

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah suatu modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial untuk SMP/MTs yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan kelayakan dari modul tersebut. Modul ini dikembangkan sesuai prosedur pengembangan model ADDIE yakni terdiri dari tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) dengan hasil tiap tahapan pengembangan tersebut sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini memiliki tujuan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan. Analisis ini dilakukan dengan tiga macam analisis sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan langkah awal berupa wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin bertujuan untuk menganalisis kebutuhan penelitian terkait pembelajaran matematika. Hasil wawancara yang dilakukan berupa saran yang akan dipakai sebagai acuan dalam pembuatan modul. Hal tersebut meliputi:

- 1) Modul disusun dengan indikator, contoh soal, dan latihan soal yang sesuai.
- 2) Modul dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan materi.

3) Modul dikaitkan dengan kehidupan nyata.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Hasil temuan yang akan dipakai sebagai acuan pembuatan modul adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik Siswa

- a) Siswa lebih aktif ketika pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- b) Siswa menyukai cerita bergambar.

2) Kelebihan Siswa

- a) Siswa memiliki keaktifan yang bagus.
- b) Siswa lebih cepat memahami materi yang dihubungkan dalam kehidupan sehari-harinya.

3) Kekurangan Siswa

- a) Pengetahuan siswa hanya sebatas informasi yang mereka dapat dari guru.
- b) Siswa lambat memahami informasi dengan bahasa matematis.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang akan dipakai pada pengembangan bahan ajar ini adalah kurikulum 2013 dan materi yang akan dibahas yaitu materi aritmatika sosial. Materi aritmatika sosial merupakan materi dengan cakupan yang cukup luas dan terbilang sulit sehingga dibutuhkan bahan ajar untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi. Adapun hasil analisis kurikulum meliputi: Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator.

1) Kompetensi Inti

- a) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- b) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- c) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- d) Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2) Kompetensi Dasar

- a) Mengetahui dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, diskon, persentase, bruto, netto, tara)
- b) Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, netto, tara)

3) Indikator

- a) Mengenal fenomena atau aktivitas yang terkait dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, diskon, persentase, bruto, netto, dan tara)
- b) Mendapatkan informasi terkait dengan aritmatika sosial
- c) Menentukan hubungan antara penjualan, pembelian, keuntungan, dan kerugian.
- d) Menentukan bunga tunggal dan diskon
- e) Menentukan hubungan antara bruto, netto, dan tara.
- f) Memecahkan masalah terkait dengan aritmatika sosial.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Perancangan Media

Peneliti menggunakan aplikasi *canva* dalam membuat desain modulnya dan aplikasi *microsoft word* dalam pengetikannya. Aplikasi *canva* memudahkan dalam membuat rancangan cover, cerita bergambar/ komik, halaman depan, daftar isi, peta konsep, standar kompetensi, kunci jawaban, dan halaman belakang modul. Sedangkan aplikasi *microsoft word* membantu dalam pengetikan rumus matematika dan mudah dalam menginput gambar ataupun simbol-simbol matematika.

b. Penyusunan Kerangka Modul

Tampilan desain modul meliputi:

1) Bagian pembuka

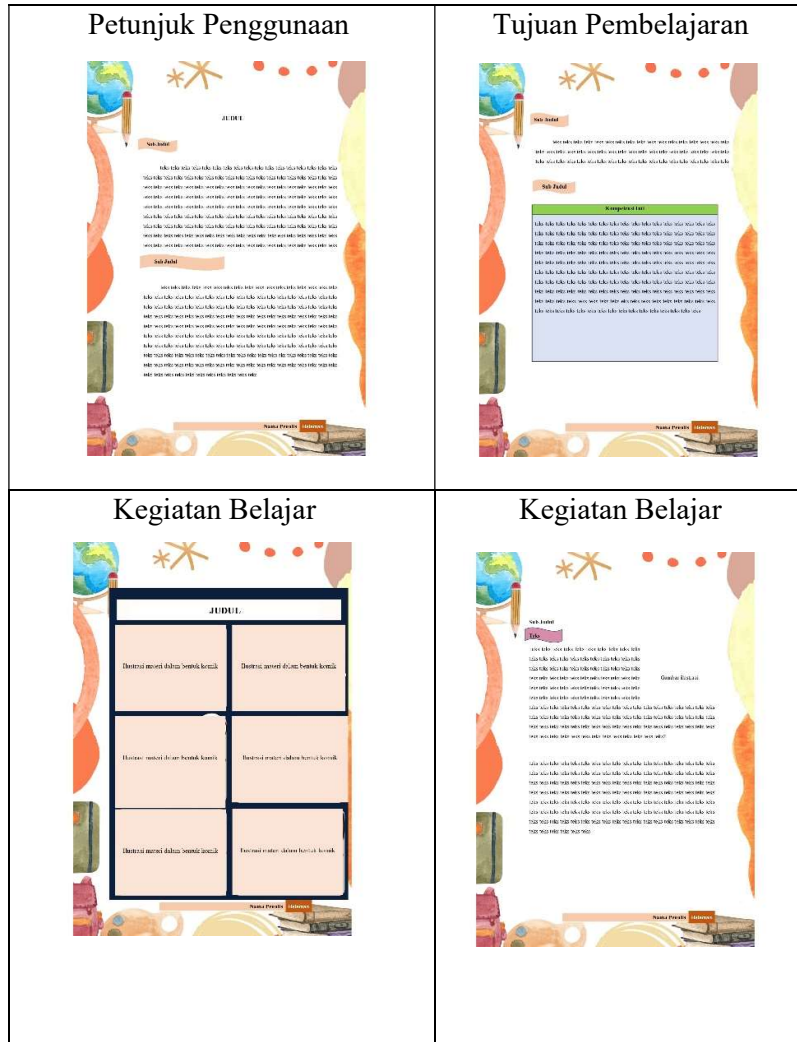
Bagian pertama pada modul berupa cover, kata pengantar, daftar isi, dan peta konsep.



Gambar 4. 1 Rancangan Modul Bagian Pembuka

2) Bagian isi modul (materi)

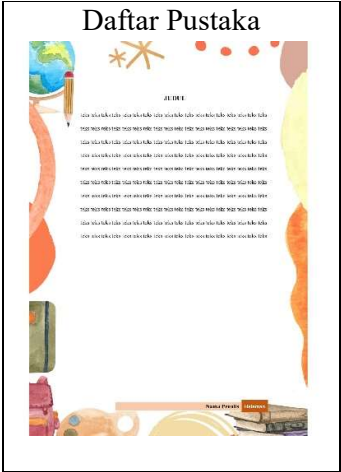
Bagian isi modul berisi deskripsi modul, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir, KI, KD, indikator, cek kemampuan peserta didik, dan dilanjutkan dengan materi aritmatika sosial.



Gambar 4. 2 Rancangan Modul Bagian Isi

3) Bagian Penutup

Bagian terakhir pada modul adalah daftar pustaka.



Gambar 4. 3 Rancangan Modul Bagian Penutup

c. Perancangan Penyajian Materi

Materi diambil dari buku matematika kurikulum 2013 yang juga digunakan oleh pendidik SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin, selain itu diambil dari sumber-sumber terpercaya untuk melengkapi materi.

d. Perancangan Instrumen

Perancangan instrumen dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap modul yang telah dibuat. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) untuk mengetahui kualitas produk dan angket peserta didik guna mengetahui respon peserta didik terhadap modul yang telah dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Modul yang dihasilkan dibagi dalam tiga bagian, yaitu bagian pembuka, bagian isi modul (materi), dan penutup.

a. Bagian Pembuka



Gambar 4. 4 Hasil Pengembangan Bagian Pembuka

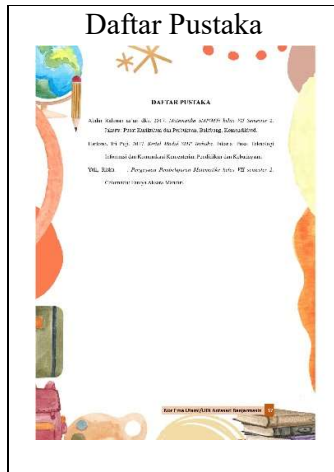
b. Bagian Isi Modul (Materi)

<h3 style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan</h3>  <p style="text-align: center;">BAB I PENDAHULUAN</p> <p>A. Deskripsi</p> <p>Materi pembelajaran Matematika berkaitan dengan bilangan bulat. Dengan mempelajari materi ini, kamu akan dapat memahami dan menerapkan konsep bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini juga akan membantu kamu dalam memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>Konsep bilangan bulat berkaitan dengan bilangan bulat yang positif dan negatif. Materi ini akan membantu kamu dalam memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>B. Struktur Pembelajaran</p> <p>Materi pembelajaran ini terdapat dalam beberapa bab yang akan kamu pelajari. Bab ini akan membantu kamu dalam memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>1. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>2. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>3. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>4. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>5. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>6. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>7. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>8. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>9. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p>10. Pengetahuan dan keterampilan yang akan kamu pelajari.</p> <p style="text-align: right;"><small>Buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</small></p>	<h3 style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</h3>  <p>1. Tujuan</p> <p>Setelah mempelajari materi ini, kamu akan dapat memahami dan menerapkan konsep bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini juga akan membantu kamu dalam memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>2. Kompetensi</p> <p>Setelah mempelajari materi ini, kamu akan dapat memahami dan menerapkan konsep bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini juga akan membantu kamu dalam memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. Menerapkan konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. Menggunakan konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. Menggunakan konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. <p style="text-align: right;"><small>Buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</small></p>
<h3 style="text-align: center;">Kegiatan Belajar</h3>  <p style="text-align: center;">Keuntungan dan Kerugian</p> <p>Keuntungan dan kerugian adalah dua konsep yang berkaitan dengan bilangan bulat. Keuntungan adalah bilangan positif, sedangkan kerugian adalah bilangan negatif. Materi ini akan membantu kamu dalam memahami konsep keuntungan dan kerugian yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>1. Keuntungan adalah bilangan positif.</p> <p>2. Kerugian adalah bilangan negatif.</p> <p>3. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>4. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>5. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>6. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>7. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>8. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>9. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>10. Keuntungan dan kerugian berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p style="text-align: right;"><small>Buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</small></p>	<h3 style="text-align: center;">Kegiatan Belajar</h3>  <p style="text-align: center;">Bunga Tunggal dan Diskon</p> <p>Bunga tunggal dan diskon adalah dua konsep yang berkaitan dengan bilangan bulat. Bunga tunggal adalah bilangan positif, sedangkan diskon adalah bilangan negatif. Materi ini akan membantu kamu dalam memahami konsep bunga tunggal dan diskon yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>1. Bunga tunggal adalah bilangan positif.</p> <p>2. Diskon adalah bilangan negatif.</p> <p>3. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>4. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>5. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>6. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>7. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>8. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>9. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>10. Bunga tunggal dan diskon berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p style="text-align: right;"><small>Buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</small></p>
<h3 style="text-align: center;">Kegiatan Belajar</h3>  <p style="text-align: center;">Bruto, Netto, dan Tara</p> <p>Bruto, netto, dan tara adalah tiga konsep yang berkaitan dengan bilangan bulat. Bruto adalah bilangan positif, netto adalah bilangan positif, dan tara adalah bilangan negatif. Materi ini akan membantu kamu dalam memahami konsep bruto, netto, dan tara yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>1. Bruto adalah bilangan positif.</p> <p>2. Netto adalah bilangan positif.</p> <p>3. Tara adalah bilangan negatif.</p> <p>4. Bruto, netto, dan tara berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>5. Bruto, netto, dan tara berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>6. Bruto, netto, dan tara berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>7. Bruto, netto, dan tara berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>8. Bruto, netto, dan tara berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>9. Bruto, netto, dan tara berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>10. Bruto, netto, dan tara berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p style="text-align: right;"><small>Buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</small></p>	<h3 style="text-align: center;">Tugas/Latihan</h3>  <p>1. Tujuan</p> <p>Setelah mempelajari materi ini, kamu akan dapat memahami dan menerapkan konsep bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini juga akan membantu kamu dalam memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>2. Kompetensi</p> <p>Setelah mempelajari materi ini, kamu akan dapat memahami dan menerapkan konsep bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini juga akan membantu kamu dalam memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung.</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. Menerapkan konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. Menggunakan konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. Menggunakan konsep bilangan bulat yang berkaitan dengan operasi hitung. <p style="text-align: right;"><small>Buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</small></p>

<h3 style="text-align: center;">Contoh Soal</h3> <p style="text-align: center;">Konsep Harga Pokok, Harga Penjualan, Keuntungan, dan Kerugian</p> <p>Contoh 1</p> <p>Seorang pedagang akan menjual barang di pasar. Ia menjual barang yang Rp 4.500,00. Ternyata ia mendapatkan keuntungan sebesar Rp 1.000,00. Berapa harga beli barang tersebut? Berapa harga jual barang tersebut? Berapa keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut?</p> <p>Jawab:</p> <p>1. Harga pembelian = Rp 3.500,00 Harga penjualan = Rp 4.500,00 Keuntungan = Rp 1.000,00 Kerugian = Rp 0,00</p> <p>2. Harga pembelian = Rp 3.500,00 Harga penjualan = Rp 4.500,00 Keuntungan = Rp 1.000,00 Kerugian = Rp 0,00</p> <p>Contoh 2</p> <p>Seorang pedagang akan menjual barang di pasar. Ia menjual barang yang Rp 5.000,00. Ternyata ia mendapatkan keuntungan sebesar Rp 1.500,00. Berapa harga beli barang tersebut? Berapa harga jual barang tersebut? Berapa keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut?</p> <p>Jawab:</p> <p>1. Harga pembelian = Rp 3.500,00 Harga penjualan = Rp 5.000,00 Keuntungan = Rp 1.500,00 Kerugian = Rp 0,00</p>	<h3 style="text-align: center;">Rangkuman</h3> <p style="text-align: center;">RANGKUMAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi adalah harga pokok barang yang harus dibayar untuk memperoleh barang tersebut. 2. Konsep adalah harga pokok barang yang harus dibayar untuk memperoleh barang tersebut. 3. Konsep adalah harga pokok barang yang harus dibayar untuk memperoleh barang tersebut. 4. Konsep adalah harga pokok barang yang harus dibayar untuk memperoleh barang tersebut. 5. Konsep adalah harga pokok barang yang harus dibayar untuk memperoleh barang tersebut.
<h3 style="text-align: center;">Tes Formatif</h3> <p style="text-align: center;">D. Tes Formatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebuah barang dijual dengan harga Rp 10.000,00. Setelah itu, barang tersebut dijual dengan harga Rp 12.000,00. Berapa keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut? <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 2.000,00 b. Rp 3.000,00 c. Rp 4.000,00 d. Rp 5.000,00 2. Sebuah barang dijual dengan harga Rp 15.000,00. Setelah itu, barang tersebut dijual dengan harga Rp 18.000,00. Berapa keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut? <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 3.000,00 b. Rp 4.000,00 c. Rp 5.000,00 d. Rp 6.000,00 3. Sebuah barang dijual dengan harga Rp 20.000,00. Setelah itu, barang tersebut dijual dengan harga Rp 25.000,00. Berapa keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut? <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 5.000,00 b. Rp 6.000,00 c. Rp 7.000,00 d. Rp 8.000,00 4. Sebuah barang dijual dengan harga Rp 30.000,00. Setelah itu, barang tersebut dijual dengan harga Rp 35.000,00. Berapa keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut? <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 5.000,00 b. Rp 6.000,00 c. Rp 7.000,00 d. Rp 8.000,00 	<h3 style="text-align: center;">Kunci Jawaban</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kunci Jawaban <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 2.000,00 b. Rp 3.000,00 c. Rp 4.000,00 d. Rp 5.000,00 2. Kunci Jawaban <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 3.000,00 b. Rp 4.000,00 c. Rp 5.000,00 d. Rp 6.000,00 3. Kunci Jawaban <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 5.000,00 b. Rp 6.000,00 c. Rp 7.000,00 d. Rp 8.000,00 4. Kunci Jawaban <ol style="list-style-type: none"> a. Rp 5.000,00 b. Rp 6.000,00 c. Rp 7.000,00 d. Rp 8.000,00

Gambar 4. 5 Hasil Pengembangan Bagian Isi Modul

c. Bagian Penutup



Gambar 4. 6 Hasil Pengembangan Bagian Penutup

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Validasi Modul

Proses validasi modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin diuji oleh tiga orang validator yakni meliputi validator materi, validator media, dan validator bahasa. Hasil validasi berupa nilai yang diambil dari pengisian angket dan saran/komentar validator guna mengarahkan peneliti merevisi produk menjadi lebih baik.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi bertujuan menguji kelayakan isi dan penyajian modul. Adapun yang menjadi validator materi adalah bapak Muhaemin, S.Pd selaku guru matematika di SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin.

Hasil validasi materi disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Analisis	Validator
1.	Kelayakan Isi	Σ Skor	51
		x_i	3,40
		\bar{x}	3,40
		Kriteria	Sangat Baik
2.	Kelayakan Penyajian	Σ Skor	37
		x_i	3,36
		\bar{x}	3,36
		Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa untuk aspek kelayakan isi validasi ahli materi memberi skor 51 dengan rata-rata 3,40 dan aspek kelayakan penyajian validasi ahli materi memberi skor 37 dengan rata-rata 3,36. Hal ini menunjukkan bahwa modul memiliki kriteria sangat baik.

2) Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk menguji kelayakan kegrafikan modul. Adapun yang menjadi validator media adalah Bapak Juhрани, M.Pd. selaku dosen di Akademi Maritim Nusantara Banjarmasin. Hasil validasi media disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Analisis	Validator
1.	Kelayakan Kegrafikan	Σ Skor	100
		x_i	3,22
		\bar{x}	3,22
		Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa untuk aspek kegrafikan validasi ahli media memberikan skor 100 dengan rata-rata 3,22. Hal ini menunjukkan bahwa modul memiliki kriteria baik.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan kebahasaan modul. Adapun yang menjadi validator bahasa yaitu Bapak Muhammad Nazli, S.Pd.I selaku Kepala SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Hasil validasi bahasa disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa



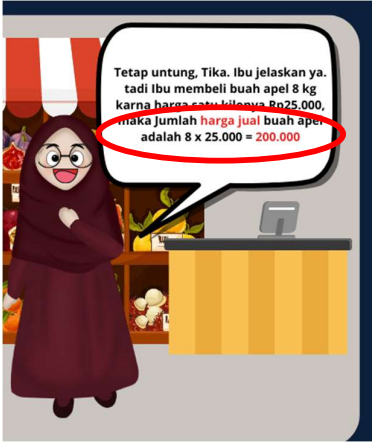

No.	Aspek	Analisis	Validator
1.	Kelayakan Kegrafikan	Σ Skor	41
		x_i	3,15
		\bar{x}	3,15
		Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa untuk aspek kegrafikan validasi ahli bahasa memberikan skor 41 dengan rata-rata 3,15. Hal ini menunjukkan bahwa modul memiliki kriteria baik.



b. Hasil Revisi Modul

Komentar dan saran perbaikan yang disampaikan oleh para validator dijadikan acuan untuk merevisi modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Adapun hasil revisi modul berdasarkan saran ahli materi, ahli media, dan bahasa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Revisi Modul dari Ahli Materi


Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbesar teks percakapan agar lebih mudah dibaca	
<p>Tika menemani ibunya ke Bank</p>  <p>Karena menyimpan uang di bank lebih aman dan nanti kita juga akan mendapatkan bunga tunggal</p> <p>Kenapa Ibu ingin menabung di bank?</p> <p>Untuk menghitung bunga tunggal dapat dibedakan dalam beberapa waktu harian, bulanan, dan tahunan.</p> <p>Bagaimana menghitung bunga tunggal, Bu?</p>	<p>Tika menemani ibunya ke Bank</p>  <p>Karena menyimpan uang di bank lebih aman dan nanti kita juga akan mendapatkan bunga tunggal</p> <p>Kenapa Ibu ingin menabung di bank?</p> <p>Untuk menghitung bunga tunggal dapat dibedakan dalam beberapa waktu harian, bulanan, dan tahunan.</p> <p>Bagaimana menghitung bunga tunggal, Bu?</p>
Seragamkan penggunaan tanda rupiah (Rp) semua contoh pada komik	
 <p>Tetap untung, Tika. Ibu jelaskan ya. tadi Ibu membeli buah apel 8 kg, karna harga satu kilonya Rp25.000, maka jumlah harga jual buah apel adalah $8 \times 25.000 = 200.000$</p>	 <p>Tetap untung, Nak. Tadi Ibu membeli buah apel 8 kg karna harga satu kilonya Rp25.000,00 maka jumlah harga jual buah apel adalah $8 \times \text{Rp } 25.000,00 = \text{Rp. } 200.000,00$</p>



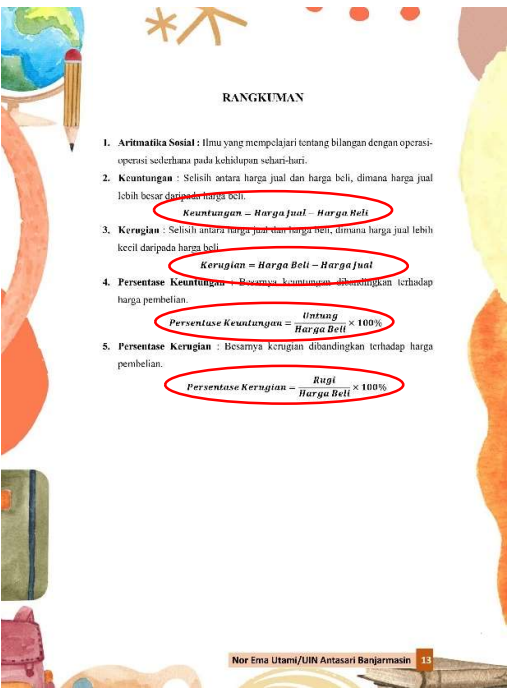
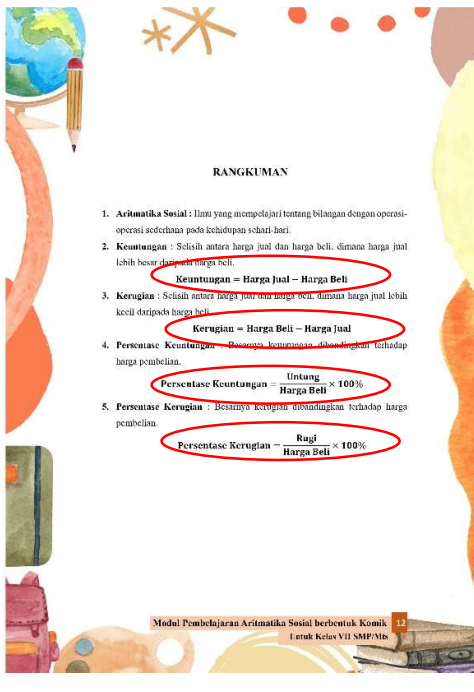
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Seragamkan penggunaan tanda rupiah (Rp) semua contoh pada komik	
 <p>Harga Jual > Harga beli, maka Ibu akan untung, dan keuntungan buah apel yang Ibu akan dapat adalah Harga Jual - Harga Beli 200.000 - 160.000 = 40.000</p>	 <p>Harga Jual > Harga beli, maka Ibu akan untung, dan keuntungan buah apel yang Ibu akan dapat adalah Harga Jual - Harga Beli Rp 200.000,00 - Rp 160.000,00 = Rp 40.000,00</p>
 <p>wah, pintarnya anak Ibu</p> <p>Untuk buah mangga, Ibu tadi membeli sebanyak 6 kg. Karna harga satu kilonya Rp21.000, maka Jumlah harga jual buah mangga adalah 6 x 21.000 = 126.000</p> <p>Karena Harga Jual > Harga beli, maka Ibu akan untung, dan keuntungan buah mangga adalah Harga Jual - Harga Beli 126.000 - 108.000 = 18.000</p>	 <p>Wah, pintarnya anak Ibu!</p> <p>Untuk buah mangga, Ibu tadi membeli sebanyak 6 kg. Karna harga satu kilonya Rp21.000,00, maka Jumlah harga jual buah mangga adalah 6 x 21.000 = 126.000 6 x Rp 21.000,00 = Rp 126.000,00</p> <p>Karena Harga Jual > Harga beli, maka Ibu akan untung, dan keuntungan buah mangga adalah Harga Jual - Harga Beli Rp 26.000,00 - Rp 108.000,00 = Rp 18.000,00</p>

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Seragamkan penggunaan tanda rupiah (Rp) semua contoh pada komik	
 <p>Kerugian = Harga Beli - Harga Jual. Maka, kerugian yang Ibu Atami adalah $126.000 - 84.000 = 42.000$ atau sekitar 33%.</p> <p>Berapa kerugiannya, Bu?</p>	 <p>Kerugian = Harga Beli - Harga Jual. Maka, kerugian yang Ibu Atami adalah $\text{Rp } 126.000,00 - \text{Rp } 84.000,00 = \text{Rp } 42.000,00$ atau sekitar 33%.</p> <p>Berapa kerugiannya, Bu?</p>

Tabel 4. 5 Hasil Revisi Modul dari Ahli Media

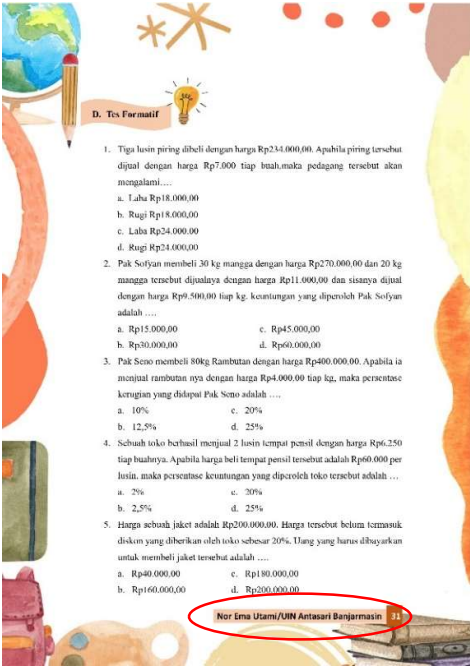
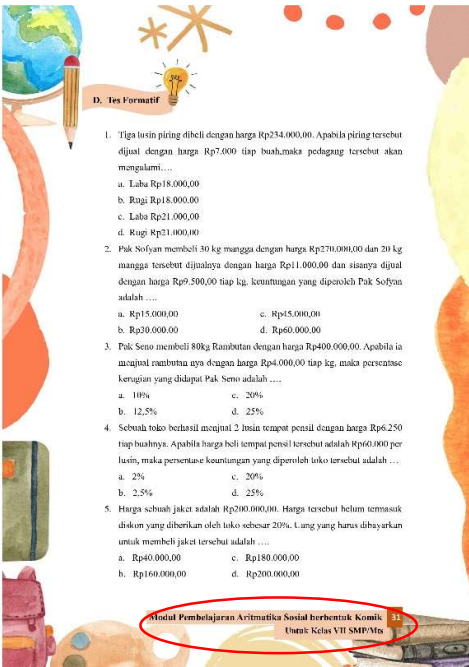
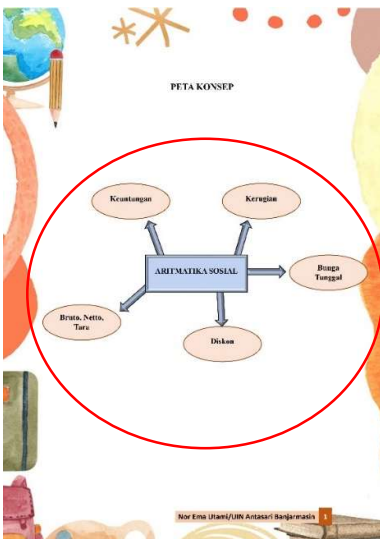
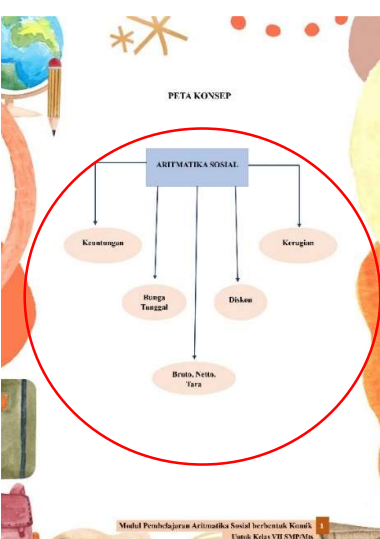
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ganti karakter siswa SMP pada cover dan tambahkan nama penulis	
 <p>Modul Pembelajaran ARITMATIKA SOSIAL berbentuk komik</p> <p>SMP Nitis VII Semester 1</p>	 <p>Modul Pembelajaran ARITMATIKA SOSIAL berbentuk komik</p> <p>SMP Nitis VII Semester 1</p> <p>Disusun Oleh: Nur Ena Utami</p>



Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Samakan warna huruf yang berkaitan dengan keuntungan dan kerugian	
	
Samakan warna huruf yang berkaitan dengan keuntungan dan kerugian	
	

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Samakan warna huruf yang berkaitan dengan keuntungan dan kerugian	
 <p>Iya, nak. Karena jumlah harga mangga yang bisa ibu jual adalah Rp 84.000,00. Harga Jual < Harga beli, maka Ibu mengalami kerugian</p>	 <p>Iya, Nak. Karena jumlah harga mangga yang bisa ibu jual adalah Rp 84.000,00. Harga Jual < Harga beli, maka Ibu mengalami kerugian</p>
Ganti jenis hurufnya dengan <i>times new roman</i> agar tidak terlalu banyak variasi	
 <p style="text-align: center;">RANGKUMAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Aritmatika Sosial : Ilmu yang mempelajari tentang bilangan dengan operasi-operasi sederhana pada kehidupan sehari-hari. Keuntungan : Selisih antara harga jual dan harga beli, dimana harga jual lebih besar daripada harga beli. $\text{Keuntungan} = \text{Harga Jual} - \text{Harga Beli}$ Kerugian : Selisih antara harga jual dan harga beli, dimana harga jual lebih kecil daripada harga beli. $\text{Kerugian} = \text{Harga Beli} - \text{Harga Jual}$ Persentase Keuntungan : Besarnya keuntungan dibandingkan terhadap harga pembelian. $\text{Persentase Keuntungan} = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Beli}} \times 100\%$ Persentase Kerugian : Besarnya kerugian dibandingkan terhadap harga pembelian. $\text{Persentase Kerugian} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Beli}} \times 100\%$ <p style="text-align: right;">Nor Ema Utami/UIN Antasari Banjarmasin 13</p>	 <p style="text-align: center;">RANGKUMAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Aritmatika Sosial : Ilmu yang mempelajari tentang bilangan dengan operasi-operasi sederhana pada kehidupan sehari-hari. Keuntungan : Selisih antara harga jual dan harga beli, dimana harga jual lebih besar daripada harga beli. $\text{Keuntungan} = \text{Harga Jual} - \text{Harga Beli}$ Kerugian : Selisih antara harga jual dan harga beli, dimana harga jual lebih kecil daripada harga beli. $\text{Kerugian} = \text{Harga Beli} - \text{Harga Jual}$ Persentase Keuntungan : Besarnya keuntungan dibandingkan terhadap harga pembelian. $\text{Persentase Keuntungan} = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Beli}} \times 100\%$ Persentase Kerugian : Besarnya kerugian dibandingkan terhadap harga pembelian. $\text{Persentase Kerugian} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Beli}} \times 100\%$ <p style="text-align: right;">Modul Pembelajaran Aritmatika Sosial berbentuk Komik Untuk Kelas VII SMP/MTs 12</p>

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p style="text-align: center;">Tambahkan keterangan gambar</p> <p style="text-align: center;">Konsep Harga Pembelian, Harga Penjualan, Keuntungan, dan Kerugian</p> <p>Masalah 1</p> <p>Seorang pedagang sayur keliling membeli 1 kg kangkung dengan harga Rp. 8.000,00 di Pasar dan menjualnya kepada seorang pembeli di kompleks perumahan. Setelah ditarik motornya 1 kg kangkung itu terjual dengan harga Rp. 10.000,00. Apakah pedagang tersebut mengalami untung atau rugi? dan berapakah besar keuntungan atau kerugiannya?</p> <p>Jawaban</p> <ol style="list-style-type: none"> Harga pembelian Rp. 8.000,00 Harga penjualan Rp. 10.000,00 Karena harga jual lebih besar dari harga beli, maka pedagang mengalami keuntungan. Besar keuntungan Keuntungan = harga jual - harga beli = Rp. 10.000,00 - Rp. 8.000,00 = Rp. 2.000,00 <p>Jadi, pedagang sayur keliling itu memperoleh keuntungan sebesar Rp. 2.000,00.</p> <p>Masalah 2</p> <p>Pak Poni membeli buah jeruk dengan harga Rp. 25.000,00 per kg dari petani jeruk. Karena jeruk yang dibeli Pak Poni kondisinya tidak segar lagi maka jeruk tersebut dijualnya dengan harga Rp. 30.000,00 per kg. Apakah Pak Poni mengalami untung atau rugi? dan berapakah besar keuntungan atau kerugiannya?</p> <p style="text-align: right;">Nor Ema Utami/LJUN Antasari Banjarmasin</p>	<p style="text-align: center;">Tambahkan keterangan tambahan pada cerita dan samakan warna latar teks</p> <p style="text-align: center;">Konsep Harga Pembelian, Harga Penjualan, Keuntungan, dan Kerugian</p> <p>Masalah 1</p> <p>Seorang pedagang sayur keliling membeli 1 kg kangkung dengan harga Rp. 8.000,00 di Pasar dan menjualnya kepada seorang pembeli di kompleks perumahan. Setelah ditarik motornya 1 kg kangkung itu terjual dengan harga Rp. 10.000,00. Apakah pedagang tersebut mengalami untung atau rugi? dan berapakah besar keuntungan atau kerugiannya?</p> <p>Jawaban</p> <ol style="list-style-type: none"> Harga pembelian Rp. 8.000,00 Harga penjualan Rp. 10.000,00 Karena harga jual lebih besar dari harga beli, maka pedagang mengalami keuntungan. Besar keuntungan Keuntungan = harga jual - harga beli = Rp. 10.000,00 - Rp. 8.000,00 = Rp. 2.000,00 <p>Jadi, pedagang sayur keliling itu memperoleh keuntungan sebesar Rp. 2.000,00.</p> <p>Masalah 2</p> <p>Pak Poni membeli buah jeruk dengan harga Rp. 25.000,00 per kg dari petani jeruk. Karena jeruk yang dibeli Pak Poni kondisinya tidak segar lagi maka jeruk tersebut dijualnya dengan harga Rp. 30.000,00 per kg. Apakah Pak Poni mengalami untung atau rugi? dan berapakah besar keuntungan atau kerugiannya?</p> <p style="text-align: right;">Model Pembelajaran Matematika Sosial berbentuk Komik Latak Kelas VII SMP/MTs</p>

--	--

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Hanya beri keterangan judul modul tanpa nama penulis	
 <p>D. Tes Formatif</p> <ol style="list-style-type: none"> Tiga lusin piring dibeli dengan harga Rp234.000,00. Apabila piring tersebut dijual dengan harga Rp7.000 tiap buah, maka pedagang tersebut akan mengalami <ol style="list-style-type: none"> Laba Rp18.000,00 Rugi Rp18.000,00 Laba Rp24.000,00 Rugi Rp24.000,00 Pak Sofyan membeli 30 kg mangga dengan harga Rp270.000,00 dan 20 kg mangga tersebut dijualnya dengan harga Rp11.000,00 dan sisanya dijual dengan harga Rp9.500,00 tiap kg. Keuntungan yang diperoleh Pak Sofyan adalah <ol style="list-style-type: none"> Rp15.000,00 Rp30.000,00 Rp45.000,00 Rp60.000,00 Pak Seno membeli 80kg Rambutan dengan harga Rp400.000,00. Apabila ia menjual rambutan nya dengan harga Rp4.000,00 tiap kg, maka persentase kerugian yang didapat Pak Seno adalah <ol style="list-style-type: none"> 10% 12,5% 20% 25% Sebuah toko berhasil menjual 2 lusin tempat pensil dengan harga Rp6.250 tiap buahnya. Apabila harga beli tempat pensil tersebut adalah Rp60.000 per lusin, maka persentase keuntungan yang diperoleh toko tersebut adalah <ol style="list-style-type: none"> 2% 2,5% 20% 25% Harga sebuah jaket adalah Rp200.000,00. Harga tersebut belum termasuk diskon yang diberikan oleh toko sebesar 20%. Uang yang harus dibayarkan untuk membeli jaket tersebut adalah <ol style="list-style-type: none"> Rp40.000,00 Rp160.000,00 Rp180.000,00 Rp200.000,00 <p>Nor Ema Utami/UIN Antasari Banjarmasin 31</p>	 <p>D. Tes Formatif</p> <ol style="list-style-type: none"> Tiga lusin piring dibeli dengan harga Rp234.000,00. Apabila piring tersebut dijual dengan harga Rp7.000 tiap buah, maka pedagang tersebut akan mengalami <ol style="list-style-type: none"> Laba Rp18.000,00 Rugi Rp18.000,00 Laba Rp21.000,00 Rugi Rp21.000,00 Pak Sofyan membeli 30 kg mangga dengan harga Rp270.000,00 dan 20 kg mangga tersebut dijualnya dengan harga Rp11.000,00 dan sisanya dijual dengan harga Rp9.500,00 tiap kg. Keuntungan yang diperoleh Pak Sofyan adalah <ol style="list-style-type: none"> Rp15.000,00 Rp30.000,00 Rp45.000,00 Rp60.000,00 Pak Seno membeli 80kg Rambutan dengan harga Rp400.000,00. Apabila ia menjual rambutan nya dengan harga Rp4.000,00 tiap kg, maka persentase kerugian yang didapat Pak Seno adalah <ol style="list-style-type: none"> 10% 12,5% 20% 25% Sebuah toko berhasil menjual 2 lusin tempat pensil dengan harga Rp6.250 tiap buahnya. Apabila harga beli tempat pensil tersebut adalah Rp60.000 per lusin, maka persentase keuntungan yang diperoleh toko tersebut adalah <ol style="list-style-type: none"> 2% 2,5% 20% 25% Harga sebuah jaket adalah Rp200.000,00. Harga tersebut belum termasuk diskon yang diberikan oleh toko sebesar 20%. Uang yang harus dibayarkan untuk membeli jaket tersebut adalah <ol style="list-style-type: none"> Rp40.000,00 Rp160.000,00 Rp180.000,00 Rp200.000,00 <p>Modul Pembelajaran Aritmatika Sosial berbentuk Komik Untuk Kelas VII SMP/MA 31</p>
Perbaiki peta konsep agar lebih rapi	
 <p>PETA KONSEP</p> <p>ARITMATIKA SOSIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Keuntungan Kerugian Bunga Tunggal Diskon Bruto, Netto, Tara <p>Nor Ema Utami/UIN Antasari Banjarmasin 31</p>	 <p>PETA KONSEP</p> <p>ARITMATIKA SOSIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Keuntungan Kerugian Bunga Tunggal Diskon Bruto, Netto, Tara <p>Modul Pembelajaran Aritmatika Sosial berbentuk Komik Untuk Kelas VII SMP/MA 31</p>

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Samakan latar halaman belakang dengan cover	
	

Samakan jenis huruf pada judul komik dengan jenis huruf pada teks percakapan

	
---	--

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p style="text-align: center;">Bunga Tunggal dan Diskon</p> <p>Perhitungan Bunga</p> <p>Bunga Harian = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{360}$</p> <p>Bunga Bulanan = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{12}$</p> <p>Bunga Tahunan = $M \times \frac{p}{100} \times t$</p> <p>Misalkan Ibu berencana menabung di bank sebesar Rp 4.500.000 dengan suku bunga 20%. Maka setelah 20 hari berapa bunga yang akan Ibu dapatkan adalah</p> <p>Bunga Harian = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{360}$</p> <p>= $4.500.000 \times \frac{20}{100} \times \frac{20}{360}$</p> <p>= $1.800.000.000 \times \frac{20}{360}$</p> <p>= 38.000</p> <p>= Rp 38.000</p> <p>Bunga Bulanan = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{12}$</p> <p>= $4.500.000 \times \frac{20}{100} \times \frac{20}{12}$</p> <p>= $180.000.000 \times \frac{20}{12}$</p> <p>= 3.000</p> <p>= Rp 300.000</p>	<p style="text-align: center;">Bunga Tunggal dan Diskon</p> <p>Perhitungan Bunga</p> <p>Bunga Harian = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{360}$</p> <p>Bunga Bulanan = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{12}$</p> <p>Bunga Tahunan = $M \times \frac{p}{100} \times t$</p> <p>Misalkan Ibu berencana menabung di bank sebesar Rp 4.500.000 dengan suku bunga 20%. Maka setelah 20 hari berapa bunga yang akan Ibu dapatkan adalah</p> <p>Bunga Harian = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{360}$</p> <p>= $4.500.000 \times \frac{20}{100} \times \frac{20}{360}$</p> <p>= $1.800.000.000 \times \frac{20}{360}$</p> <p>= 38.000</p> <p>= Rp 38.000,00</p> <p>Bunga Bulanan = $M \times \frac{p}{100} \times \frac{t}{12}$</p> <p>= $4.500.000 \times \frac{20}{100} \times \frac{20}{12}$</p> <p>= $180.000.000 \times \frac{20}{12}$</p> <p>= 3.000</p> <p>= Rp 300.000,00</p>
<p style="text-align: center;">Bruto, Netto, dan Tara</p> <p>Berapakah harga barang bruto itu?</p> <p>Berapakah harga barang netto itu?</p> <p>Berapakah tara itu?</p> <p>Berapakah harga barang bruto itu?</p> <p>Berapakah harga barang netto itu?</p> <p>Berapakah tara itu?</p> <p>Berapakah harga barang bruto itu?</p> <p>Berapakah harga barang netto itu?</p> <p>Berapakah tara itu?</p>	<p style="text-align: center;">Bruto, Netto, dan Tara</p> <p>Berapakah harga barang bruto itu?</p> <p>Berapakah harga barang netto itu?</p> <p>Berapakah tara itu?</p> <p>Berapakah harga barang bruto itu?</p> <p>Berapakah harga barang netto itu?</p> <p>Berapakah tara itu?</p> <p>Berapakah harga barang bruto itu?</p> <p>Berapakah harga barang netto itu?</p> <p>Berapakah tara itu?</p>

Tabel 4. 6 Hasil Revisi Modul dari Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Gunakan tanda seru (!) pada kalimat ajakan dan seruan, gunakan huruf kapital pada kata penunjuk hubungan kekerabatan (<i>Ibu, Bu, Pak dan Nak</i>).</p> 	
	
	

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Samakan huruf yang menggunakan cetak tebal dan ganti kata “Yasudah, Bu” menjadi “Kalau begitu”	
	
Kata “8 kg” jangan dipisah dan ganti kata “oke, pak. Ini uangnya” menjadi “Ini uangnya, Pak. Terimakasih”	
	

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil tahap evaluasi berupa hasil perhitungan dari respon peserta didik dan guru sebagai bahan penilaian untuk menguji kelayakan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada aritmatika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Adapun hasil perhitungan angket respon yang dibagikan kepada 31 orang peserta didik sebagai berikut.

a. Hasil Respon Peserta Didik

Data hasil uji coba pada peserta didik yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam skala 4. Berdasarkan analisis data dengan 17 indikator pernyataan yang diisi oleh 31 peserta didik diperoleh jumlah skor 1799 dengan rata-rata 3,41 dan didapatkan hasil kriteria “sangat baik”.

b. Hasil Respon Guru

Berdasarkan hasil perhitungan analisis angket respon yang diberikan kepada seorang guru matematika kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin diperoleh jumlah skor 64 dengan rata-rata 3,76 dan didapatkan hasil kriteria “sangat baik”.

B. Pembahasan

Penelitian dengan judul pengembangan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial. Demi mencapai tujuan tersebut, maka modul matematika ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*) tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analysis*) pada tahap ini peneliti mendapat informasi melalui wawancara langsung dengan guru matematika SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin mengenai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahwa yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku lks. Berdasarkan hal tersebut

didapatkan informasi bahwa terbatasnya bahan ajar dan proses pembelajaran yang monoton dapat mempengaruhi minat siswa dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Asminar Siregar dkk. dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa bahan ajar yang terbatas dan metode yang kurang optimal dapat menimbulkan rasa bosan, jenuh, dan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁶⁶ Hasil wawancara tersebut juga menyatakan bahwa siswa lebih responsif ketika guru menggunakan bahan ajar yang menarik dan dikaitkan dengan kehidupan nyata dalam pembelajaran. Guru juga mengatakan semua siswa memiliki keaktifan yang cukup dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan pada materi aritmatika sosial yang mana latihan dan contoh soalnya berbentuk cerita. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Oki Ratna Dila dan Luvy Sylviana Zanthly yang menyebutkan bahwa secara keseluruhan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial dikarenakan siswa tidak paham dengan materi aritmatika tersebut. Selain itu, dalam jurnalnya juga mengatakan bahwa aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang penting karena membahas tentang perhitungan keuangan dalam perdagangan yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.⁶⁷ Oleh karena itu, peneliti memilih materi aritmatika sosial sebagai materi pengembangan modul.

⁶⁶ Asminar Siregar dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (Desember, 2021): 287.

⁶⁷ Oki Ratna Dila dan Luvy Sylviana Zanthly, "Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial," *Jurnal Teori dan Riset Matematika* 5, no.1 (Maret, 2020): 19.

Tahap perancangan (*design*), pada tahapan ini peneliti menyusun dan merancang desain modul dengan membuat garis besar isi bahan ajar secara umum, lalu menentukan perencanaan dan penyajian materi yang mengacu pada kompetensi dasar kurikulum 2013. Ruang lingkup materi aritmatika sosial untuk kelas VII SMP/MTs yaitu mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, diskon, persentase, bruto, neto, tara).⁶⁸

Untuk membuat desain modul, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2019* dan aplikasi *Canva*. *Microsoft Word 2019* digunakan untuk mendukung dalam pengetikan rumus dan input gambar maupun simbol-simbol matematika. Sedangkan aplikasi *Canva* digunakan untuk mendukung dalam membuat desain halaman dan isi komik agar modul menjadi lebih menarik.

Tahap pengembangan (*Development*), pada tahapan ini peneliti mulai membuat modul. Secara umum komponen yang ada di dalam modul ini terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, deskripsi modul, petunjuk penggunaan, tujuan, KD, indikator, isi materi, contoh soal, soal-soal latihan, tes formatif, kunci jawaban tes formatif, rangkuman, penutup, daftar pustaka.

Tahap implementasi (*implementation*), peneliti kemudian melakukan validasi modul kepada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran. Proses validasi dilaksanakan oleh tiga validator, yaitu satu validator ahli materi yang melakukan penilaian kualitas penyajian materi, satu validator ahli media yang menilai

⁶⁸ Permendikbud, *Standar Isi Kurikulum 2013*, 105.

kelayakan kegrafikan modul, dan satu validator ahli bahasa yang menilai aspek kebahasaan modul.

Dari hasil validasi yang didapatkan kemudian dianalisis. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil rata-rata 3,38 dengan kriteria “sangat baik”, juga disertai beberapa saran untuk revisi modul. Selanjutnya, validasi yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil rata-rata 3,22 dengan kriteria “baik” disertai dengan masukan dan saran revisi modul. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa didapatkan hasil rata-rata 3,15 dengan kriteria “baik” disertai masukan dan saran untuk revisi modul.

Secara keseluruhan, modul berada pada kategori layak digunakan dengan nilai rata-rata 3,25 yang berarti kevalidan modul berada pada kriteria baik/layak digunakan ($>2,51$). Hal ini sesuai dengan kriteria validasi kelayakan produk dalam jurnal matematika oleh Kesumayanti dan Rizki Wahyu tentang pengembangan bahan ajar matematika.⁶⁹ Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa validitas modul dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

Tahap evaluasi (*evaluation*), selanjutnya modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik yang sudah direvisi sesuai saran para ahli diuji cobakan kepada peserta didik SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin kelas VII. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul yang dikembangkan dengan empat skala penilaian yang terdiri dari 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang). Angket yang diberikan berisi 17 indikator pernyataan dan

⁶⁹ Nur Kesumayanti dan Rizki Wahyu Yunian Putra, 131.

diberikan kepada 31 peserta didik kelas VII dan seorang guru matematika kelas VII. Hasil yang didapatkan adalah memiliki rata-rata 3,41 dengan kriteria “sangat baik”. Adapun hasil perhitungan analisis angket respon yang diberikan kepada seorang guru matematika kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin diperoleh jumlah skor 64 dengan rata-rata 3,76 dan didapatkan kriteria “sangat baik”. Hal ini sesuai dengan kriteria uji kemenarikan produk oleh Ariskasari dan Pratiwi dalam jurnal matematika tentang pengembangan modul matematika.⁷⁰ Sehingga dapat disimpulkan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial ini layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

⁷⁰ Dewi Ariskasari dan Dona Dinda Pratiwi, 251.