

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. 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 kepada 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.

2. 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

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 dilingkungan sekitar mereka dan petunjuk dalam penggunaan modul menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

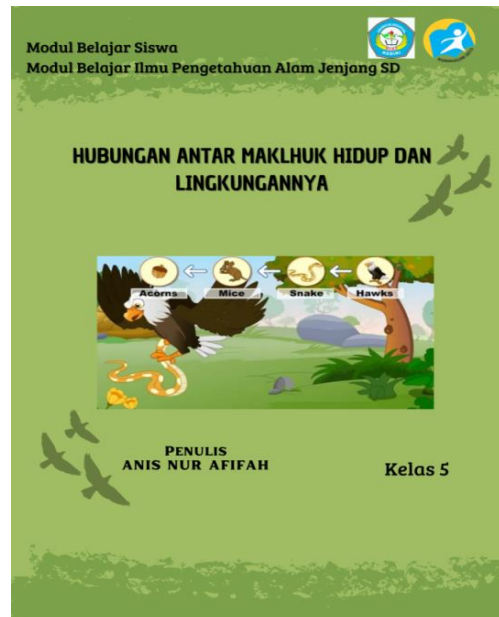
3. Desain Awal (draf) Model

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.

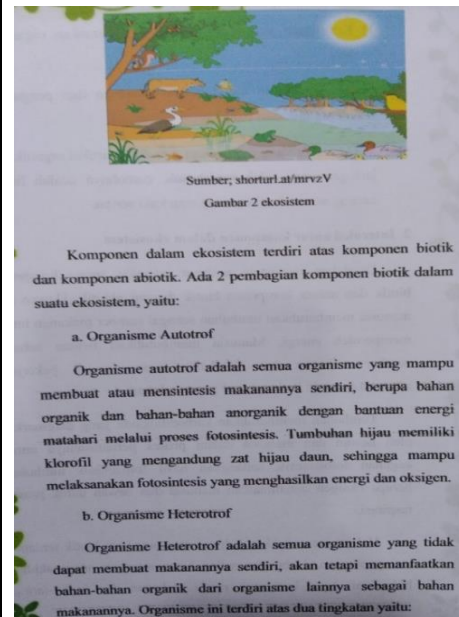
Dalam hal ini peneliti juga merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran ini berupa modul

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.

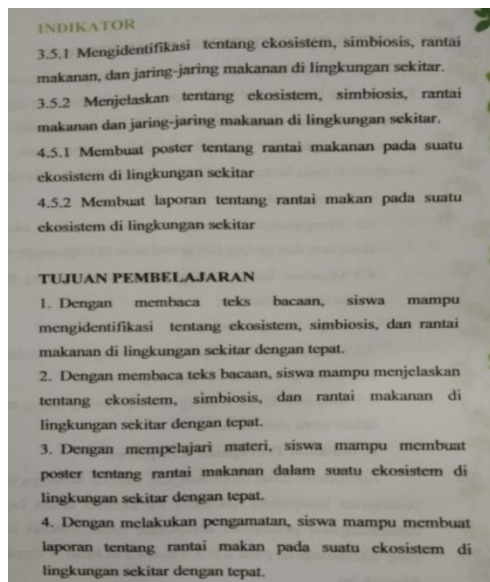
Gambar 4.1 Cover sebelum direvisi.



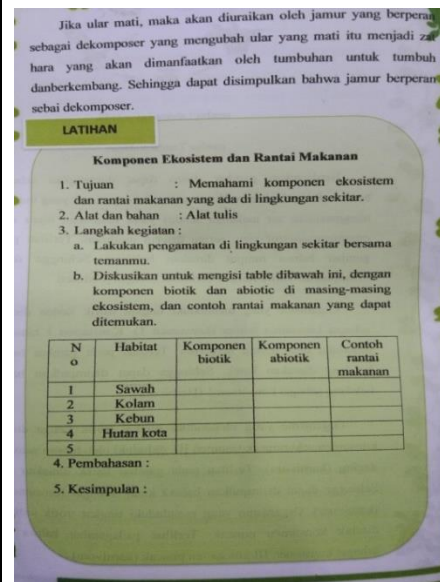
Gambar 4.2 gambar sebelum direvisi



Gambar 4.3 indikator sebelum direvisi



Gambar 4.4 LKS sebelum direvisi



B. Pengujian Model Terbatas

1. 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.

a. 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 “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					
	a. Ukuran fisik modul					√
II	Desain Sampul Modul					
	a. Tata letak sampul modul				√	
	b. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					√
	c. Ilustrasi sampul modul					√
III	Desain isi modul					
	a. Konsistensi tata letak					√
	b. Tata letak mempercepat pemahaman				√	
	c. Tipografi isi buku sederhana				√	
	d. Tipografi mudah dibaca				√	
	e. Tipografi isi buku memudahkan pemahaman siswa					√
	f. 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.

a. 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 disederhanakan 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 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 :

$$V = \frac{V - ah + V - ah2}{2}$$

$$V = \frac{90\% + 86\%}{2} = \frac{176\%}{2} = 88\%$$

Dengan demikian maka modul berbasis *experiential learning* dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

Tabel 4.4 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

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

2. 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 :

- a. Menyiapkan bahan – bahan yang akan digunakan pada uji coba terbatas.
- b. Memilih siswa secara acak yang akan diuji pada uji coba terbatas sebanyak 10 siswa;
- c. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan modul pembelajaran berbasis *experiential learning*;
- d. Melakukan evaluasi;
- e. Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis *experiential learning*;
- f. Melakukan evaluasi dengan memberikan soal untuk menguji keefektifan modul pembelajaran berbasis *experiential learning*;
- g. Memberikan angket kepraktisan kepada guru kelas .

1) Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui modul pembelajaran berbasis *experiential learning* yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran 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 pembelajaran dengan menggunakan modul mudah dipahami oleh guru		√			
3	Modul dapat digunakan sebagai sumber belajar materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya.	√				
Sistematika						
4	Materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya yang disajikan dalam modul mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut.		√			
5	Pembelajaran dengan menggunakan modul berbasis <i>experiential learning</i> siswa lebih aktif.		√			
6	Modul berbasis <i>experiential learning</i> meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.		√			
Bahasa						
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan	√				

	EYD.					
8	Pemilihan bahasapada modul sesuai dengan perkembangan siswa kelas V sekolah dasar.		√			
Tampilan						
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 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.

2) 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 dengan jumlah responden 33 terhadap modul pembelajaran diperoleh skor 883 dan apabila diubah menjadi presentase memperoleh skor 89,19% dengan melihat presentase maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran sangat baik digunakan.

- 3) Deskripsi Hasil Keefektifan Modul Pembelajaran berbasis *experiential learning*

Keefektifan modul pembelajaran berbasis *experiential learning* didapat dari hasil nilai evaluasi 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

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa terdapat 4 siswa dari 10 siswa yang tidak tuntas. Ketidak tuntasannya siswa tersebut berdasarkan

kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 75 . Dari data tersebut dapat dihitung, sebanyak 70% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

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

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa terdapat 1 siswa dari 10 siswa yang tidak tuntas. Ketidak tuntas siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar ≥ 75 . Dari data tersebut dapat

dihitung, sebanyak 90% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Modul pembelajaran berbasis *experiential learning* dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari hasil nilai tes yang diberikan kepada siswa. Modul dinyatakan efektif apabila $\geq 80\%$ siswa memperoleh nilai ≥ 75 (KKM). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa modul pengembangan berbasis *experiential learning* efektif untuk digunakan.

3. 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.

C. Pengujian Model Perluasan

1. 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:

- a. Menyiapkan bahan – bahan yang akan digunakan pada uji coba luas;
- b. Melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan modul pembelajaran berbasis *experiential learning*;
- c. Melakukan evaluasi;
- d. Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis *experiential learning*;
- e. Melakukan evaluasi untuk menguji keefektifan modul pembelajaran berbasis *experiential learning*;
- f. Memberikan angket kepraktisan pada guru.

2. 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:

a. 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 dari 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.

b. 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

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 'Aisyah	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	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 Satya	75	50	Tidak tuntas
18	Novita Dwi Aryanti	75	75	Tuntas
19	Quinza 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 tuntasan siswa karena siswa lupa dengan materi. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 . Dari data tersebut dapat dihitung sebanyak 65,2% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Tabel 4.10 Nilai siswa setelah Menggunakan modul pembelajaran

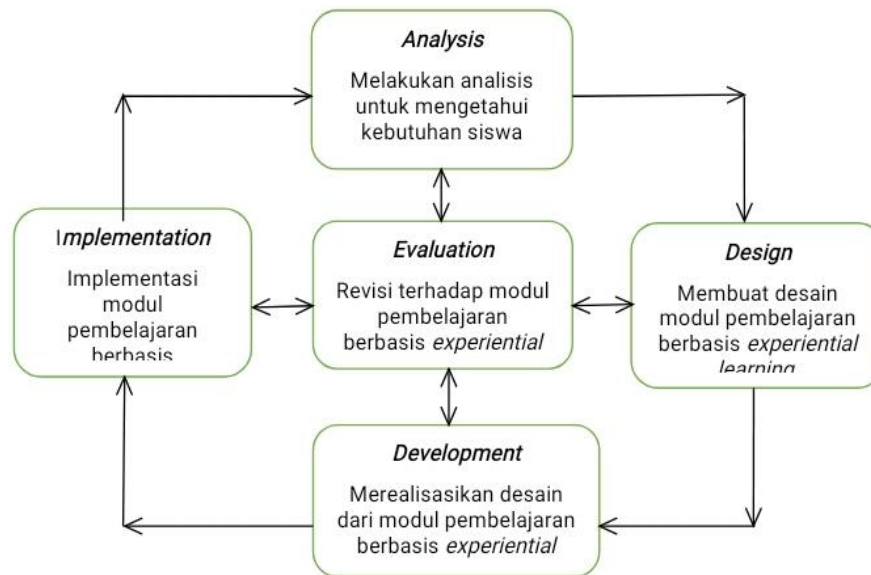
No.	Nama Siswa	KKM	Postest	
			Nilai	Kriteria
1	Afriza Ezha Naufal	75	80	Tuntas
2	Ahmad Nuria Habibi	75	95	Tuntas
3	Aldi Firza Kurniawan	75	85	Tuntas
4	Alviano Genta Buana	75	85	Tuntas
5	Aulia Rihadatul 'Aisya	75	75	Tuntas
6	Bayu Dharma Putra	75	80	Tuntas
7	Cristina Mayang Sari	75	60	Tidak tuntas
8	Cyrilla Al Khalisha	75	100	Tuntas
9	Haura Alifia Dinawan	75	90	Tuntas
10	Jihan Sahira Zauhro	75	85	Tuntas
11	Marsella Isnainy	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 Satya	75	50	Tidak tuntas
18	Novita Dwi Aryanti	75	75	Tuntas
19	Quinza 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 tuntasan siswa tersebut karena siswa kurang memperhatikan ketika peneliti menjelaskan materi. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimak (KKM) ≥ 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 ≥ 75 (KKM). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa modul pembelajaran berbasis *experiential learning* efektif dan dapat digunakan.

3. Model Hipotetik

Rancangan model ini dikembangkan berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan, dan disesuaikan dengan kondisi penelitian dan pengembangan peneliti di lapangan.



Gambar 4.5 model hipotetik

D. Validasi Model

1. Deskripsi hasil Uji Validasi

a. 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 berbasis *experiential learning* sangat valid dan baik untuk digunakan.

b. Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPA. Validator diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara 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 berbasis *experiential learning* sangat valid dan baik untuk digunakan.

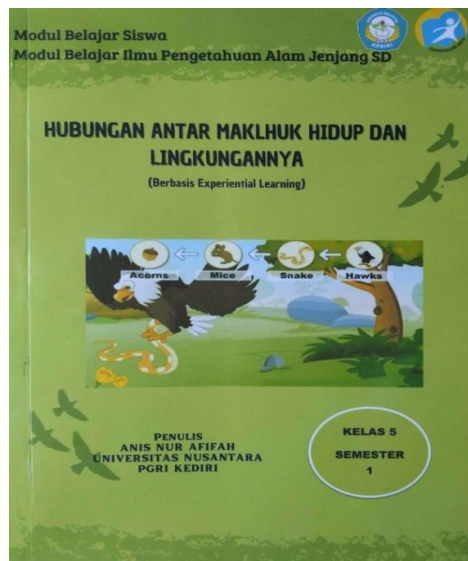
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

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 bahan ajar dan materi. Adapun perbaikan pada modul pembelajaran yaitu pada bagian cover perlu ditambahkan tulisan “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.

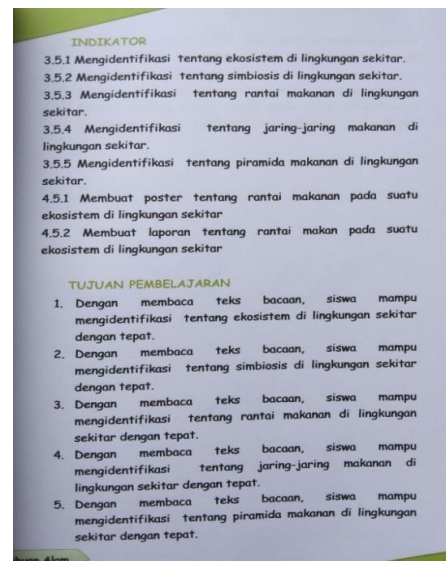
3. Desain Akhir Model

1. Desain akhir produk modul pembelajaran

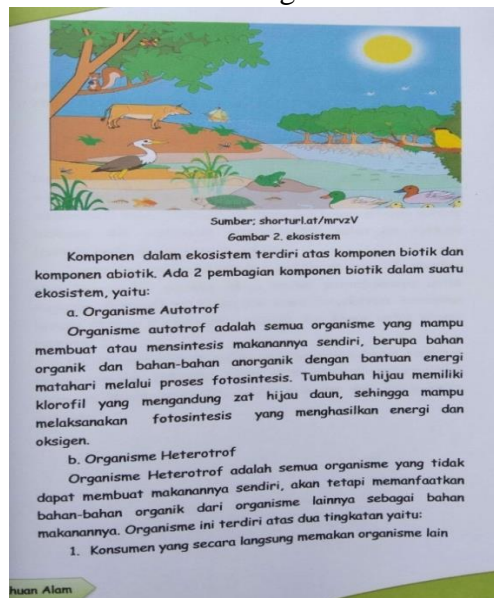
Gambar 4.6 Cover Modul



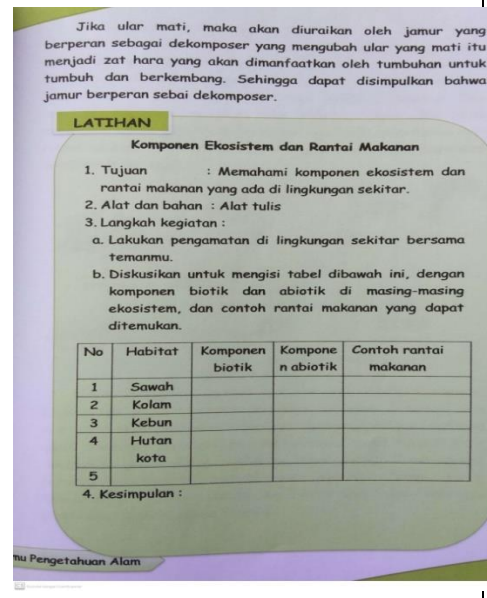
Gambar 4.7 Indikator



Gambar 4.8 Ilustrasi gambar



Gambar 4.9 LKS



E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Modul

a. Kevalidan Modul Pembelajaran Berbasis *Experiential Learning*

Kevalidan modul berbasis *Experiential Learning* dapat dilihat dari hasil validasi bahan ajar yang telah dilakukan oleh ibu Karimatus Saidah, M.Pd. Dari hasil validasi bahan ajar memperoleh skor 45 apabila diubah menjadi presentase mendapatkan skor 90%. Sedangkan dari hasil validasi materi yang telah dilakukan oleh Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd memperoleh skor 43. Apabila diubah menjadi presentase yaitu sebesar 86%, dengan demikian diperoleh rata-rata 88%.

Menurut Akbar (2013: 78), kevalidan dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut.

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

Hasil dari validator ahli bahan ajar dan ahli materi IPA mendapatkan skor 90% dan 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya termasuk kategorisangat baik dengan keterangan tidak revisi/valid.

b. Kepraktisan Modul Pembelajaran Berbasis *Experiential Learning*

Kepraktisan modul pembelajaran berbasis *experiential learning* dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dan angket respon guru. Dari respon guru memperoleh skor 44 dan apabila diubah menjadi presentase dapat diperoleh skor 88% yang berarti modul berbasis *Experiential Learning* praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari angket respon siswa memperoleh skor 883 dengan jumlah responden 33 siswa dan apabila diubah menjadi presentase diperoleh skor 89.19%.

Menurut Akbar (2013: 78), kepraktisan dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut.

Pencapaian nilai (skor)	Kategori kepraktisan	Keterangan
25.00 - 40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00 – 55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00 – 70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00 – 85.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86.00 – 100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil dari angket respon siswa dan respon guru mendapatkan skor 88 % dan 89,19%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis experiential learning materi hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya termasuk kategori sangat baik untuk digunakan.

c. Keefektifan Modul Pembelajaran Berbasis *Experiential Learning*

Efektivitas penggunaan modul pembelajaran berbasis *experiential learning* dapat dilihat hasil belajar siswa. Dari hasil evaluasi diperoleh 86.95% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi siswa dapat dikatakan tuntas.

Menurut Eko Putro Widoyoko (2013:242), kriteria ketuntasan dapat dilihat dari tabel berikut:

Presentase Ketuntasan	Klasifikasi
$P > 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq p < 80\%$	Baik
$40\% \leq p < 60\%$	Cukup
$20\% \leq p < 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang

Modul dapat dikatakan efektif apabila presentase ketuntasan belajar klasikal evaluasi belajar siswa mencapai klasifikasi minimal baik. Setelah dilakukan penelitian, ketuntasan hasil belajar siswa berada diatas klasifikasi baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran berbasis experiential learning materi hubungan antar

mahluk hidup dan lingkungannya termasuk kategori sangat baik dan terbukti efektif digunakan untuk pembelajaran.