukan media yang tepat untuk kelas VIII, buku ajar dan LKS (Lembar Kerja Siswa) belum dilengkapi dengan gambar, peserta didik kurang antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dan guru masih menggunakan metode ceramah yang merupakan salah satu metode pembelajaran yang berpusat kepada guru.

Merujuk pada permasalahan dalam pembelajaran, diperlukan media pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran visual yaitu media pembelajaran modul berbasis gambar. Media pembelajaran modul berbasis gambar berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mengembangkan daya tarik peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran modul berbasis gambar di SMP Negeri 3 Batanghari Nuban Lampung Timur yang valid dan praktis. Pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar ini diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran tambahan yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik. Selain itu dapat menarik peserta didik agar lebih antusias dalam memahami materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS Terpadu dan melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa. media adalah alat bantu proses belajar mengajar, Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:243) bahwa: "media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar". Sedangkan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2011:3) "Pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali pesan atau informasi visual dan verbal".

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli yang dikutip di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pembuat pesan kepada penerima pesan. Dengan adanya media peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. media pembelajaran juga merupakan suatu alat atau media perantara yang digunakan untuk memahami materi dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik perhatian siswa untuk belajar secara individual dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prastowo (2012:106) menyatakan bahwa "Modul pada dasarnya adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari peserta didik". sedangkan pendapat Asyhar (2011:155) bahwa: "Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar berbasis cetakan yang di rancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran karena itu modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. Dalam hal ini, peserta didik dapat melakukan kegiatan sendiri tanpa kehadiran pengajar secara langsung". Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan oleh para ahli

dapat disimpulkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang terdiri dari materi dengan penjelasannya lalu disajikan secara lengkap, sistematis, menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam proses belajar bahkan belajar mandiri.

Gambar adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk menceritakan sesuatu. Di sekitar kita saat ini banyak terdapat gambar-gambar. Menurut Maikarni (2015:195) menyatakan bahwa: "Gambar merupakan media yang membantu peserta didik dalam membangkitkan minatnya pada pelajaran. Media gambar akan membantu siswa dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks". Berbeda dengan pendapat lain, Hasanah dkk (Sanjaya 2011) mengatakan bahwa: "Gambar merupakan salah satu media grafis yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu gambar bersifat konkret, realistik, dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja. Dengan kontekstual materi ajar dikaitkan dengan dunia nyata siswa sebagai pemelajar. Pendukung lainnya yaitu dengan gambar, gambar bukan hanya hiasan atau ornamen yang terdapat pada buku melainkan gambar memiliki peran yang efektif dalam buku yaitu dapat menjelaskan isi materi dengan mudah".

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Gambar merupakan media yang membantu peserta didik dalam membangkitkan minatnya pada pelajaran. Gambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan, bersifat konkret dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja untuk berbagai jenjang pendidikan. Bahan ajar ekonomi berbasis ensiklopedia adalah bahan ajar cetak yang dilengkapi dengan materi dan disusun secara ringkas, jelas dan disertai dengan gambar- gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan bahan ajar ini memiliki topik yang jelas. Bahan ajar berbasis ensiklopedia ini juga dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena bahan ajar berbasis ensiklopedia ini dikemas semenarik mungkin dan berisi uraian materi yang jelas

## **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Menurut Branch (Sugiyono, 2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Impementation, dan Evaluation*).

### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap Analisis (*Analysis*) pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data atau mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Hasil pra survei di SMP Negeri 3 Batanghari Nuban data yang diperoleh, yaitu media pembelajaran yang digunakan berupa buku LKS pada umumnya. Didalam buku LKS tersebut banyak memiliki keterbatasan yang kurang memfasilitasi peserta didik, yaitu kurang dipahami oleh peserta didik, kurang menarik dan monoton. Selain itu dilakukan juga analisis sarana dan prasarana yang kurang mendukung proses pembelajaran, adanya buku cetak disekolah namun digunakan secara bergantian dan penggunaannya tidak maksimal. Kemudian hasil analisis peserta didik bahwa dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan serta kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya hasil analisis kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu guru masih kesulitan menemukan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Sehingga salah satu alternatif media pembelajaran yang memiliki kriteria untuk mengatasi hal tersebut adalah pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar yang dapat mencakup penyelesaian masalah tersebut.

### **2. Design (Desain)**

Tahap desain ini bertujuan untuk merancang tampilan media pembelajaran modul berbasis gambar. Tahapan pembuatan rancangan media pembelajaran yang disajikan dalam modul berbasis gambar pada materi IPS Terpadu, pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan, yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya tahapan desain dengan menggunakan *Microsoft Word* yang akan menghasilkan *background* pada bahan ajar dan tahapan desain selanjutnya menggunakan *Software Adobe InDesign* yang akan menggabungkan *background* dengan materi serta gambar sehingga akan menghasilkan media pembelajaran modul berbasis gambar.

### **3. Development (Pengembangan)**

Tahap *development* adalah tahap pembuatan modul sesuai dengan rancangan media pembelajaran pada tahap desain. Dalam penelitian ini dimulai dengan memproduksi media pembelajaran modul berbasis gambar. Beberapa langkah yang dilakukan diantaranya pembuatan *background* bahan ajar menggunakan *Microsoft Word*. Selanjutnya penyusunan materi pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan serta aspek pendukung (teks, gambar), menggunakan *Software Adobe InDesign* sehingga tahap ini menghasilkan media pembelajaran modul berbasis gambar. media yang dihasilkan kemudian di validasi oleh para ahli yaitu, ahli desain, ahli materi,

dan ahli bahasa untuk diberikan komentar dan saran mengenai media pembelajaran modul yang dikembangkan berbasis gambar agar dapat dilakukan proses perbaikan. Sehingga dalam tahap ini menghasilkan media pembelajaran modul berbasis gambar yang layak untuk diuji cobakan.

#### **4. Implementation (uji coba produk)**

*Implementation* adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran modul berbasis gambar yang sudah dibuat sesuai dengan sasarannya berdasarkan hasil validasi ahli. Produk media pembelajaran modul berbasis gambar ini kemudian di uji cobakan dalam kelompok terbatas yaitu kelas VIII SMP N 3 Batanghari Nuban Lam-Tim dilakukan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar yang telah dibuat. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk memberikan penilaian mengenai media pembelajaran modul berbasis gambar dengan menggunakan angket yang sudah disediakan oleh peneliti.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap yang terakhir *Evaluation* (evaluasi), yaitu dengan mengumpulkan data yang digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar yang telah di nilai dari angket respon peserta didik terhadap kepraktisan produk yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk setelah diuji cobakan kepada peserta didik. Revisi dibuat sesuai hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti melalui dengan beberapa tahap yakni uji ahli dan uji kelompok kecil. Uji ahli desain dan uji ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari produk modul berbasis gambar. Uji kelompok kecil untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran modul berbasis gambar pada mata materi IPS Terpadu, pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan dilakukan kepada peserta didik kelas VIII SMP N 3 Batanghari Nuban Lam-Tim. Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

a. Data Kualitatif

Data kualitatif di peroleh dari hasil komentar atau saran dari angket untuk perbaikan produk. Angket penilaian oleh ahli di gunakan untuk mengetahui kevalidan produk sedangkan repon peserta didik di gunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran dari angket yang berupa deskripsi presentase kevalidan oleh para ahli dan kelayakan oleh peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode observasi dan wawancara. Kegiatan observasi merupakan kegiatan pengamatan pada hal-hal yang berhubungan dengan obyek/ subyek yang di teliti. Kegiatan wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada subjek untuk mengetahui

berbagai permasalahan yang ada dilapangan. Setelah data didapatkan maka langkah selanjutnya yaitu menabulasi data tersebut dengan tujuan untuk mengelompokkan data atau menghitung data yang telah di isi oleh para ahli dan peserta didik sesuai dengan tujuan dari pengembangan yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran modul berbasis gambar yang valid dan praktis. dengan menggunakan rumus:

$$presentase = \frac{\text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

Kategori	Penilaian (%)
Sangat Valid	80 <N≤ 100
Valid	60 <N≤ 80
Cukup Valid	40 <N≤ 60
Tidak Valid	20 <N≤ 40
Sangat tidak Valid	0 <N≤ 20

*Memodifikasi dari Riduwan dan Akdon (2010:18)*

Kelayakan media pembelajaran modul berbasis gambar mempunyai batas minimal yaitu harus mendapatkan presentase lebih dari 60% yaitu valid atau sangat valid. Setelah menganalisis presentase kevalidan. Selanjutnya juga menganalisis komentar dan saran dari validator dan guru untuk memperbaiki bahan ajar ekonomi berbasis ensiklopedia menjadi lebih baik.

**Tabel 2.** Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Presentase Ketuntasan (%)	Kriteria
80 <N≤ 100	Sangat Praktis
60 <N≤ 80	Praktis
40 <N≤ 60	Cukup Praktis
20 <N≤ 40	Kurang Praktis
0 <N≤ 20	Sangat Kurang Praktis

*Sumber: Indrayanti (2016:5)*

Kepraktisan bahan Valid pada materi IPS Terpadu ini mempunyai batas minimal yaitu mendapatkan presentase 60 <N≤ 80 dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan.

## HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti dengan cara memberi tanda *checkbox* (v) pada kolom yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli. Ahli tersebut terdiri dari 2 ahli desain untuk menguji tampilan desain media pembelajaran modul berbasis gambar dan 1 ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Kemudian media pembelajaran modul berbasis gambar di uji cobakan pada kelompok kecil yaitu peserta didik kelas VIII SMP N 3 Batanghari Nuban Lam-Tim untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran modul berbasis gambar.



Hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan di dapatkan hasil akhir berupa media pembelajaran modul berbasis gambar yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Produk valid didapat dari hasil angket ahli desain dan ahli materi. Validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Supriyo, M.Pd dan Bapak Wakijo, M.Pd. dengan 130 aspek yang dinilai dan hasil persentase pada tahap 1 adalah 64% dan tahap 2 atau tahap akhir 90%. Validasi materi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu Ibu Hidayati, S.Pd. dengan 17 aspek yang dinilai dan hasil persentase rata-rata pada tahap 1 atau awal 61% dan tahap 2 atau tahap akhir 96%. Sedangkan presentase kepraktisan produk di dapat dari angket peserta didik yaitu 80,3%. Hasil analisis pengujian ahli desain, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran modul berbasis gambar yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran modul berbasis gambar yang valid dan praktis. Untuk menghasilkan modul ini melalui beberapa tahap pengujian yang melibatkan 3 orang ahli yaitu 2 ahli desain untuk menguji tampilan desain modul berbasis gambar dan 1 ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Hasil pengujian dari ahli desain dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diterima dari ahli tersebut. Setelah perbaikan dilakukan pengujian kembali, media pembelajaran modul berbasis gambar dinyatakan valid untuk di uji cobakan ke peserta didik.

Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada 20 orang peserta didik sebagai kelompok kecil yang diberi angket berisi pernyataan dan peserta didik diminta untuk mengisi angket tersebut. Hasil rekapitulasi angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran modul berbasis gambar ini sangat baik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik. Media pembelajaran modul berbasis gambar yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan media pembelajaran modul berbasis gambar:
  - a) Media pembelajaran modul berbasis gambar yang dikembangkan mudah untuk digunakan peserta didik secara mandiri tanpa dengan bimbingan guru karena modul sudah dilengkapi dengan petunjuk.
  - b) Media pembelajaran modul berbasis gambar memberikan penjelasan dan contoh pada pembahasan.
  - c) Memudahkan peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran IPS Terpadu materi pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan, karena media pembelajaran modul berbasis gambar ini disusun dengan simpel dan menarik.

- d) Media pembelajaran modul berbasis gambar dikembangkan guna memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
2. Kelemahan media pembelajaran modul berbasis gambar:
    - a) Media pembelajaran ini masih terbatas pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan.
    - b) Biaya pengembangan materi tinggi dan waktu yang dibutuhkan dalam menyusun modul lama.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Media pembelajaran modul berbasis gambar yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Hal ini dapat diketahui dari hasil persentase validasi desain tahap kedua atau akhir yaitu 90% dengan kriteria sangat valid. Validasi materi tahap akhir 96% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan kepraktisan produk didapat dari angket peserta didik adalah 80,3% dengan kriteria sangat praktis. Hasil analisis pengujian ahli desain, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran modul berbasis gambar yang di kembangkan oleh peneliti valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### **Saran**

Saran dalam pengembang modul berbasis gambar diarahkan ke 3 sisi, yaitu sebagai berikut:

#### Saran Kemanfaatan Produk

##### a. Bagi Peserta Didik

Produk media pembelajaran modul berbasis gambar disarankan untuk dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPS Terpadu materi Pengaruh Interaksi Sosial Dan Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan. Media pembelajaran modul berbasis gambar dijadikan sebagai salah satu sumber belajar namun bukan satu-satunya sumber sehingga peserta didik diharapkan mencari sumber referensi yang relevan lainnya.

##### b. Bagi Guru

Media pembelajaran modul berbasis gambar ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam sumber belajar peserta didik, guru dapat menyampaikan materi. Media pembelajaran modul berbasis gambar ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau referensi dalam pembelajaran.

##### c. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.

#### Saran Diseminasi Produk

Sebaiknya produk media pembelajaran modul berbasis gambar tidak hanya digunakan pada kelompok kecil saja, tetapi produk media pembelajaran modul berbasis gambar ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik kelas VII, VIII dan IX baik di SMP N 3 Batanghari Nuban Lam-Tim maupun sekolah-sekolah lainnya . dengan begitu ketika akan mengembangkan suatu produk agar memperhatikan kembali tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan, dan juga dapat digunakan dalam penelitian eksperimen dan PTK untuk menguji keefektifannya.

### 3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi kegiatan Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan mata pelajaran IPS Terpadu. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran modul berbasis gambar lebih lanjut yaitu bukan hanya satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran IPS Terpadu. Media pembelajaran modul berbasis gambar tidak hanya dikembangkan untuk kelas VIII saja namun dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, pengembangan media lebih lanjut perlu dilakukan revisi pada penambahan animasi-animasi baik berupa gambar, teks, maupun warna agar dapat memberikan tingkat kemenarikan yang lebih tinggi agar siswa lebih tertarik lagi untuk meningkatkan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

Diharjo, P. Yoga.2018. *Pengaruh Interaksi Sosial dan Kebangsaan*. Makalah. (Online). (<https://www.scribde.com/document/363598813/PENGARUH-INTERAKSI-SOSIAL-TERHADAP-KEHIDUPAN-SOSIAL-DAN-KEBANGSAAN-docx>). Diposting Senin, 5 November 2018, 16:05 WIB. Diakses 10 Januari 2019).

Mukminan, dkk. 2017. *Ilu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kemendikbud.

Omika, A. Hefri.2015. *Konflik dan Integrasi Sosial*. Mapel. (Online). (<https://infosos.wordpress.com/kelas-xi-ips/konfil-dan-integrasi-sosial/>). Diposting Selasa, 31 Maret 2015. 16:21 WIB. Diakses 10 Januari 2019).

Quipper.2018. *Pengertian Mobilitas Sosial dan Ruang Lingkupnya*. Mapel. (Online). (<https://www.quipper.com/id/blog/mapel/sosiologi/pengertian/mobilitas-sosial/>). Diposting Minggu, 15 April 2018, 16.12 WIB. Diakses 10 Januari 2019).

Ulama, Nahdratul. 2018. *Dalil-dalil Cinta Tanah Air dari Al-Qur'an dan Hadits*. (Online). (<http://www.nu.or.id/post/read/87932/dalil-dalil-cinta-tanah-air-dari-al-quran-dan-hadits>). Diposting Senin, 30 Maret 2015. 16:28 WIB. Diakses 10 Januari 2019).