

Analyzed document: SKRIPSI ACC NISA (1).docx Licensed to: Bagus Amirul

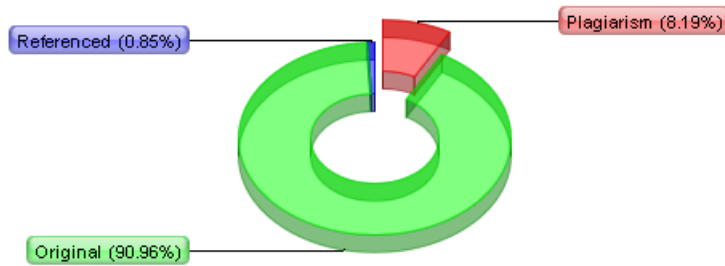
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 18

	4%		298	1. <a href="https://123dok.com/article/experiential-learning-kajian-pustaka-landasan-teori.zkw4e0me">https://123dok.com/article/experiential-learning-kajian-pustaka-landasan-teori.zkw4e0me</a>
	2%		203	2. <a href="https://repository.usd.ac.id/24733/2/101134051_full[1].pdf">https://repository.usd.ac.id/24733/2/101134051_full[1].pdf</a>
	2%		208	3. <a href="https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022_full.pdf">https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022_full.pdf</a>

? Processed resources details: 31 - Ok / 13 - Failed

--

? Important notes:

Wikipedia:  [not detected]	Google Books:  [not detected]	Ghostwriting services:  [not detected]	Anti-cheating:  [not detected]
----------------------------------	-------------------------------------	--	--------------------------------------

? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: <a href="#">Abcd...</a>
5. Invisible symbols found: [0]
Assessment recommendation: No special action is required. Document is Ok.
[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

## ? Active References (UrIs Extracted from the Document):

No URIs detected

## ? Excluded URIs:

No URIs detected

## ? Included URIs:

No URIs detected

## ? Detailed document analysis:

**BAB I PENDAHULUAN LATAR BELAKANG** Pembelajaran ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara umum, menjadikan siswa aktif, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Pembelajaran ideal terjadi jika didukung oleh guru yang ideal. Suyono dan Hariyanto (2012:207) menyebutkan ada tujuh kriteria yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran ideal, yaitu : 1. Sifat, 2. Pengetahuan, 3. Penyampaian materi, 4. Menerapkan metode mengajar secara bervariasi 5. Harapan, 6. Reaksi guru terhadap siswa 7. Manajemen". Menurut Muhammad Thobroni dan Arif M (2011:8-9) "proses belajar membutuhkan sebuah proses sadar yang cenderung bertahan dan mengubah perilaku. dalam proses ini terjadi penarikan kembali informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, keterampilan ini diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa peristiwa yang terjadi pada diri siswa atau di lingkungan mereka. Proses pembelajaran harus menekankan penguasaan konsep peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan". Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Grogol 1 pada tanggal 4 Oktober 2021 dengan mewawancarai guru kelas V, diketahui beberapa hal terkait pelaksanaan pembelajaran di SDN Grogol 1 khususnya di kelas V yaitu materi IPA yang dirasa sulit oleh peserta didik yaitu pada materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya dirasa sulit karena peserta didik bingung tentang hubungan timbal balik antara dua makhluk hidup (simbiosis) dan peserta didik belum mengetahui tentang apa saja simbiosis dan bagaimana cara membedakannya. Selain itu, diketahui juga bahwa untuk mengatasi masalah tersebut guru sudah melakukan berbagai cara yaitu dengan menggunakan media berupa gambar yang ada di buku namun pemahaman peserta didik tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Wawancara juga dilakukan pada beberapa peserta didik kelas 5 yang sudah menerima materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa penyebab ketidakpahaman siswa terhadap materi tersebut karena beban materi yang terlalu berat bagi usia mereka dan gambar yang ada di buku kurang jelas sehingga membuat siswa kurang memahami materi. Dampaknya banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, terutama pada materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya. Terlihat dari 33 siswa hanya 12 siswa yang tuntas dan 18 siswa yang belum tuntas. Rendahnya hasil belajar ini diduga kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran IPA, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta pembelajaran hanya berpusat pada guru. Keadaan ini menuntut guru untuk kreatif dalam mengolah kegiatan pembelajaran di kelas termasuk penggunaan bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang membantu siswa dalam memahami materi yaitu hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya, media gambar di buku yang digunakan dirasa masih kurang untuk memahami materi tersebut, karena peserta didik ingin beberapa hewan yang ada di sekitar sekolah di tampilkan di dalam kelas dan dijadikan sebagai contoh konkret. Masalah tersebut dapat diatasi dengan memberikan alternatif solusi yaitu dengan mengembangkan modul pembelajaran IPA berbasis experiential learning. Pemilihan modul ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi belajar dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Selain itu keunggulan dari media pembelajaran ini yaitu materi yang disajikan lebih lengkap dan jelas, gambar yang disajikan lebih terkesan realistis, serta contoh yang diberikan sesuai dengan yang ada di lingkungan sekitar mereka dan petunjuk dalam penggunaan modul menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Experiential Learning merupakan proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai sarana belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku. Experiential Learning adalah pembelajaran yang berlangsung melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman secara langsung (Anjarwati, 2018). Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul

Quotes detected: 0.28%

id: 1

"Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1".

Identifikasi Masalah Dari latar belakang yang telah disajikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi antara lain: Bahan ajar yang tersedia belum sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurang menarik bagi siswa. Cara mengajar guru dengan menggunakan metode ceramah,

Plagiarism detected: 0.23% <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11691/5/BAB...>

id: 2

selain itu bahan ajar dan media yang digunakan siswa belum menyentuh kehidupan nyata di sekitar mereka, bahan ajar yang digunakan

belum membuat siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran sehingga kurang memberi pengalaman langsung bagi siswa, sehingga dari hasil Ulangan Harian siswa masih ada yang nilainya dibawah KKM. Terlihat dari 33 siswa 15 siswa sudah tuntas dan 18 siswa masih belum tuntas. Oleh karena itu siswa dan guru membutuhkan bahan ajar yang konkrit saat pembelajaran dilaksanakan, agar siswa sendiri lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta antusias dalam proses belajar mengajar. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada motivasi dan kreativitas belajar peserta didik. Peserta didik dengan motivasi kuat, didukung oleh pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut membawa pada pencapaian target belajar. Guru sudah mencoba menggunakan metode baru dan media pembelajaran berupa gambar, tetapi siswa masih ada

siswa yang belum memahami tentang materi yang diajarkan. Sehingga diperlukan bahan ajar yang menarik dan materinya lebih ringkas supaya siswa tertarik untuk membaca dan mau belajar mandiri di rumah. C. Rumusan Masalah Bagaimana kevalidan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1? Bagaimana kepraktisan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1? Bagaimana keefektifan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1? Tujuan Penelitian Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1 Untuk mengetahui kepraktisan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1 Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1 Manfaat Penelitian Berdasarkan tujuan yang sudah dijelaskan, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah: Untuk siswa Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta memfasilitasi pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang nyaman selama proses pembelajaran melalui modul akan

 **Plagiarism detected: 1.15%** <https://repository.usd.ac.id/24733/2/101134051...> + 3 resources! id: 3

meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Grogol 1. Untuk guru Memberikan kepada guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi secara sistematis dan membantu guru menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk Sekolah Bagi sekolah untuk memberikan dampak positif, menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Grogol 1. Untuk peneliti Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan modul. Begitu juga dengan syarat meraih gelar sarjana pendidikan. BAB II LANDASAN TEORI Bahan Ajar Bahan ajar

merupakan bentuk bahan

 **Plagiarism detected: 0.32%** <http://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/B...> + 2 resources! id: 4

yang digunakan untuk membantu guru atau pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Mudhlofir, 2015: 128). Sedangkan menurut Widodo dan Jasmadi dalam Lestari (2013: 1) menyatakan bahwa

 **Quotes detected: 0.39%** id: 5

“bahan ajar merupakan seperangkat alat atau alat bantu belajar yang berisi materi, metode, batasan, dan penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu perolehan kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya”.

Jadi kesimpulannya bahan ajar merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan. Jenis-Jenis Bahan Ajar Jenis bahan ajar dibedakan atas beberapa kriteria pengelompokan. Secara umum bahan ajar dapat dibedakan menjadi

 **Plagiarism detected: 0.46%** <http://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/B...> + 3 resources! id: 6

bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak berupa handout, buku, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi bahan ajar audio seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio. Bahan ajar audio

visual seperti CAI (Computer Assisted Instruction), dan bahan ajar online (Web Based Learning Materials) (Ika Lestari, 2013: 5). Bahan ajar yang sering dijumpai yaitu bahan ajar cetak, karena dalam penggunaannya fleksibel dan tidak membutuhkan alat-alat yang canggih. Bahan ajar cetak dapat digunakan di sekolah dengan berbagai kondisi. Misalnya di daerah yang tidak ada internet, jika kita menggunakan bahan ajar yang canggih seperti multimedia interaktif maka akan kesulitan. Maka dari itu bahan ajar cetak sangat mudah digunakan dan praktis penggunaannya. Bahan Ajar Berbasis Modul Modul merupakan jenis bahan ajar yang banyak digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami pembelajaran. Modul tersebut mencakup isi materi, metode, dan penilaian yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Menurut Prastowo (2011: 107)

 **Plagiarism detected: 0.31%** <https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022...> id: 7


modul memiliki fungsi sebagai bahan ajar mandiri, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar mandiri tanpa bergantung pada kehadiran guru, menggantikan fungsi pendidik, dan sebagai alat evaluasi. Modul

merupakan serangkaian kegiatan belajar dalam bentuk media cetak yang membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Modul dirancang

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://core.ac.uk/download/pdf/33515946.pdf> + 3 resources! id: 8

dan didesain untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi yang disusun secara tertib dan sistematis. Karakteristik Modul Menurut Daryanto (2013: 9

-11) modul dikatakan menarik jika terdapat ciri - ciri sebagai berikut: (1) Self instructional, yaitu melalui modul peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada guru. (2) Self contained, yaitu semua materi pembelajaran untuk satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajariterkandung dalam keseluruhan modul. (3) Stand alone, yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung dengan media lain. (4) Adaptive, yaitu modul dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan fleksibel. (5) User friendly, yaitu modul harus bersahabat dengan pemakainya.

 **Plagiarism detected: 0.11%** <https://core.ac.uk/download/pdf/33515946.pdf> id: 9

adalah sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan modul(2) Desain modul (3) Implementasi (4) Penilaian (5) Evaluasi dan validasi (6) Jaminan kualitas, apabila telah memenuhi kriteria proses pengembangan dan penyusunan modul. Manfaat Pembelajaran Menggunakan Modul Menurut Eureka Pendidikan (2015) manfaat pembelajaran menggunakan modul yaitu meningkatkan efisiensi pembelajaran tanpa harus sering tatap muka karena kondisi geografis, sosial ekonomi, dan masyarakat. mengidentifikasi dan menentukan waktu belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan belajar siswa. Kelebihan Modul Manfaat menggunakan modul menurut Andi Prastowo (2015: 108) antara lain:

 **Plagiarism detected: 0.47%** <https://123dok.com/article/experiential-learning...> + 3 resources! id: 10

Siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan pihak lain. Peran pendidik tidak terlalu dominan dan otoriter dalam kegiatan pembelajaran. Menumbuhkan kejujuran peserta didik. Beradaptasi dengan tingkat dan kecepatan belajar peserta didik. Bagi siswa yang tingkat belajar yang tinggi, maka mereka dapat

belajar lebih cepat serta menyelesaikan modul dengan lebih cepat. Begitu pula sebaliknya bagi yang lambat diajak mengulang kembali. Agar siswa mampu mengukur sendiri penguasaan mata pelajaran tersebut.

Kelemahan Modul Selain kelebihan, modul juga memiliki kelemahan seperti yang disebutkan oleh (dalam Maidah, 2015:41) antara lain: a) Modul menuntut siswa untuk disiplin dan bersemangat untuk belajar. b) Memerlukan pemahaman bacaan. Hal ini menjadi kendala bagi siswa yang kurang terampil dalam membaca. c) Dari segi fisik, karena modul disajikan dalam bentuk kertas atau cetak, maka akan sangat rentan robek dan rusak. Pembelajaran Berbasis Eksperiential Learning Silberman (2015:73) menyatakan

 **Plagiarism detected: 0.49%** <https://123dok.com/article/experiential-learning...> id: 11

bahwa Experiential Learning adalah pembelajaran yang mengaktifkan proses belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Model ini akan bermakna jika siswa terlibat dalam suatu kegiatan. Pembelajaran dengan model ini dilengkapi dengan pengalaman yang dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran dan dapat mencapai tujuan

yang maksimal.

 **Plagiarism detected: 0.16%** <https://123dok.com/article/experiential-learning...> id: 12

Penggunaan model pembelajaran Experiential Learning dengan menggunakan pengalaman siswa secara langsung memiliki tujuan untuk

mencapai tujuan pembelajaran (Silberman, 2016:43). Pembelajaran dikatakan baik dengan adanya proses pemerolehan pengalaman yang termasuk dalam pembelajaran. Siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif. Dengan demikian, pencapaian tujuan pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan peneliti sebagai pengajar. Materi Hubungan Antar Makhhluk Hidup dan Lingkungannya Penelitian ini mengambil materi IPA kelas 5 yaitu Hubungan Antar Makhhluk Hidup dan Lingkungannya. Penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar berupa modul dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhhluk Hidup dan Lingkungannya. Siswa juga memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan gagasan tentang alam sekitar. Ruang lingkup dari materi ini adalah makhluk hidup yaitu hewan dan proses kehidupannya. Hubungan antar makhluk hidup terjadi melalui serangkaian interaksi yang disebut simbiosis, atau bisa juga disebut dengan serangkaian peristiwa “makan dan dimakan” dalam suatu rantai makanan. Simbiosis terbagi menjadi 3 yaitu simbiosis mutualisme, simbiosis komensalisme dan simbiosis parasitisme. Pendekatan Experiential Learning merupakan pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman siswa. Dengan menggunakan media yang tepat maka siswa akan lebih mudah memahmai materi. Hubungan Antar Makhhluk Hidup dan Lingkungannya Setiap makhluk hidup pasti membutuhkan makhluk hidup lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hubungan antar makhluk hidup dapat terjadi melalui serangkaian interaksi yang disebut simbiosis, atau bisa juga disebut dengan serangkaian peristiwa “makan dan dimakan” dalam suatu rantai makanan. Simbiosis terbagi menjadi 3 yaitu: Simbiosis Mutualisme Simbiosis mutualisme merupakan interaksi antara dua makhluk hidup yang saling menguntungkan. Contohnya: Hubungan bunga dengan kupu-kupu. Gambar 2.1 contoh simbiosis mutualisme Sumber: <https://bit.ly/3JPdOnI> Kupu-kupu mendapat keuntungan karena dapat menghisap madu (nektar) dari bunga. Bungapun mendapat keuntungan karena terbantu dalam proses penyerbukan. Simbiosis Komensalisme Simbiosis komensalisme merupakan hubungan antar makhluk hidup yang satu mendapat keuntungan tetapi yang lainnya tidak. Contohnya hubungan antara hiu dan ikan remora. Gambar 2.2 contoh hubungan antara hiu dan ikan remora. Sumber: <https://bit.ly/3t8izap> Ikan hiu tidak dirugikan dengan adanya ikan remora yang mengambil makanan pada tubuh ikan hiu. Ikan remora pun akan merasa aman jika dekat dengan ikan hiu karena ikan – ikan pemangsa takut dengan ikan hiu. Simbiosis Parasitisme Simbiosis parasitisme merupakan hubungan antara dua makhluk hidup yang hanya menguntungkan satu pihak saja, sementara pihak lain dirugikan. Contohnya nyamuk dengan manusia. Gambar 2.3 hubungan nyamuk dengan manusia Sumber: <https://bit.ly/3JKpVqu> Nyamuk akan mendapatkan keuntungan dari menghisap darah manusia yang berguna untuk perkembangan, sedangkan manusia dirugikan karena bisa terjangkit penyakit seperti DBD, malaria, ataupun cikungunya. Hubungan makan dan dimakan dari suatu organisme akan membentuk rantai makanan. Rantai makanan merupakan pemindahan energy dari sumbernya melalui serangkaian organisme yang memakan dan dimakan. Rantai makanan memberikan banyak informasi tentang bagaimana energi dan materi beredar melalui sebuah komunitas. Sumber energi bumi berasal dari matahari, tumbuhan menangkap energy untuk melakukan proses fotosintesis sehingga disebut produsen. Dari proses fotosintesis tumbuhan dapat menghasilkan metabolit primer dan sekunder yang dapat dimanfaatkan oleh tumbuhan sendiri dan sebagian merupakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh herbivora sebagai komponen primer. Selanjutnya herbivora dimakan oleh karnivora yang berperan sebagai konsumen sekunder dan karnivora tersebut dimakan oleh karnivora yang lain atau konsumen tersier dan begitu seterusnya. Gambar 2.4 rantai makanan sederhana Sumber: <https://bit.ly/3F1eUOw> Gambar diatas merupakan contoh dari rantai makanan yang sederhana dimulai dari rumput yang dimakan belalang, belalang dimakan kadal, kadal dimakan elang. Jaring – jaring makanan Jaring-jaring makanan merupakan rantai-rantai makanan

yang saling berhubungan satu sama lain semakin rupa sehingga membentuk seperti jaring - jaring. Jaring - jaring makanan terjadi karena setiap jenis makhluk hidup tidak hanya memakan atau dimakan oleh satu jenis makhluk hidup lainnya. Ekosistem yang terdiri atas banyak rantai makanan akan membentuk jaring-jaring makanan. Jadi, jaring-jaring makanan adalah kumpulan antara berbagai rantai makanan yang saling berhubungan dalam suatu ekosistem. Gambar 2.5 jaring - jaring makanan Sumber: <https://bit.ly/3t8SIVf> Gambar diatas merupakan contoh dari jaring jaring makanan yang sederhana dimulai dari rumput yang dimakan belalang, belalang dimakan katak, katak dimakan ular, ular dimakan elang dan yang terakhir fungi. Jaring – jaring makanan terbentuk dalam suatu komunitas yang dapat digunakan sebagai indikator kestabilan semakin banyak rantai makanan maka akan semakin besar jaring – jaring makanan yang terbentuk akan menyebabkan kestabilan semakin tinggi. Penelitian Terdahulu Penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh Citra Apriovilita H (2017) mengenai penerapan model Experiential Learning untuk meningkatkan pemahaman pada materi cahaya dan sifat-sifatnya siswa kelas V.

 **Plagiarism detected: 0.42%** <https://123dok.com/article/experiential-learning...> + 2 resources! id: 13

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pemahaman tentang materi cahaya dan sifat sifatnya dan dapat meningkatkan pemahaman belajar IPA melalui model pembelajaran Experiential Learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah

meningkatkan pemahaman belajar IPA dengan menggunakan model Experiential Learning. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 adalah 57,8% berpredikat cukup, dan presentase ketuntasan siswa pada siklus 2 adalah 78,9% dengan predikat baik. Penelitian kedua yaitu oleh Rena Christiani (2017) tentang pengembangan modul pembelajaran IPA

 **Quotes detected: 0.05%** id: 14

“ Aku Cinta Lingkungan”

 **Plagiarism detected: 0.7%** <https://123dok.com/article/experiential-learning...> id: 15

untuk siswa kelas III SD Kanisius Demangan Baru 1 menggunakan pendekatan paradigma pedagogi reflektif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah penilaian dari guru IPA di sekolah dasar 83. Kualitas modul juga dilihat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti saat melakukan kegiatan implementasi yang telah memenuhi 8 kriteria dari 16 kriteria materi menurut Tomlinson (2005

). Kerangka Berpikir Pentingnya media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis Experiential Learning pada materi hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya yang bertujuan membantu peserta didik untuk memahami materi dengan mudah dan tidak membosankan. Melalui model Experiential Learning ini diharapkan mampu

 **Plagiarism detected: 0.44%** <https://123dok.com/article/experiential-learning...> id: 16

menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, yaitu siswa mengalami secara langsung apa yang telah siswa pelajari melalui pengalaman sebelumnya. Melalui model ini siswa tidak hanya belajar tentang konsep dari materi, tetapi siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran

sehingga dapat dijadikan sebagai pengalaman dari dalam diri siswa. Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari permasalahan yang muncul disekolah, media atau bahan ajar IPA yang digunakan belum memadai, belum menggunakan media pembelajaran yang efektif ketika mengajar. Media pembelajaran yang digunakan yaitu hanya berupa buku cetak dan alat peraga sederhana. Sehingga peserta didik cenderung bosan dan tidak tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung. Solusi Dengan adanya permasalahan tersebut dapat diberikan alternatif solusi yaitu pembuatan modul berbasis Experiential Learning (ETL) yang menekankan pada pengalaman siswa. Ringkasan Teori Modul pembelajaran berbasis Experiential Learning (ETL) merupakan pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman siswa. Materi hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya yang berkaitan dengan kehidupan sehari hari. Kenyataan Kenyataannya di SDN Grogol 1, materi ini diajarkan menggunakan media gambar yang ada dibuku. Materi ini membahas tentang simbiosis, simbiosis terbagi menjadi 3 yaitu simbiosis mutualisme, parasitisme dan komensalisme dan juga jaring jaring makanan. Permasalahan Masalah pada materi ini yaitu peserta didik bingung tentang hubungan timbal balik antara dua makhluk hidup (simbiosis) dan peserta didik belum mengetahui tentang apa saja simbiosis dan bagaimana cara membedakannya. Gambar 2.6 Kerangka Berpikir Sumber: Pribadi Rumusan Masalah Bagaimana kevalidan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1? Bagaimana kepraktisan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1? Bagaimana keefektifan Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Lingkungannya Kelas V SDN Grogol 1? BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Metode ini

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022...> id: 17

merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2016: 297) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk . Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan produk pembelajaran yang kemudian diuji efektifitasnya supaya dapat berfungsi di masyarakat . Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai rasional dan lengkap. Menurut Mulyatiningsih (2016)

 **Plagiarism detected: 0.26%** <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabd...> id: 18

model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

Tahapan pengembangan ADDIE yaitu, tahap analisis (analysis), tahap merancang (desain), tahap mengembangkan (development), tahap pengimplementasian (implementation), tahap evaluasi (evaluation).  
Prosedur Pengembangan  
Prosedur pengembangan model ADDIE memiliki lima tahap sebagai berikut : Tahap analisis (analysis) Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu: Tahap analisis kinerja Pada tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kinerja guru dalam proses pembelajaran pada materi hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya. Berdasarkan hasil observasi, guru hanya menggunakan gambar dari buku saja sehingga siswa merasa bosan dan ingin hal yang baru seperti dibawa keluar kelas untuk mencari hewan apa saja yang ada di sekitar sekolah dan hubungannya dengan lingkungan. Tahap analisis kebutuhan Dari hasil analisis kinerja tersebut, dapat ditentukan tahap analisis kebutuhan siswa kelas V SDN Grogol 1 Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V mengenai apa saja masalah yang dihadapi dalam materi hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya, guru belum menggunakan metode yang bisa menambah pemahaman siswa tentang materi tersebut. Tahap desain (design) Dari hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan telah dilakukan evaluasi untuk menentukan desain modul untuk materi hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya siswa kelas V. Modul yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul bergambar yang menarik. Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengumpulkan bahan yaitu dengan cara mencari di jurnal dan di buku. Untuk pembuatannya membutuhkan alat dan bahan seperti laptop, printer, dan kertas. Pembuatan modul ini berupa hard dan e-modul. Dalam mendesain modul ini menggunakan aplikasi Microsoft Word. Dalam pembuatan modul akan dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik agar siswa V semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Tahap pengembangan (development) Setelah melakukan desain modul, selanjutnya adalah pengembangan modul. Pada pembuatan modul materi hubungan antar makhluk hidup dengan lingkungannya tahapan proses pengembangannya sebagai berikut: Menyiapkan desain pada Microsoft Word Memilih ukuran modul yang akan dibuat Menyiapkan materi dan gambar yang akan menjadi isi pada modul Setelah proses pembuatan modul selesai, selanjutnya proses validasi yang dilakukan oleh validator yang kemudian akan memberikan kritik, saran, dan komentar yang kemudian modul akan direvisi sampai dinyatakan valid dan dapat digunakan. Tahap implementasi (implementation) Setelah pengembangan modul dievaluasi melalui proses validasi, maka modul akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran siswa kelas V SDN Grogol 1 Kediri sebagai objek uji coba. Tahap evaluasi (evaluation) Setelah pengembangan modul selesai, langkah selanjutnya adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi ini ada dua yaitu evaluasi hasil validasi dan evaluasi hasil implementasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui validitas modul yang telah dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari validator ahli modul. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, jika masih ada kesalahan maka modul akan direvisi. Lokasi dan Subjek Penelitian Lokasi penelitian Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah SDN Grogol 1. Pemilihan sekolah ini karena dekat dari rumah dan menurut saya sekolahnya masih konvensional. Subjek penelitian Subjek penelitian akan dibagi menjadi dua, yaitu uji coba terbatas dengan rincian 10 siswa SDN Grogol 1 Kediri dan uji coba luas atau uji coba sesungguhnya dengan rincian 23 siswa SDN Grogol 1. Validasi Produk Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai rancangan modul pembelajaran. Validasi produk dilakukan

 **Plagiarism detected: 0.32%** <https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022...>

id: 19

oleh ahli materi dan ahli modul sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media. Validasi produk diperoleh dari penilaian, tanggapan, masukan, kritik, dan saran dari ahli materi dan ahli

modul. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk berupa modul pembelajaran untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas dan uji coba sesungguhnya. Apabila masih ada kekurangan maka akan dilakukan revisi. Uji Coba Model/Produk Tujuan dari pengembangan ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat. Uji coba produk juga dilihat dari sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai tujuan dan sasaran yang diinginkan. Desain Uji Coba Validasi sumber belajar dan ahli materi IPA dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan kualitas modul pembelajaran. Tahap desain uji coba modul pembelajaran dapat dilakukan sebagai berikut: Membuat desain awal modul pembelajaran Validasi ahli materi dan ahli modul pembelajaran Revisi sesuai saran dan masukan dari validator Uji coba terbatas Revisi sesuai dari hasil uji coba terbatas Uji coba sesungguhnya Subjek Uji Coba Subjek uji coba

 **Plagiarism detected: 0.45%** <https://repository.usd.ac.id/24733/2/101134051...>

id: 20

pada penelitian ini adalah guru dan siswa. Aspek kepraktisan akan dilakukan kepada guru SDN Grogol 1 dan aspek keefektifan terhadap pengembangan modul akan dilakukan kepada siswa SDN Grogol 1. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk

memperoleh data, menjawab, dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Pengembangan Instrumen Dalam penelitian ini instrument yang digunakan merupakan penjelasan dari teknik pengumpulan data, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan modul pembelajaran berbasis Experiential Learning, ada beberapa pengembangan instrument yaitu sebagai berikut: Angket Angket yang berisikan berbagai urutan pertanyaan mengenai permasalahan yang akan diteliti untuk mendapatkan data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang akan disebarkan peneliti untuk validator ahli media, validator ahli materi, respon guru dan respon siswa, serta hasil evaluasi siswa agar mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan menurut subyek. Dokumentasi Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data melalui foto atau video selama penelitian dilakukan. Validasi Instrumen Sugiono mengemukakan bahwa instrument penelitian yaitu suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau social yang diamati. Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu yang dilakukan dengan cara mengujikan instrumen yang telah dibuat. Berikut kisi-kisi validasi produk berikut: Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi No Indikator 1. Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. 2. Materi pembelajaran sesuai dengan indikator. 3. Kesesuaian indikator dengan Kompetensi Dasar. 4. Pengembangan tujuan pembelajaran telah disesuaikan dengan indikator. 5. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. 6. Materi dan model pengembangan sesuai dengan materi pembelajaran. 7. Media pembelajaran

sesuai dengan materi pembelajaran. Adaptasi dari Ambaryani (2017) Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Modul Hasil Validasi Ahli Modul No Aspek yang dinilai Skala Penilaian 1 2 3 4 I Ukuran Modul Ukuran fisik modul II Desain Sampul Modul Tata letak sampul modul Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca Ilustrasi sampul modul III Desain isi modul Konsistensi tata letak Tata letak mempercepat pemahaman Tipografi isi buku sederhana Tipografi mudah dibaca Tipografi isi buku memudahkan pemahaman siswa Ilustrasi isi Tabel 3.3 Kisi-kisi validasi angket soal No Indikator 1 Soal tes sudah mencakup materi yang diajarkan kepada siswa 2 Petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami siswa 3 Soal tes menggunakan bahasa yang baik dan benar 4 Soal tes sudah sesuai materi 5 Tingkat kesulitan pada soal sudah sesuai dengan kemampuan siswa SD kelas 5 6 Latihan soal ini sudah siap di uji cobakan Adaptasi dari Ambaryani (2017) Tabel 3.4 Kisi-kisi angket uji kepraktisan guru No Indikator 1 Modul pembelajaran berbasis experiential learning memudahkan pembelajaran 2 Modul sederhana dan jelas, tidak rumit 3 Tidak memerlukan waktu banyak untuk mengoperasikan modul pembelajaran 4 Tampilan modul membuat siswa mudah memahami materi 5 Modul pembelajaran meningkatkan keaktifan siswa 6 Kesesuaian modul pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa 7 Pembelajaran sangat menarik Adaptasi dari Ambaryani (2017) Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket respon siswa No Indikator 1 Saya dapat menggunakan modul pembelajaran ini dengan mudah 2 Saya memahami petunjuk penggunaan modul pembelajaran 3 Gambar pada modul pembelajaran sangat menarik 4 Perpaduan warna dan gambar dalam modul pembelajaran sangat menarik 5 Saya belajar materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya dengan mudah menggunakan modul pembelajaran. 6 Materi dalam modul mudah dipahami Adaptasi dari Ambaryani (2017) Teknik Analisis Data Tahapan-Tahapan Analisis Data Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, masukan, dan saran perbaikan produk dari ahli materi IPA yaitu guru, dosen IPA, dan ahli modul pembelajaran yang nantinya akan didiskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan, data kuantitatif berupa skor angket dari guru dan siswa dan skor post test. Angket berisi beberapa pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Cara pengumpulan data menggunakan angket yaitu dengan menyajikan daftar pertanyaan yang telah disiapkan dan disusun sebelumnya sehingga responden tinggal mengisi angket tersebut. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Analisis data kevalidan modul pembelajaran Penilaian angket pada validasi ahli digunakan untuk menentukan kelayakan dari suatu produk yang dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan selanjutnya akan di nilai oleh ahli media dan ahli materi. Responden akan diminta memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya untuk setiap pertanyaan yang diberikan. Validasi ahli (V-ah) =  $TSeTsh \times 100\% = \dots \%$  Keterangan: Tse : Total skor empirik Tsh : Total skor yang diharapkan Tabel 3.6 Kriteria Validitas Tingkat Pencapaian (%) Kategori Validitas Keterangan 81-100 Sangat Baik Tidak revisi/valid 61-80 Baik Tidak revisi/valid 41-60 Cukup Revisi/tidak valid 21-40 Kurang Revisi/tidak valid 0-20 Sangat Kurang Revisi/tidak valid Akbar (2013:78) Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara: Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015:78), dengan rumus sebagai berikut. Validasi ahli (V-ah) =  $TSeTsh \times 100\% = \dots \%$  Keterangan: V-ah : Validasi Ahli Tse : Total skor empirik Tsh : Total skor maksimal Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji kevalidan dan beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut:  $V = V-ah + V-ah22$  Keterangan : V-ah1 = jumlah nilai dari validator 1 V-ah2 = jumlah nilai dari validator 2 Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kuantitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015:78), yaitu sebagai berikut: Menganalisis kevalidan modul pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih memerlukan revisi. Analisis data kepraktisan modul pembelajaran Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kepraktisan modul adalah respon guru. Angket tersebut diisi oleh guru berdasarkan pengamatan menggunakan modul pembelajaran selama proses pembelajaran. Penilaian pada angket respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan modul. Penilaian angket respon guru menggunakan skala likert. Responden akan diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom yang disediakan untuk setiap pertanyaan dan harus dijawab sesuai dengan keadaan sebenarnya. Angket menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi di mana responden akan memilih dari lima alternatif jawaban. Data hasil angket nilai secara deskriptif kuantitatif dengan cara: Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru Menghitung presentase hasil penilaian berdasarkan angket respon guru, dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Kepraktisan modul pembelajaran =  $TSeTSh \times 100\% = \dots \%$  Keterangan : Tse : Total skor empiris TSh : Total skor maksimal Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kepraktisan menurut Akbar (2013: 78), yaitu sebagai berikut. Analisis data keefektifan modul pembelajaran Untuk keefektifan modul pembelajaran digunakan instrumen berupa pre test, post test, dan angket respon siswa. Pemberian soal berupa pre test dan post test dilakukan di awal dan di akhir penelitian. Data keefektifan didapat dari rata – rata nilai siswa. Jika rata-rata nilai siswa  $\geq 75$ , maka modul pembelajaran yang dikembangkan dianggap efektif, namun jika nilai siswa  $\leq 75$ , maka modul pembelajaran tidak efektif dan memerlukan revisi. Norma Pengujian Pengembangan modul pembelajaran berbasis Experiential Learning dikatakan valid jika hasil angket ahli bahan ajar menunjukkan skor 61% - 80% dengan kategori valid yang artinya boleh digunakan tanpa adanya revisi, skor 81% - 100% dengan kategori sangat valid yang berarti produk sangat baik dapat digunakan. Modul pembelajaran berbasis Experiential Learning dinyatakan praktis jika hasil angket guru menunjukkan skor 61% - 80% dengan kategori praktis yang artinya boleh digunakan tanpa adanya revisi, skor 81% - 100% dengan kategori sangat praktis yang berarti produk sangat baik dapat digunakan. Modul pembelajaran berbasis Experiential Learning dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari hasil tes yang diberikan kepadasiswa. Produk dinyatakan efektif jika  $\geq 80\%$  siswa memperoleh nilai tes  $\geq 75$  (KKM). BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Lapangan Studi lapangan pada penelitian ini melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Grogol 1. Diketahui bahwa siswa kelas V kurang memahami materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Permasalahan yang dihadapi oleh peneliti yaitu belum adanya pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar pada mata pelajaran IPA materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Guru hanya menjelaskan materi pada siswa, setelah itu guru memberikan tugas tanpa memperdulikan apakah siswa sudah memahami materi atau belum. Sehingga dibutuhkan alternatif solusi berupa mengembangkan modul pembelajaran IPA berbasis experiential learning. Pemilihan modul ini

diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi belajar dikelas. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi lapangan, dapat disimpulkan masalah yang terdapat pada pembelajaran materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Sebagai tindak lanjut rancangan yang dilakukan pada tahap desain, maka dilakukan langkah pengembangan media pembelajaran berupa modul pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Media dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Siswa juga akan lebih tertarik saat membaca dan lebih mudah memahami materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu keunggulan dari media pembelajaran ini yaitu materi yang disajikan lebih lengkap dan jelas, gambar yang disajikan lebih terkesan realistis, serta contoh yang diberikan sesuai dengan yang ada di lingkungan sekitar mereka dan petunjuk dalam penggunaan modul menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Desain Awal (draf) Model Pada tahapan ini peneliti merancang apa saja yang akan digunakan dalam mengembangkan modul pembelajaran. Peneliti harus menyiapkan perangkat pembelajaran, alat dan bahan untuk mengembangkan modul. Peneliti juga harus menyiapkan media berupa modul pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan oleh siapa, peneliti juga merancang tentang kompetensi apa yang harus siswa peroleh dengan menggunakan modul pembelajaran, peneliti harus memastikan bahwa materi yang dipilih bisa membuat siswa belajar dengan baik dan yang terakhir peneliti harus mempersiapkan cara agar siswa dapat menguasai pembelajaran yang akan dicapai. Dalam hal ini peneliti juga merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran ini berupa modul pembelajaran berbasis experiential learning materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya untuk siswa kelas V. Desain media pembelajaran berupa modul pembelajaran dibuat dengan menggunakan Microsoft word dan canva serta bahan utamanya yaitu kertas. Adapun desain modul pembelajaran berbasis experiential learning dengan menggunakan materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya adalah sebagai berikut. Gambar 4.1 Cover sebelum direvisi. Gambar 4.2 gambar sebelum direvisi Gambar 4.3 indikator sebelum direvisi Gambar 4.4 LKS sebelum direvisi Pengujian Model Terbatas Uji Validasi Ahli dan praktisi Uji validasi pengembangan modul pembelajaran mata pelajaran IPA materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli bahan ajar dan ahli materi. Validator ahli bahan ajar dilakukan oleh dosen ahli bahan ajar sedangkan ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPA. Validasi Ahli Bahan Ajar Validasi ahli bahan ajar dilakukan oleh dosen ahli bahan ajar yaitu Karimatus Saidah, M.Pd. Komentar dan Saran dari ahli bahan ajar pembelajaran yaitu pada bagian cover perlu ditambahkan tulisan

Quotes detected: 0.03%

id: 21

“Berbasis Experiential Learning”.

Spasi yang digunakan terlalu lebar, kegiatan siswa terlalu panjang, pilih antara pembahasan atau kesimpulan, dan konsistensi tanda baca pada kalimat perintah. Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar No Aspek yang dinilai Skala Penilaian 1 2 3 4 5 I Ukuran Modul Ukuran fisik modul ✓ II Desain Sampul Modul Tata letak sampul modul ✓ Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca ✓ III Ilustrasi sampul modul ✓ IV Desain isi modul Konsistensi tata letak ✓ Tata letak mempercepat pemahaman ✓ Tipografi isi buku sederhana ✓ Tipografi mudah dibaca ✓ Tipografi isi buku memudahkan pemahaman siswa ✓ Ilustrasi isi ✓ Jumlah nilai 45 Skor maksimal 50 Presentase skor 90% Jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan hasil penilaian ahli bahan ajar mendapatkan skor 90% jadi dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning sangat baik dan dapat digunakan. Validasi Ahli Materi IPA Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPA. Validator ahli materi yaitu Sutrisno Sahari, M.Pd dengan mendapatkan masukan bahwa gambar yang disajikan kurang besar, bahasa yang digunakan lebih di sederhanakan lagi supaya siswa lebih mudah memahami materi. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi No Pertanyaan Skor 1 2 3 4 5 1 Materi yang disajikan sesuai dengan

Plagiarism detected: 0.5% <https://repository.usd.ac.id/37641/2/161414022...>

id: 22

kompetensi dasar dan indikator ✓ 2 Pengembangan tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan indikator ✓ 3 Kesesuaian kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran ✓ 4 Materi dan model pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran ✓ 5 Soal evaluasi pada modul sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator

✓ 6 Penyajian pengembangan modul dilengkapi dengan contoh – contoh ✓ 7 Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognitif siswa ✓ 8 Kalimat yang digunakan jelas mudah dimengerti ✓ 9 Materi yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu ✓ 10 Modul dapat memudahkan siswa untuk memahami materi ✓ Jumlah skor 43 Skor maksimal 50 Presentase skor 86% Jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan hasil penilaian ahli bahan ajar mendapatkan skor 86% jadi dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning sangat baik dan dapat digunakan. Tabel 4.3 Rekapitulasi Presentase Kevalidan Validasi Media Validasi Materi Presentase 90% 86% Interpretasi skor Sangat valid Sangat valid Pada tabel 4.3 maka didapatkan rata – rata kevalidan modul pembelajaran berbasis experiential learning yaitu :  $V = V_{-ah} + V_{-ah} = 90\% + 86\% = 176\% = 88\%$  Dengan demikian maka modul berbasis experiential learning dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) Setelah modul pembelajaran berbasis experiential learning dinyatakan valid oleh ahli bahan ajar dan ahli materi IPA, maka dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Grogol 1. Subyek uji coba sebanyak 33 siswa kelas V diambil 10 siswa dipilih secara acak. pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning yang akan dikembangkan. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan pada uji coba terbatas sebagai berikut : Menyiapkan bahan – bahan yang akan digunakan pada uji coba terbatas. Memilih siswa secara acak yang akan diuji pada uji coba terbatas sebanyak 10 siswa; Melaksanakan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning; Melakukan evaluasi; Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning; Melakukan evaluasi dengan memberikan soal untuk menguji keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning; Memberikan angket kepraktisan kepada guru kelas untuk diisi. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui modul pembelajaran berbasis experiential



learning yang dikembangkan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar atau tidak. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari angket lembar validasi yang telah diisi oleh guru kelas V bernama Adhantino Ronadewanta, S.Pd. Lembar angket validasi tersebut untuk menilai kepraktisan modul pembelajaran berbasis experiential learning yang akan di uji cobakan pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Tabel 4.5 Hasil Angket Kepraktisan No Pertanyaan Skala penilaian 5 4 3 2 1 Isi 1 Modul sesuai dengan materi √ 2 Langkah-langkah

 Plagiarism detected: 0.57% <https://core.ac.uk/download/pdf/33515946.pdf>

id: 23

pembelajaran dengan menggunakan modul mudah dipahami oleh guru √ 3 Modul dapat digunakan sebagai sumber belajar pada materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. √ 4 Materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya yang disajikan dalam modul mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut. √ 5 Pembelajaran dengan menggunakan modul

berbasis experiential learning siswa lebih aktif. √ 6 Modul berbasis experiential learning meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. √ 7 Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD. √ 8 Pemilihan bahasapada modul sesuai dengan perkembangan siswa kelas V sekolah dasar. √ 9 Modul menarik dan sesuai dengan materi. √ 10 Bentuk, ukuran dan warna sudah sesuai. √ Jumlah skor 44 Skor maksimal 50 Presentase skor 88% Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan terhadap modul pembelajaran berbasis experiential learning diperoleh hasil 88% yang berarti modul pembelajaran berbasis experiential learning sangat

 Plagiarism detected: 0.16% <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabd...> + 2 resources!

id: 24

baik dan dapat digunakan. Modul pembelajaran berbasis experiential learning yang dikembangkan telah memenuhi kriteria

sangat praktis, maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning yang dikembangkan sangat praktis. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa Angket respon siswa merupakan salah satu tolak ukur mengetahui kepraktisan modul pembelajaran berbasis experiential learning yang dikembangkan. Analisis data respon siswa berdasarkan penilaian yang telah diberikan kepada siswa berupa angket respon siswa. Berikut adalah hasil angket respon siswa terhadap modul pembelajaran berbasis experiential learning. Tabel 4.6 Angket Hasil Uji Kepraktisan Siswa No. Pertanyaan Alternative pilihan 1 2 3 4 5 1 Saya dapat menggunakan modul pembelajaran ini dengan mudah 15 18 2 Saya memahami petunjuk penggunaan modul pembelajaran 19 14 3 Gambar pada modul pembelajaran sangat menarik 2 15 16 4 Perpaduan warna dan gambar dalam modul pembelajaran sangat menarik 1 17 15 5 Saya belajar materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya dengan mudah menggunakan modul pembelajaran. 14 19 6 Materi dalam modul mudah dipahami 21 12 Jumlah skor 883 Skor maksimal 990 Presentase skor 89,19% Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap modul pembelajaran diperoleh 89,19% dengan melihat presentase maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran sangat baik digunakan. Deskripsi Hasil Keefektifan Modul Pembelajaran berbasis experiential learning Keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning didapat dari hasil nilaievaluasi yang diberikan kepada siswa. Nilai siswa ini sebelum menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning. Tabel 4.7 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Modul Pembelajaran Berbasis Experiential Learning No. Nama Siswa KKM Pretest Nilai Kriteria 1 Noveni Anggresia Hutapea 75 85 Tuntas 2 Priskila Ochalivia 75 80 Tuntas 3 Rania Ayu Rizky Wihandini 75 80 Tuntas 4 Satria Fikri Farrellian 75 65 Tidak tuntas 5 Reizhanta Zefannya 75 85 Tuntas 6 Yongky Aldy Pratama 75 60 Tidak tuntas 7 Zosya Jefta Abhipraya 75 65 Tidak tuntas 8 Dina Sofia Amira 75 80 Tuntas 9 Fitrah Banyu Bening 75 90 Tuntas 10 Muthia Syafa Izzati 75 95 tuntas Tabel 4.8 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Modul Pembelajaran Berbasis Experiential Learning No. Nama Siswa KKM Posttest Nilai Kriteria 1 Noveni Anggresia Hutapea 75 100 Tuntas 2 Priskila Ochalivia 75 95 Tuntas 3 Rania Ayu Rizky Wihandini 75 90 Tuntas 4 Satria Fikri Farrellian 75 80 Tuntas 5 Reizhanta Zefannya 75 100 Tuntas 6 Yongky Aldy Pratama 75 70 Tidak tuntas 7 Zosya Jefta Abhipraya 75 85 Tuntas 8 Dina Sofia Amira 75 90 Tuntas 9 Fitrah Banyu Bening 75 95 Tuntas 10 Muthia Syafa Izzati 75 100 Tuntas Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas menghasilkan skor kepraktisan dari angket yang diberikan kepada guru. Angket tersebut diberikan untuk menguji kepraktisan modul pembelajaran berbasis experiential learning. Selain memberikan angket kepraktisan pada guru, uji coba terbatas juga menghasilkan nilai evaluasi siswa yang digunakan untuk menguji keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning. Uji kepraktisan dan keefektifan dilakukan setelah uji coba terbatas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning dapat diuji coba luas atau tidak. Berdasarkan uji coba terbatas menghasilkan skor kepraktisan sebesar 88% artinya modul pembelajaran berbasis experiential learning sangat baik untuk digunakan tanpa adanya revisi. Jadi modul pembelajaran berbasis experiential learning yang dikembangkan praktis dan dapat diuji cobakan luas. Selain itu, uji coba terbatas juga menghasilkan nilai evaluasi (post tes) atau setelah menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning. Bahwa terdapat 1 siswa yang tidak tuntas 9 siswa tuntas. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 90% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning efektif untuk digunakan dan dapat diuji coba luas. Pengujian Model Perluasan Deskripsi Uji Coba Luas Uji coba luas dilaksanakan pada kelas V SDN Grogol 1 dengan jumlah siswa 23 siswa. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning yang terakhir. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan pada uji coba luas sebagai berikut: Menyiapkan bahan – bahan yang akan digunakan pada uji coba luas; Melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning; Melakukan evaluasi; Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning; Melakukan evaluasi untuk menguji keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning; Memberikan angket kepraktisan pada guru. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas Hasil uji coba luas yaitu berupa lembar angket respon guru dan nilai evaluasi siswa. Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning yang terakhir. Adapun hasil uji coba luas adalah sebagai berikut: Deskripsi Hasil Uji kepraktisan Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui modul pembelajaran berbasis experiential learning yang dikembangkan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar atau tidak. Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui angket lembar validasi yang telah diisi oleh guru kelas V bernama Adhantino Ronadewanta, S.Pd dan seluruh siswa kelas V.

Pengisian angket uji kepraktisan oleh guru hanya dilakukan sebanyak satu kali dan sudah dijelaskan pada tabel 4.5. Deskripsi Hasil Keefektifan Modul Pembelajaran Keefektifan modul pembelajaran berbasis experiential learning didapat dari hasil nilai evaluasi yang diberikan kepada siswa ini sebelum menggunakan modul pembelajaran. Tabel 4.9 Nilai siswa sebelum Menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning No. Nama Siswa KKM Pretest Nilai Kriteria 1 AFRIZA EZHA NAUFAL 75 80 Tuntas 2 AHMAD NURIA HABIBI 75 65 Tidak tuntas 3 ALDI FIRZA KURNIAWAN 75 85 Tuntas 4 ALVIANO GENTA BUANA 75 85 Tuntas 5 AULIA RIHADATUL 'AISYA 75 75 Tuntas 6 BAYU DHARMA PUTRA 75 70 Tidak tuntas 7 CRISTINA MAYANG SARI 75 60 Tidak tuntas 8 CYRILLA AL KHALISHA 75 90 Tuntas 9 HAURA ALIFIA DINAWAN 75 85 Tuntas 10 JIHAN SAHIRA ZAUHRO 75 80 Tuntas 11 MARSELLA ISNAINY S 75 70 Tidak tuntas 12 MISNA ISHFANI 75 75 Tuntas 13 MUHAMMAD ANDRIYAN 75 70 Tidak tuntas 14 MUHAMMAD AZKY 75 85 Tuntas 15 MUHAMMAD NAUFAL 75 70 Tidak tuntas 16 MUHAMMAD UMAR 75 85 Tuntas 17 NAIRA PUTRI STYA 75 50 Tidak tuntas 18 NOVITA DWI ARYANTI 75 75 Tuntas 19 QUINNZA GRACIAN 75 90 Tuntas 20 RAFIF NARYAMA 75 60 Tidak tuntas 21 SABELA EKA PUTRI 75 85 Tuntas 22 SYLVIKA VANESA PUTRI 75 80 Tuntas 23 WILDAN MAULANA 75 90 Tuntas Berdasarkan dari tabel diatas dapat diliha bahwa terdapat 8 siswa dari 23 siswa yang tidak tuntas. Ketidak tuntas siswa karena siswa lupa dengan materi. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM)  $\geq 75$ . Dari data tersebut dapat dihitung sebanyak 65,2% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Tabel 5.0 Nilai siswa setelah Menggunakan modul pembelajaran berbasis experiential learning No. Nama Siswa KKM Postest Nilai Kriteria 1 AFRIZA EZHA NAUFAL 75 80 Tuntas 2 AHMAD NURIA HABIBI 75 95 Tuntas 3 ALDI FIRZA KURNIAWAN 75 85 Tuntas 4 ALVIANO GENTA BUANA 75 85 Tuntas 5 AULIA RIHADATUL 'AISYA 75 75 Tuntas 6 BAYU DHARMA PUTRA 75 80 Tuntas 7 CRISTINA MAYANG SARI 75 60 Tidak tuntas 8 CYRILLA AL KHALISHA 75 100 Tuntas 9 HAURA ALIFIA DINAWAN 75 90 Tuntas 10 JIHAN SAHIRA ZAUHRO 75 85 Tuntas 11 MARSELLA ISNAINY S 75 80 Tuntas 12 MISNA ISHFANI 75 95 Tuntas 13 MUHAMMAD ANDRIYAN 75 90 Tuntas 14 MUHAMMAD AZKY 75 85 Tuntas 15 MUHAMMAD NAUFAL 75 85 Tuntas 16 MUHAMMAD UMAR 75 90 Tuntas 17 NAIRA PUTRI STYA 75 50 Tidak tuntas 18 NOVITA DWI ARYANTI 75 75 Tuntas 19 QUINNZA GRACIAN 75 90 Tuntas 20 RAFIF NARYAMA 75 60 Tidak tuntas 21 SABELA EKA PUTRI 75 85 Tuntas 22 SYLVIKA VANESA PUTRI 75 80 Tuntas 23 WILDAN MAULANA 75 90 Tuntas Berdasarkan dari tabel diatas dapat diliha bahwa terdapat 3 siswa dari 23 siswa yang tidak tuntas. Ketidak tuntas siswa tersebut karena siswa kurang memperhatikan ketika peneliti menjelaskan materi. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimak (KKM)  $\geq 75$ . Dari data tersebut sapat dihitung, sebanyak 86,95% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Modul pembelajaran berbasis experiential learning dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Modul pembelajaran dinyatakan efektif apabila  $\geq 80\%$  siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  (KKM). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning efektif dan dapat digunakan. Model Hipotetik Analisis Melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan siswa Evaluation Revisi terhadap modul pembelajaran berbasis experiential learning, Development Merealisasikan desain dari modul pembelajaran berbasis experiential learning, Implementation Implementasi modul pembelajaran berbasis experiential learning, Design Membuat desain modul pembelajaran berbasis experiential learning, Gambar 4.5 model hipotetik Validasi Model Deskripsi hasil Uji Validasi Validasi Media Oleh Ahli Bahan ajar Validasi bahan ajar dilakukan oleh dosen ahli bahan ajar. Validator diminta mengisi lembar angket validasi dengancara memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli bahan ajar atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ahli bahan ajar mendapatkan skor 90% yang berarti modul pembelajaran berbasi experiential learning sangat valid dan baik untuk digunakan. Validasi Materi Oleh Ahli Materi Validasi materi dilkukan oleh dosen ahli materi IPA. Validator diminta mengisi lembar angket validasi dengancara memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli bahan ajar atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ahli bahan ajar mendapatkan skor 86% yang berarti modul pembelajaran berbasi experiential learning sangat valid dan baik untuk digunakan. Interpretasi Hasil Uji Validasi Uji validasi yang dilakukan pada modul pembelajaran experiential learning dengan materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya sudah memenuhi kategori valid,praktis, dan efektif. Meskipun bahan ajar dan materi sangat baik untuk digunakan tetapi pada tahap validasi, validator memberikan kritik dan saran guna perbaikan media dan materi. Adapun perbaikan pada modul pembelajaran yaitu pada bagian cover perlu ditambahkan tulisan

Quotes detected: 0.03%

id: 25

“Berbasis Experiential Learning”.

Spasi yang digunakan terlalu lebar, kegiatan siswa terlalu panjang, pilih antara pembahasan atau kesimpulan, dan konsistensi tanda baca., sedangkan dari ahli materi yaitu gambar yang disajikan kurang besar, bahasa yang digunakan lebih di sederhanakan lagi supaya siswa lebih mudah memahami materi. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model Kevalidan Penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis experiential learning dinyatakan valid apabila telah atau udah divalidasi oleh ahli bahan ajar dan ahli materi IPA. Kelayakan produk diuji cobakan apabila presentase validasi modul pembelajaran dijumlah dengan presentase validasi materi pembelajaran dibagi dua. Produk dinyatakan valid dan layak di uji cobakan apabila menunjukkan skor 61%-80% dengan kategori valid yang artinya boleh digunakan dengan adanya revisi kecil, dan skor 81%-100% dengan kategori sangat valid yang berarti dapat digunakan dengan tanpa adanya revisi. Kepraktisan Penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis experiential learning dinyatakan praktis apabila sudah di uji cobakan kepada subyek uji coba dan memenuhi kriteria kepraktisan. Yang dilihat dari lembar angket respon guru. Produk dinyatakan valid dan layak di uji cobakan apabila menunjukkan skor 61%-80% dengan kategori praktis yang artinya boleh digunakan dengan adanya revisi kecil, dan skor 81%-100% dengan kategori sangat praktis yang berarti dapat digunakan dengan tanpa adanya revisi. Keefektifan Penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis experiential learning dinyatakan efektif apabila telah diuji cobakan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Keefektifan tersebut diperoleh dari hasil tes siswa yang diberikna oleh guru. Modul pembelajaran dinyatakan efektif apabila  $\geq 80\%$  siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  (KKM). Desain Akhir Model Desain akhir produk modul pembelajaran Gambar 4.6 Cover Gambar 4.7 Indikator Gambar 4.8 Ilustrasi gambar Gambar 4.9 LKS Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Model Produk pengembangan yang dihasilkan berupa modul

pembelajaran berbasis experiential learning pada materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Adapun spesifikasi modul pembelajaran berbasis experiential learning pada materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya yaitu sebagai berikut: Modul pembelajaran berbasis experiential learning disesuaikan dengan hubungan antar makhluk hidup yang ada disekitar rumah. Modul pembelajaran berbasis experiential learning yang dikembangkan memuat pendahuluan, materi, simulasi, latihan – latihan dan kuis. Prinsip – prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Modul Prinsip – prinsip modul pembelajaran berbasis experiential learning Prinsip pengembangan modul pembelajaran berbasis experiential learning ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya modul pembelajaran ini diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar dan siswa bisa berfikir kritis. Keunggulan modul pembelajaran berbasis experiential learning Keunggulan dari modul pembelajaran berbasis experiential learning ini adalah tampilan contoh - contoh yang ada pada materi terdapat di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa, sehingga siswa akan lebih memahami materi. Adanya gambar gambar pendukung serta menarik akan membuat siswa tertarik dengan modul pembelajaran tersebut. Serta biaya dalam prose pembuatan yang murah serta modul pembelajaran dapat digunakam berkali kali. Kelemahan modul pembelajaran berbasis experiential learning Kelemahan dari modul pembelajaran berbasis experiential learning ini adalah memerlukan pemahaman dalam membaca materi dan memerlukan ketelatenan serta waktu yang cukup banyak untuk membuat modul. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI dan SARAN SIMPULAN Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; Modul berbasis Experiential Learning materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya untuk siswa kelas V SDN Grogol 1 dinyatakan valid. Apabila masing – masing diubah menjadi presentase yaitu sebesar 90% dan 88%, dengan rata-rata 88%. Modul berbasis Experiential Learning materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya untuk siswa kelas V SDN Grogol 1 dinyatakan praktis. Selain itu berdasarkan angket respon siswa memperoleh skor 89.19%. maka modul dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Modul berbasis Experiential Learning materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya untuk siswa kelas V SDN Grogol 1 dinyatakan efektif. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai evaluasi (posttest) setelah menggunakan modul pembelajaran berbasis Experiential Learning sebanyak 86.95% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). IMPLIKASI Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut; Implikasi teoritis Pemilihan bahan ajar yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Untuk pelajaran IPA pada materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan modul berbasis Experiential Learning dan setelah menggunakan modul pembelajaran. Implikasi praktis Bagi guru Modul berbasis Experiential Learning dapat dijadikan perantara penyampaian pesan materi dari guru pada siswa khususnya dalam materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. Selain itu guru diharapkan memiliki motivasi untuk mengembangkan modul berbasis Experiential Learning untuk materi lainnya. Bagi siswa Dampak yang diperoleh siswa dengan adanya modul berbasis Experiential Learning adalah mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih semangat mengikuti pelajaran, serta dapat membuat pemahaman siswa tentang materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya. SARAN Saran untuk guru, Sebaiknya dalam setiap proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran guna membuat pemahaman siswa menjadi lebih optimal dan keterbatasan komunikasi antara guru dan siswa dapat teratasi. Saran bagi siswa, Biasakan untuk bertanya kepada Bapak/Ibu guru apabila penjelasan terkait materi yang diberikan belum cukup jelas. Biasakan mencari informasi tentang materi dari sumber-sumber lain diluar dari penjelasan Bapak/Ibu guru di kelas. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan media pelajaran maupun bahan ajar guna untuk membantu siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)



[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! SkyLine LLC