

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS
EXPERIENTIAL LEARNING MATERI PEDULI TERHADAP
TUMBUHAN DI LINGKUNGAN SISWA KELAS IV SDN 03 BANDAR
BUAT KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*

Oleh
IVO FEBRIANI
NPM. 1810013411217



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah terlaksana ujian skripsi pada hari Selasa, tanggal Sembilan Belas, bulan April, tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi :

Nama : Ivo Febriani
NPM : 1810013411217
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis
Experiential Learning Materi Peduli Terhadap Tumbuhan
di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota
Padang

Tim Penguji

Nama

1. Dra. Gusmaweti, M.Si. (Ketua)
2. Dr. Enjoni, S.P., M.P. (Anggota)
3. Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd. (Anggota)

Tanda tangan

Mengetahui

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Drs. Khairul, M.Sc.

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Ivo Febriani
NPM : 1810013411217
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis
Experiential Learning Materi Peduli Terhadap Tumbuhan
di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota
Padang

Disetujui untuk Diujikan oleh:

Pembimbing



Dra. Gusmaweti, M.Si.

Mengetahui

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ivo Febriani
NPM : 1810013411217
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis
Experiential Learning Materi Peduli Terhadap Tumbuhan
di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota
Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan ketentuan penulisan karya ilmiah yang telah ditetapkan.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 25 Maret 2022



Ivo Febriani

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS
EXPERIENTIAL LEARNING MATERI PEDULI TERHADAP
TUMBUHAN DI LINGKUNGAN SISWA KELAS IV SDN 03 BANDAR
BUAT KOTA PADANG**

**Ivo Febriani¹, Gusmaweti¹
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : ivofebriani24@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dengan menggunakan model pengembangan (4-D) yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Karena keterbatasan waktu dan kemampuan, peneliti membatasi model pengembangan pada penelitian ini hingga tahap ke (3-D) yaitu tahap *define, design, dan development*. Instrument penelitian meliputi lembar validasi oleh 3 orang dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh 1 orang guru dan 15 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan penilaian dari dosen ahli materi meliputi aspek kelayakan isi (3,75) kategori sangat valid dan aspek keterpaduan (3,71) kategori sangat valid. Hasil penilaian dari dosen ahli bahasa meliputi aspek kebahasaan (3,90) kategori sangat valid. Hasil penilaian dari dosen ahli desain meliputi aspek penyajian (3,86) kategori sangat valid dan aspek kegrafisan (3,25) kategori valid. Dari ketiga hasil penilaian dosen ahli, diperoleh rata-rata keseluruhan (3,69) kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh guru diperoleh rata-rata (97,29%) kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji praktikalitas oleh siswa diperoleh rata-rata (89,11%) kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SD oleh guru, dan bagi peneliti lain disarankan untuk dapat mengembangkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* pada materi lainnya.

Kata Kunci : Modul, *Experiential Learning*, IPA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang”. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW, karena beliau lah kita dapat mempelajari ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Gusmaweti, M.Si. selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Dr. Enjoni, S.P., M.P. sebagai penguji I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd. sebagai penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

6. Erni Dewita, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 03 Bandar Buat Kota Padang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Sekri Novianti, S.Pd. selaku Guru Kelas IV SD Negeri 03 Bandar Buat Kota Padang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, kepada Ayahanda Basri Syofyan dan Ibu Desnimar serta saudara/i kandung kakak Jevito Hendri, Ifella Susanti, Andref Ridian Putra dan adik Dea Aprillia Desri, M. Hazil Alzikri yang tidak pernah berhenti mendo'akan dan memberikan dukungan baik moral maupun materi.
9. Ilham dan Arkan yang telah membantu kelancaran proses skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan PGSD 18, yang telah memberikan semangat serta bantuan demi terselesainya skripsi ini.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.
Aamiin.

Padang, 19 April 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kajian Teori	11
1. Pembelajaran IPA di SD	11
2. Modul.....	15
3. Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	19
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	30

1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	30
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	33
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	33
C. Uji Coba Produk.....	40
1. Subjek Uji Coba	40
2. Jenis Data	40
3. Instrumen Pengumpulan Data	40
4. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	44
1. Penyajian Data Uji Coba.....	44
2. Hasil Analisis Data	59
3. Revisi Produk	64
B. Pembahasan	66
1. Validitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan ..	66
2. Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan ..	68
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR RUJUKAN	75
LAMPIRAN	80

DAFTAR BAGAN

BAGAN	HALAMAN
1. Kerangka Berpikir	27
2. Model Pengembangan	29

DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
1. Kompetensi Inti	30
2. Kompetensi Dasar	31
3. Daftar Nama Validator Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i>	34
4. Kisi-kisi Angket Validasi Materi.....	34
5. Kisi-kisi Angket Validasi Bahasa	35
6. Kisi-kisi Angket Validasi Desain	35
7. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Guru.....	37
8. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Siswa.....	38
9. Skala Kriteria Angket Uji Validasi dan Praktilitas	41
10. Kriteria Penilaian Angket Validasi	42
11. Kriteria Penilaian Angket Praktikalitas.....	43
12. Kompetensi Inti	45
13. Kompetensi Dasar Pembelajaran 1	45
14. Kompetensi Dasar Pembelajaran 3	46
15. Daftar Nama Dosen Validator Modul.....	57
16. Saran Validator Terhadap Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i>	58
17. Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i>	60
18. Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Guru.....	61
19. Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Siswa.....	62
20. Saran dan Revisi Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i>	63

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Cover	50
2. Modul Ini Milik	50
3. Kata pengantar	51
4. Daftar Isi	51
5. Petunjuk Penggunaan Modul Pembelajaran	52
6. Cara Menggunakan Modul	52
7. Petunjuk Modul	53
8. Kompetensi, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	53
9. Kegiatan Pembelajaran	55
10. Rangkuman	55
11. Evaluasi	56
12. Daftar Pustaka	56
13. Peneliti Membentuk Siswa Berkelompok Serta Membagikan Modul dan Angket Kepada Siswa	135
14. Peneliti Menjelaskan Modul Pembelajaran Kepada Siswa	135
15. Siswa Mengerjakan Latihan yang Ada Pada Modul	136
16. Siswa Mengisi Angket Praktikalitas	136
17. Guru Mengisi Angket Praktikalitas	137
18. Foto Peneliti Bersama Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang	137
19. Surat Izin Penelitian Kepada Kepada Dinas Pendidikan Kota Padang	138
20. Surat Izin Penelitian oleh Dinas Pendidikan Kota Padang	139
21. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SDN 03 Bandar Buat Kota Padang	140

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN HALAMAN

I.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
II.	Lembar Validasi Modul oleh Dosen Ahli Materi	98
III.	Lembar Validasi Modul oleh Dosen Ahli Bahasa.....	101
IV.	Lembar Validasi Modul oleh Dosen Ahli Desain	104
V.	Hasil Angket Uji Praktikalitas Modul oleh Guru.....	107
VI.	Hasil Angket Uji Praktikalitas Modul oleh Siswa	110
VII.	Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Ahli Materi	125
VIII.	Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Ahli Bahasa	128
IX.	Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Ahli Desain.....	130
X.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Guru	133
XI.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis <i>Experiential Learning</i> oleh Siswa.....	135
XII.	Dokumentasi Penelitian	138
XIII.	Surat Izin Penelitian	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang no 32 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan di sekolah yang berkaitan dengan pihak guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua, masyarakat, dan siswa.

Prinsip yang mendasar pada kurikulum 2013 adalah penekanan kemampuan pada siswa dan terfokus pada keaktifan siswa sehingga peran guru sebagai fasilitator dan perantara belajar siswa. Guru mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Namun, belum banyak guru yang menerapkan pembelajaran yang menantang bagi siswa. Dalam proses pembelajaran akan lebih efisien apabila didukung dengan adanya bahan ajar yang sesuai dengan proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, sarana, dan prasarana untuk pembelajaran dapat meningkatkan potensi siswa dan membantu proses interaksi.

Menurut Dewi (2021:12) Pengetahuan adalah hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang tersebut melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Pengetahuan dapat diperoleh dari suatu kegiatan tertentu seperti melakukan analisis dan dapat diperoleh dari beberapa sumber informasi. Selain itu pengetahuan dapat diterima dengan baik dengan mencari pengalaman atau

mencari tahu segala sesuatu yang belum pernah diketahui. Sedangkan Menurut Yuliana (2017:3) pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah berbagai macam hal yang diperoleh oleh seseorang melalui panca indera.

Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik antara lain keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan. Lingkungan juga diartikan menjadi segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dan mempengaruhi kehidupan. Sedangkan Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi alam itu sendiri. Lingkungan terdiri dari beberapa unsur yaitu biotik, sosial budaya dan abiotik. Dengan adanya lingkungan yang terdapat di sekolah sehingga dapat membuat siswa merasa nyaman ketika berada di lingkungan sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara teratur untuk menyediakan sumber belajar bagi pembelajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, karena guru adalah komponen yang berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran siswa (Rahma: 2018).

Menurut Ikhwan (2020:2) pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang sudah diterapkan dan diajarkan dari tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA melibatkan banyak aspek yang ada di dalam diri siswa seperti kreatifitas, aktifitas-aktifitas fisik, maupun pengetahuan-pengetahuan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran IPA dilaksanakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta pemahaman secara mendalam tentang lingkungan dan alam sekitar. Pelaksanaan pembelajaran IPA tidak hanya sebatas pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa, akan tetapi menjadi suatu kewajiban bahwa pembelajaran IPA harus melalui penyelidikan dan melalui penerapan konsep-konsep IPA dalam bentuk merancang dan membuat suatu karya atau produk.

Pembelajaran IPA akan lebih menarik dan menyenangkan apabila guru menggunakan bahan ajar yang tepat dengan melibatkan lingkungan dan pengalaman siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kesan yang baik pula untuk siswa dan dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (Dewi 2021:3).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2 di SDN 03 Bandar Buat Kota Padang pada tanggal 05 Oktober 2021 dan juga hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV SD, didapatkan informasi beliau mengajar hanya berpedoman dengan LKS dan buku paket tematik kurikulum 2013 sebagai pegangan guru dan siswa. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa tampilan LKS yang digunakan kurang menarik, karena sajian gambar dan materi didalamnya hanya berwarna hitam putih dengan

tingkat kejelasan gambar minim, serta buku paket tematik 2013 sebagai pegangan guru dan siswa materi yang ada di dalamnya sangat ringkas. Sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru, dan saat proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru. Siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, karena dalam penjelasan materi guru hanya berpusat pada buku paket tematik kurikulum 2013 maka pemahaman siswa terbatas pada materi yang dipelajari atau dapat dikatakan guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton.

Wali kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang mengatakan bahwa peran guru dalam kurikulum 2013 tidak hanya sebagai pengajar dan pendamping namun juga sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar dan siswa dituntut juga untuk lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya buku paket tematik kurikulum 2013 ini tidak dapat sepenuhnya digunakan oleh siswa secara mandiri tanpa adanya keterlibatan guru didalamnya, serta penyajian materi di dalamnya tidak sesuai dengan tuntutan aktivitas siswa dan belum menggali lebih jauh pengalaman-pengalaman siswa. Bahan-bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dan membuat siswa terlibat dalam kehidupan di sekitar.

Wali kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang mengatakan bahwa saat ini belum adanya modul yang digunakan pada pembelajaran IPA. Hal ini berdampak terhadap pembelajaran IPA yang kurang maksimal, karena pada saat

pembelajaran IPA di kelas hanya terpaku pada buku paket tematik kurikulum 2013 dan LKS saja, hal tersebut membuat siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran karena buku paket hanya berisi soal-soal dan materi pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan buku paket menjadikan pengetahuan siswa terbatas dalam menerima materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA diatas, untuk itu seorang guru harus menyiapkan bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan mutu dan keaktifan belajar siswa. Bahan ajar memuat banyak aspek di dalamnya, bukan hanya materi tetapi memenuhi kebutuhan belajar siswa agar dapat meningkatkan kemampuan siswa. Modul merupakan salah satu pedoman bagi siswa maupun guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri. Modul yang dicetak biasanya memuat materi, gambar, soal-soal, serta panduan siswa dalam belajar. Untuk itu perlu dikembangkan modul pembelajaran IPA yang bisa digunakan siswa secara mandiri sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran.

Menurut Dewi (2021: 24) mengatakan modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkatan pengetahuan dan usia mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan dari guru. Modul juga merupakan suatu paket belajar mengajar berkenaan dengan satu unit materi pembelajaran. Dengan modul siswa dapat mencapai *taraf finishing* (tuntas) dengan belajar secara mandiri. Sehingga penggunaan modul ini nantinya dapat dijadikan untuk melengkapi

bahan ajar yang ada, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA terlebih yang menggunakan model *Experiential Learning*.

Menurut Suryawan (2019:122) model *Experiential Learning* merupakan salah satu metode inovatif untuk melatih kreatifitas dan kepekaan siswa berbasis pengalaman mereka sendiri. Dengan adanya model ini siswa diharapkan mampu mengalami proses belajar yang lebih bermakna, di mana siswa mengalami sendiri secara langsung apa yang sedang mereka pelajari sehingga mampu memberikan pengalaman baru untuk siswa. Konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, dan melakukan sendiri, demikian juga pengalaman itu bisa dilakukan dalam bentuk kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Melalui model ini siswa diharapkan tidak hanya belajar tentang suatu konsep pembelajaran, tetapi siswa diharapkan mampu menemukan makna serta kesan-kesan dalam ingatannya melalui pembelajaran langsung yang mereka dapatkan yang dapat dijadikan pembelajaran serta pengalaman dalam dirinya.

Berdasarkan latar belakang dan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah pokok yaitu sebagai berikut:

1. Bahan ajar pembelajaran IPA yang digunakan di kelas tidak bervariasi.
2. Kurangnya minat belajar dan semangat siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA karena dalam penyampaian materi guru hanya berpedoman pada buku paket/cetak dan LKS.
3. Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik dalam memperhatikan guru.
4. Kegiatan pembelajaran kurang efisien dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Belum tersedianya modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan modul IPA berbasis *Experiential Learning* pada Tema 3 Subtema 1 materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang?

2. Bagaimana praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian pengembangan modul IPA ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Menghasilkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang valid materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.
2. Menghasilkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang praktis materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini dapat mengembangkan atau menerapkan konsep-konsep pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA yang memanfaatkan modul materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan sebuah produk yaitu Modul Pembelajaran IPA Materi

“Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan“ Berbasis *Experiential Learning* Siswa Kelas IV SD dan berkesempatan untuk membantu membentuk cara pandang siswa agar lebih peka terhadap lingkungan.

- b. Bagi siswa, memperoleh sumber belajar berupa Modul Pembelajaran IPA Materi “Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan“ Berbasis *Experiential Learning* untuk lebih memahami bagaimana menjaga kelestarian lingkungan.
- c. Bagi guru, dapat membantu siswa agar lebih peka terhadap lingkungan dan guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien tetapi tidak menghilangkan materi yang ada di dalamnya.
- d. Bagi sekolah, memberi informasi mengenai efektifitas penggunaan materi pembelajaran dengan model *Experiential Learning*, sehingga dapat menjadi bahan refleksi dalam mengarahkan guru-guru dalam memilih model pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar untuk pembelajaran IPA yang berupa Modul pembelajaran mengenai materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas IV dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Modul yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan panduan buku guru dan siswa pada tema 3 Peduli Terhadap makhluk Hidup Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pada pembelajaran 1 dan 3.

2. Bagian isi modul berisi tentang bagaimana peduli terhadap tumbuhan di lingkungan dan upaya pelestariannya.
3. Modul pembelajaran IPA ini dirancang berdasarkan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan langkah-langkah yaitu: (1) Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*), (2) Tahap pengamatan reflektif (*reflective observation*), (3) Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*), (4) Tahap percobaan aktif (*active experimentation*).
4. Modul dengan pendekatan *Experiential Learning* ini memuat beberapa komponen yaitu: cover, identitas kepemilikan, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, kompetensi isi, daftar isi, pemetaan kompetensi dasar. komponen isi pembahasan yang meliputi pendahuluan (pemetaan kompetensi dasar dan indikator, materi pokok), uraian materi, latihan dan tugas, serta komponen penutup yaitu rangkuman, evaluasi, dan daftar pustaka.
5. Isi atau materi dalam modul berbasis *Experiential Learning* ini disajikan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan tampilan modul dikemas secara menarik baik dari segi cover maupun segi isi.
6. Penyajian modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dirancang dengan ukuran 18,2 cm x 25,7 cm (B5), isi modul ini menggunakan tulisan (*Comic Sans Ms*) dengan ukuran huruf menyesuaikan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPA di SD

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Wardana (2019:13) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan layanan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dinilai sebagai proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan sebagai proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan suatu kesatuan komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Fitrah (2017: 338) pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks dan dapat dijelaskan sepenuhnya. Pembelajaran juga dikatakan sebagai

proses memberikan bimbingan atau layanan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Sedangkan menurut pendapat Pane & Dasopang (2017:337) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar, sehingga peserta didik termotivasi untuk melakukan kegiatan proses belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu pendidik dan peserta didik. Perilaku pendidik adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau membangkitkan seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

b. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan materi yang membahas tentang segala peristiwa yang terjadi di bumi, meliputi manusia, hewan, tumbuhan, keadaan - keadaan alam yang terjadi di bumi yang mana dapat terjadi di lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan sekolah.

Menuru Mainam (2018: 1273) berpendapat Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan alam atau saling berkaitan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam atau

science merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala yang terjadi di alam ini.

Menurut Dewi (2021:22) berpendapat bahwa IPA merupakan kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembangnya melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam yang terjadi di bumi yang dapat diperoleh dengan cara observasi dan eksperimen berdasarkan hasil pengamatan Khoirudin (2016:107).

Dari definisi ketiga tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu yang mempelajari segala peristiwa tentang alam dan isinya yang diperoleh dengan cara ilmiah observasi, eksperimen, dan uji coba. Pembelajaran IPA di sekolah bertujuan untuk meningkatkan cara berpikir peserta didik dengan ilmiah dan kritis.

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran IPA di sekolah bertujuan untuk meningkatkan cara berpikir peserta didik dengan ilmiah dan kritis. Menurut Adita (2018:3) Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran untuk mencari tahu dan memahami alam di bumi secara sistematis, sehingga IPA mempelajari pengetahuan tentang fakta, prinsip, dan konsep.

Menurut Khudisiah (2018:199) Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa:

- a) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap saint, teknologi, dan masyarakat.
- b) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- c) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep saint yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- d) Mengidentifikasi sumber energi dan kegunaannya.

Menurut Shulton (2016:50) tujuan pembelajaran IPA di SD bagi siswa yaitu :

- a) Siswa dapat memahami alam lingkungan sekitar
- b) Memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah.
- c) Dapat mengenal alam dilingkungan sekitar dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pada mata pelajaran IPA menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran tidak akan berhasil apabila seorang guru tidak mengetahui tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hendaknya guru benar-benar memahami esensi dari tujuan pembelajaran. Tujuan belajar tentang IPA di Sekolah Dasar adalah untuk memberikan keyakinan bahwa alam diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa sehingga harus merawat dan menjaga alam sebaik-baiknya. Selain itu belajar tentang IPA akan memberikan pengetahuan mengenai fakta atau konsep sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Modul

a) Pengertian Modul

Modul merupakan sebuah buku yang berisi bahan ajar dan sumber bahan ajar yang berguna bagi siswa dalam pembelajaran secara mandiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia modul merupakan unit kecil dari suatu pelajaran yang beroperasi sendiri (Tim Penyusun Kamus Bahasa, 2002:662).

Menurut Dewi (2021:2) modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkatan pengetahuan dan usia mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan dari guru. Modul juga merupakan suatu paket belajar mengajar berkenaan dengan satu unit materi pembelajaran. Dengan modul siswa dapat mencapai *taraf finising* (tuntas) dengan belajar secara mandiri (Khoirudin, 2016:107).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam satuan unit pembelajaran dan memungkinkan dipelajari siswa secara mandiri dalam waktu tertentu, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, tanpa terikat oleh waktu, tempat, dan hal-hal lain di luar dirinya sendiri.

b) Karakteristik Modul

Untuk menghasilkan modul yang mampu menghasilkan motivasi penggunaannya, modul harus mencakup beberapa karakteristik tertentu. Menurut Fatimah (2017:25) mengatakan karakteristik modul mencakup yaitu :

- a. *Self instructional* yaitu: melalui modul tersebut siswa mampu belajar secara mandiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- b. *Self contained* yaitu: seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan siswa mempelajari materi pelajaran yang tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu unit kompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi yang harus dikuasai.
- c. *Stand alone* yaitu: modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. Dengan menggunakan modul, siswa tidak tergantung dan harus menggunakan media yang lain untuk mempelajari dan mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika masih menggunakan dan bergantung pada media lain selain modul yang digunakan, maka media tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri.
- d. *Adaptif* yaitu: modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- e. *User friendly* yaitu: modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya.
- f. *Konsistensi* yaitu : konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

c) Prinsip-prinsip Penyusunan Modul

Sebagaimana bahan ajar yang lain, penyusunan modul hendaknya memperhatikan berbagai prinsip yang membuat modul tersebut dapat memenuhi tujuan penyusunannya. Menurut Septora (2017:89) mengatakan tahapan-tahapan utama yang perlu tersedia di dalam modul yaitu tinjauan mata pelajaran, pendahuluan, kegiatan belajar, latihan, rambu-rambu jawaban latihan, rangkuman, tes formatif, dan kunci jawaban tes formatif.

Adapun menurut Septora (2017:90) Prinsip yang harus dikembangkan dalam penyusunan modul antara lain yaitu :

- 1) Disusun dari materi yang mudah untuk memahami yang lebih sulit, dan dari yang konkret untuk memahami yang semi konkret dan abstrak.
- 2) Menekankan pengulangan untuk memperkuat pemahaman.
- 3) Umpan balik yang positif akan memberikan penguatan terhadap peserta didik.
- 4) Memotivasi adalah salah satu upaya yang dapat menentukan keberhasilan belajar.
- 5) Latihan dan tugas untuk menguji diri sendiri.

d) Prosedur Penyusunan Modul

Modul pembelajaran disusun berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan suatu modul, meliputi analisis kebutuhan, pengembangan desain modul, implementasi, penilaian, evaluasi dan validasi, serta jaminan kualitas. Pengembangan suatu desain modul dilakukan dengan tahapan yaitu menetapkan strategi pembelajaran dan media, memproduksi modul, dan mengembangkan perangkat penilaian.

Menurut Rahdiyanta (2015:5) modul disusun berdasarkan desain yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, desain modul ditetapkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Materi atau isi modul yang ditulis harus sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun. Isi modul mencakup substansi yang dibutuhkan untuk menguasai suatu kompetensi.

e) Tujuan dan Manfaat Penyusunan Modul

Tujuan penyusunan modul salah satunya adalah untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik peserta didik serta setting atau latar belakang lingkungan sosialnya.

Menurut Ariani (2021:23) mengatakan modul memiliki berbagai manfaat baik ditinjau dari kepentingan siswa maupun dari kepentingan guru. Bagi siswa modul bermanfaat antara lain :

- 1) Melatih siswa agar mampu belajar secara mandiri.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam belajar.
- 3) Berkesempatan mengekspresikan cara-cara belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 4) Berkesempatan menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang disajikan dalam modul.

- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- 6) Meningkatkan gairah belajar siswa.

Bagi guru, penyusunan modul bermanfaat karena :

- 1) Mengurangi ketergantuan terhadap ketersediaan buku teks.
- 2) Memperluas wawasan karena disusun dengan menggunakan berbagai referensi.
- 3) Dengan adanya modul, guru dapat menjelaskan materi yang penting saja, tidak mesti semua materi karena sudah ditulis secara lengkap di dalam modul.
- 4) Dengan adanya modul, guru dapat membatasi materi sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah.

3. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

a) Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Menurut Dewi (2021:12) *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan pengalaman siswa secara nyata. Pengalaman siswa ketika di lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. *Experiential Learning* sendiri merupakan *Experiential Learning Theory (ETL)*, yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *Experiential Learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model *Experiential Learning* mengartikan bahwa belajar merupakan proses di mana pengetahuan siswa akan didapatkan melalui transformasi pengalaman (*experience*).

Menurut Rohman (2019: 122) *Experiential Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan,

keterampilan, juga nilai dalam menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada siswa atau melibatkan siswa lebih banyak dan siswa belajar berdasarkan pengalaman langsung.

Menurut Suryawan (2019:122) mengatakan model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna ketika siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. Hasil dari pembelajaran *Experiential Learning* tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan pengalaman siswa secara langsung dan memiliki tujuan untuk memberikan makna dalam kegiatan pembelajaran yang akan tersimpan dalam ingatan siswa sebagai pengalaman. Dengan melalui pembelajaran secara langsung, siswa akan lebih mudah memahami materi dan kegiatan pembelajaran akan menjadi menarik karena siswa mendapatkan hal yang baru dari pengalaman langsungnya sehingga siswa tidak belajar dengan keras dan akan memanfaatkan pengetahuannya.

b) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman melibatkan sejumlah langkah yang menawarkan siswa secara langsung, pengalaman belajar kolaboratif dan reflektif yang membantu mereka untuk “sepenuhnya belajar keterampilan dan pengetahuan

baru (Dewi 2021:17). Setiap langkah *Experiential Learning*, siswa akan terlibat dengan konten, guru/ instruktur dan juga satu sama lain yang mencerminkan diri sendiri dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi lain.

Menurut Fathurrohman (2015:136-137) berikut ini menjelaskan langkah-langkah dalam model pembelajaran *Experiential Learning* terdiri dari:

1) Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*)

Pada tahap ini, menuntut siswa untuk berpikir menghubungkan topik materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, dengan maksud agar dapat lebih paham terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Tidak hanya itu, siswa juga dituntut untuk mengingat kembali pengalaman yang terkait dengan materi yang akan dipelajari.

2) Tahap pengamatan reflektif (*reflective observation*)

Pada tahap ini, siswa menggunakan media yang telah disediakan untuk menemukan ide dan konsep baru dengan menghubungkan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya pada kehidupan sehari-hari.

3) Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*)

Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu menciptakan konsep atau ide baru berdasarkan hasil observasinya dengan argumentasi masing-masing.

4) Tahap percobaan aktif (*active experimentation*)

Pada tahap ini, siswa menggunakan konsep atau ide yang telah didapatkan untuk menghadapi berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari dan masih berkaitan dengan materi yang dibahas.

Sedangkan menurut Saririkka (2021:19) ada empat aspek dalam pembelajaran model *Experiential Learning* yaitu :

a. Tahap pengalaman konkret (*Concrete experience*)

Pada tahap ini siswa belum memiliki kesadaran tentang hakikat dari suatu peristiwa yang pernah dialami. Siswa hanya dapat merasakan kejadian tersebut dan belum memahami mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi.

b. Tahap pengalaman aktif dan reflektif (*Reflective observation*)

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk melakukan observasi secara aktif terhadap peristiwa yang pernah dialami. Dimulai dengan mencari jawaban sampai memikirkan kejadian yang ada di sekitarnya.

c. Tahap konseptualisasi abstrak (*Abstract conceptualization*)

Pada tahap ini siswa diberi kebebasan untuk melakukan pengamatan dilanjutkan dengan merumuskan konsep terhadap hasil pengamatan.

d. Tahap eksperimentasi aktif (*Active experimentation*)

Pada tahap ini siswa sudah mampu mengaplikasikan konsep- konsep, teori-teori kedalam situasi nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Experiential Learning* yang akan digunakan adalah menurut Fathurrohman (2015: 136-137), meliputi Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*), Tahap pengamatan reflektif (*reflective observation*), Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*), Tahap percobaan aktif (*active experimentation*). Dikarenakan langkah-langkah menurut Fathurrohman (2015:136-137) sesuai dengan isi modul yang akan dikembangkan.

c) **Karakteristik Model Pembelajaran *Experiential Learning***

Menurut Hariri & Yayuk (2017:3) terdapat enam karakteristik dalam model pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu:

- 1) Model Pembelajaran *Experiential Learning* menekankan pada proses daripada hasil yang akan dicapai.
- 2) Belajar merupakan suatu proses kontinu yang didasarkan pada pengalaman.
- 3) Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
- 4) Belajar adalah suatu proses yang holistik.
- 5) Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dengan lingkungan.
- 6) Belajar merupakan proses menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Experiential Learning* menekankan pada proses. Proses tersebut melibatkan pengalaman, lingkungan, dan orang-orang yang ada di sekitar sehingga akan memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

d) **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Experiential Learning***

Menurut Hariri & Yayuk (2017:5) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Experiential Learning* secara individual dan kelompok. Kelebihan model pembelajaran *Experiential Learning* secara individual yaitu :

- 1) Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri.
- 2) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan masalah.
- 3) Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk.
- 4) Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab.

Kelebihan model pembelajaran *Experiential Learning* secara kelompok yaitu :

- 1) Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antar sesama anggota kelompok.
- 2) Melibatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- 3) Menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerja sama dan kemampuan untuk berkompromi.
- 4) Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Experiential Learning* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan percobaan untuk memperoleh kesimpulan atau suatu konsep yang utuh.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang terkait dengan permasalahan yang peneliti lakukan yaitu :

1. Dewi Anggun Asmara (2021) tentang “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Makhluk Hidup dan Upaya Pelestariaanya Berbasis *Experiential*

Learning Siswa Kelas IV Secara Daring”. Peneliti menyimpulkan bahwa Kualitas modul pembelajaran IPA materi makhluk hidup dan upaya pelestariannya berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas IV secara daring menarik dan mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman langsung yang bermanfaat bagi siswa. Siswa mengatakan bahwa melakukan pengamatan adalah hal yang baru dan dengan adanya panduan yang lengkap dalam modul, siswa dapat dengan mudah belajar secara mandiri. Peneliti menyimpulkan bahwa modul IPA tersebut layak digunakan untuk siswa kelas IV SD dan sangat cocok untuk penerapan kurikulum 2013.

2. Maulana M Fahmi (2015) tentang “Implementasi Model *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran IPA Materi Energi dan Perubahannya Siswa Kelas IV MI Miftahus Shibyan Mijen Semarang”. Peneliti menyimpulkan Model *Experiential Learning* merupakan sebuah model yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya, karena model tersebut menggunakan pengalaman peserta didik yang dapat mempermudah memahami materi serta mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu model *Experiential Learning* dapat membuat pengalaman baru yang berkesan pada diri siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa.
3. Kurniawan, Faisal Hadi (2017) tentang “Pengembangan Modul Fisika Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbasis *Experiential Learning* Terintegrasi Karakter Untuk Siswa Kelas X SMA”. Peneliti menyimpulkan

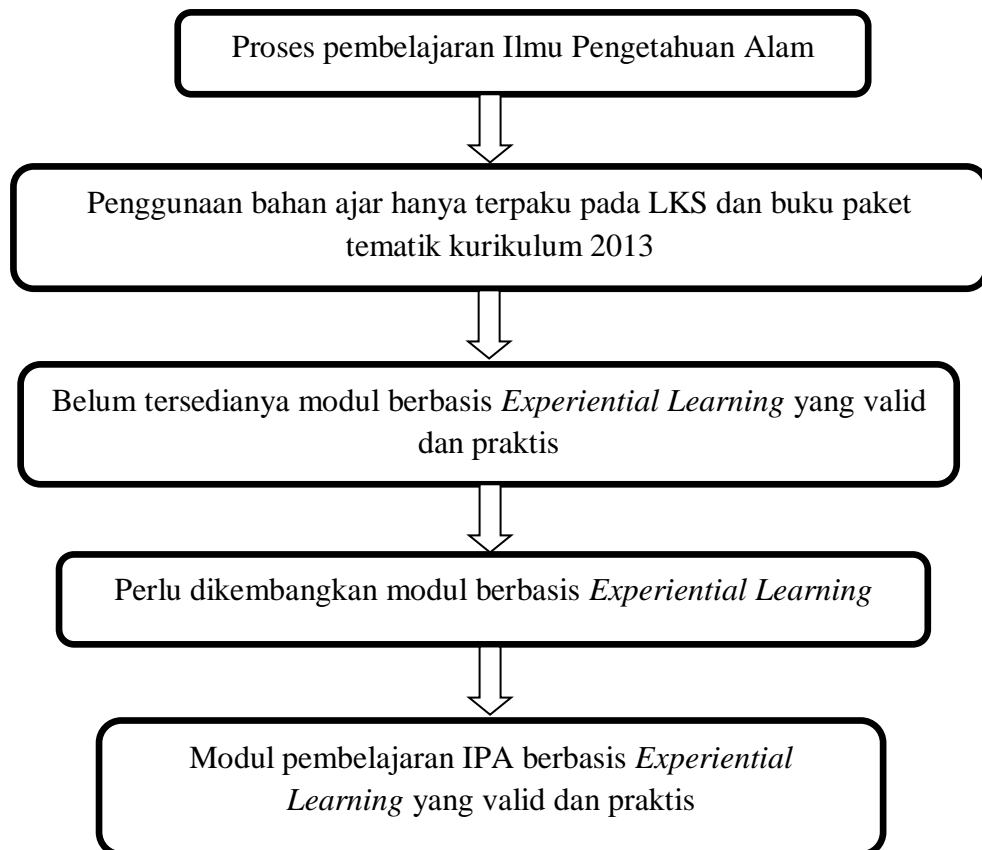
Modul Fisika berbasis *Experiential Learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana layak digunakan sebagai bahan ajar. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru fisika menunjukkan modul memiliki kategori sangat valid. Uji keterbacaan mengkategorikan modul memiliki tingkat keterbacaan tinggi sebesar 84,8 %. Modul Fisika berbasis *Experiential Learning* terintegrasi karakter pada materi gerak harmonik sederhana efektif digunakan sebagai bahan ajar. Uji efektivitas modul dilakukan dengan menguji hasil ulangan kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji *t-test* dengan hasil $t\text{-hitung}=3,54$ yang lebih besar dari $t\text{-tabel}$.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran IPA bisa dilaksanakan lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan bahan ajar yang bervariasi, yang tidak hanya berpedoman pada buku paket/cetak dan LKS. Bahan ajar dalam suatu proses pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa. Untuk itu perlu dikembangkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang valid dan praktis, dan pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman siswa.

Dengan adanya modul ini siswa diharapkan mampu mengalami proses belajar yang lebih bermakna, di mana siswa mengalami sendiri secara langsung apa yang sedang mereka pelajari sehingga mampu memberikan pengalaman baru untuk siswa. Melalui model *Experiential Learning* ini siswa diharapkan tidak hanya belajar tentang suatu konsep pembelajaran, tetapi siswa diharapkan mampu

menemukan makna serta kesan-kesan dalam ingatannya melalui pembelajaran langsung yang mereka dapatkan yang dapat dijadikan pembelajaran serta pengalaman dalam dirinya.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

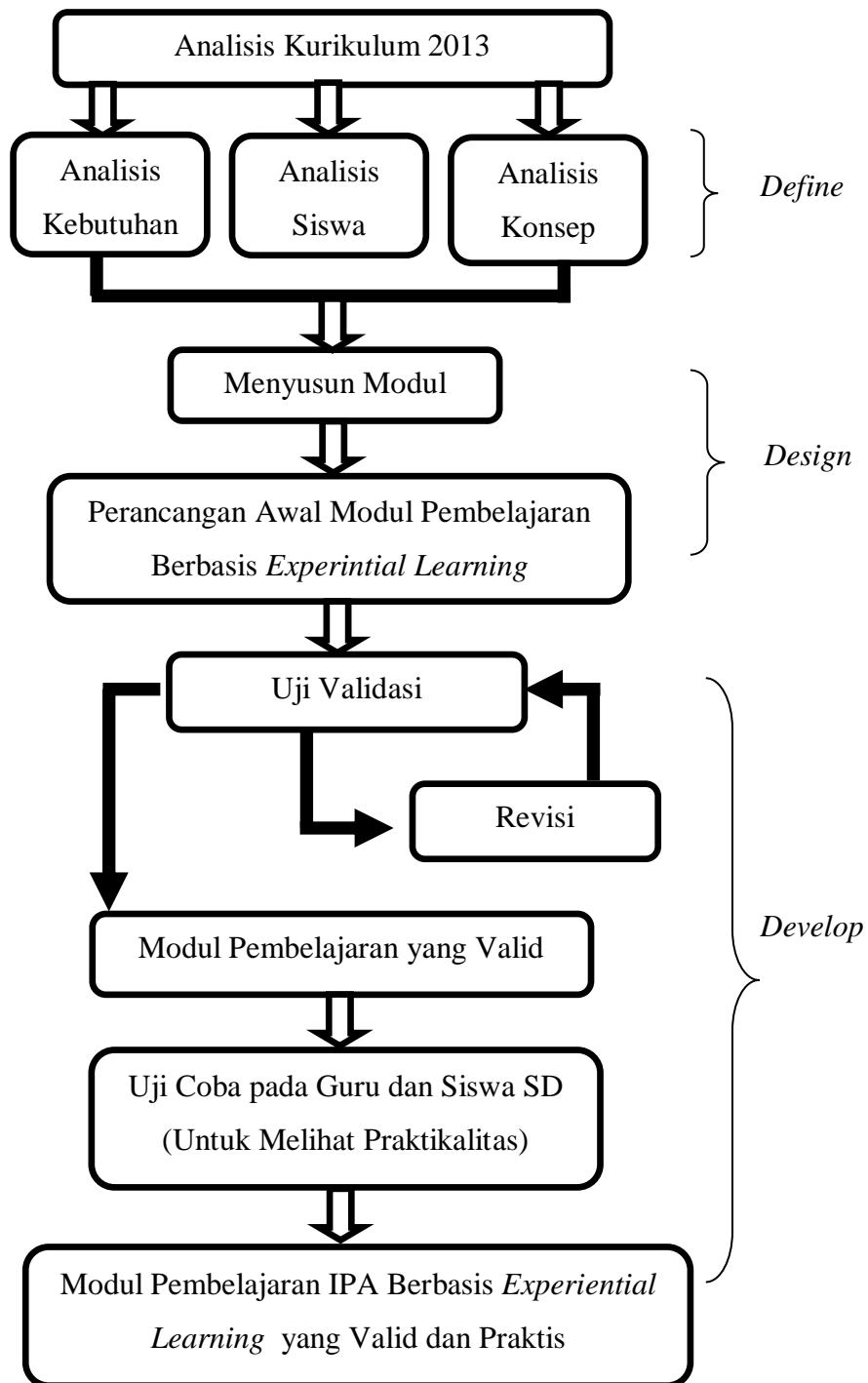
BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan yang dikenal dengan istilah dengan *Research And Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015:407) menyatakan “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap pendesiminasi (*disseminate*). Namun karena keterbatasan waktu penelitian, maka pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap ketiga (3-D) yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).



Bagan 2. Model Pengembangan 3-D

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang menghasilkan produk berupa modul pembelajaran IPA materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*).

Menurut Trianto (2016:189), model pengembananagan 4-D ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define* (penganalisisan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Namun karena keterbatasan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis hanya sampai pada fase ketiga, antara lain :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap *define* dilakukan penetapan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis standar kompetensi dan bahan materi pembelajaran berdasarkan standar isi kurikulum 2013 (K-13). Tujuan analisis ini adalah untuk mendefinisikan secara jelas perincian program atau rancangan. Pada tahap ini peneliti menganalisis hal yang terkait dengan pengembangan modul yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Tabel 1. Kompetensi Inti

NO	KOMPETENSI INTI
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 2. Kompetensi Dasar

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)
1	3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya .
2	4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan ini ditemukan permasalahan pada saat observasi yaitu kurang tersedianya bahan ajar IPA, siswa belum memiliki bahan ajar karena siswa hanya berpedoman pada buku Tema yang ada di perpustakaan saja, siswa mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran IPA terutama pada materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan dan belum tersedianya bahan ajar berupa

modul berbasis *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA pada materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan yang valid dan praktis untuk siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

c. Analisis Siswa

Penelitian dilakukan di SDN 03 Bandar Buat Kota Padang siswa kelas IV yang terdiri dari 15 orang siswa. Sebagai seorang guru dalam mengajar, guru terlebih dahulu harus mengenali karakteristik siswa. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Analisis karakter siswa bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa. Identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang berkaitan dengan rancangan pengembangan modul. Adapun karakteristik siswa yang perlu diperhatikan meliputi kemampuan akademik, minat belajar, psikomotor maupun usia siswa. Dengan mengetahui karakter siswa, akan memudahkan untuk menyusun modul sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dihasilkan modul yang cocok digunakan oleh siswa.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan konsep atau isi materi yang akan disajikan didalam modul pembelajaran. Isi materi pembelajarannya dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan dan dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama dari materi yang akan dikembangkan menjadi modul berbasis *Experiential Learning*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis, selanjutnya dirancang modul IPA dengan model *Experiential Learning* untuk siswa kelas IV SD. Kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan menjadi sebuah modul berbasis *Experiential Learning*.
- b. Menyusun desain modul, rancangan desain modul meliputi judul modul, perumusan kompetensi dasar yang harus dikuasai, penyusunan topik materi, dan menentukan bentuk evaluasi. Modul ini didesain berdasarkan langkah-langkah model *Experiential Learning*.
- c. Menyusun desain instrumen penilaian, instrumen penilaian modul dikembangkan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan modul. Kevalidan modul akan dinilai oleh ahli pendidikan yang sesuai dengan bidang kajiannya, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran. Sedangkan untuk instrumen penilaian kepraktisan modul berupa angket respon guru dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan modul dengan model *Experiential Learning* yang valid dan praktis. Modul yang dikembangkan akan direvisi berdasarkan masukan dari validator. Tahap pengembangan ini antara lain:

a. Uji Validitas Modul

Modul IPA yang akan digunakan oleh siswa akan divalidasi terlebih dahulu. Uji validitas bertujuan untuk memeriksa kesesuaian isi modul dengan kurikulum yang berlaku, kebenaran konsep-konsep dan tampilan modul, dengan cara meminta kesediaan dosen menjadi validator yang terdiri dari ahli materi, ahli

bahasa, dan ahli desain dalam pengembangan modul yang akan dikembangkan dengan cara mengisi angket uji validitas.

**Tabel 3. Daftar Nama Validator Modul Pembelajaran IPA Berbasis
*Experiential Learning***

NO	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1	Dr. Enjoni, S.P., M.P.	Dosen PGSD	Materi
2	Dr. Hasnul Fikri, M.Pd.	Dosen PGSD	Bahasa
3	Ashabul Khairi, M.Kom.	Dosen PTIK	Desain

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum 2013	1
		b. Kesesuaian dengan KD dan Indikator dalam silabus	2,3
		c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	4,5,6
		d. Kebenaran dengan substansi materi pembelajaran	7,8
2	Keterpaduan	a. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa	9
		b. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tema/topic	10,11
		c. Kesesuaian tema dengan KI dan KD	12,13
		d. Berpusat pada siswa	14,15

Tabel 5.Kisi-kisi Angket Validasi Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kebahasaan	a. Kejelasan bentuk dan ukuran huruf	1
		b. Bahasa dalam modul mudah dipahami	2,3,4
		c. Petunjuk penggunaan modul dan petunjuk mengerjakan soal disampaikan dengan jelas	5,6,7
		d. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	8,9,10

Tabel 6.Kisi-kisi Angket Validasi Desain

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Penyajian	a. Memiliki identitas	1
		b. Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai	2
		c. Mengarahkan siswa dengan melibatkan pengalaman langsung siswa	3
		d. Urutan penyajian jelas	4,5,6
		e. Memberikan motivasi dan daya tarik	7
2	Kegrafisan	a. Kesesuaian jenis font/ukuran huruf	8,9
		b. Kesesuaian warna dan gambar	10,11

		c. Penggunaan layout dan tata letak	12,13
		d. Desain tampilan menarik	14,15

b. Uji Praktikalitas Modul

Setelah melakukan tahap uji validitas, pengembangan modul berbasis *Experiential Learning* yang telah direvisi akan diuji cobakan di sekolah. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket uji praktikalitas kepada 1 guru kelas dan 15 siswa kelas IV di SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

Menurut Sugiyono (2015:41) uji praktikalitas modul dilakukan dengan langkah-langkah antara lain sebagai berikut :

- 1) Uji praktikalitas oleh guru dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Memberikan pengarahan cara pengisian angket kepada guru.
 - b. Peneliti memberikan modul dengan tampilan majalah pada Tema 3 Subtema 1 kepada guru.
 - c. Peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai modul pembelajaran berbasis *Experiential Learning* pada Tema 3 Subtema 1 kepada guru.
 - d. Guru menggunakan modul pembelajaran berbasis *Experiential Learning* pada Tema 3 Subtema 1 berdasarkan petunjuk yang sudah ada.
 - e. Guru diminta mengisi angket uji praktikalitas yang sudah berisi pernyataan mengenai modul berbasis *Experiential Learning*.

- 2) Uji praktikalitas oleh siswa dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
- a. Memberikan pengarahan cara pengisian angket kepada siswa.
 - b. Peneliti membagikan modul berbasis *Experiential Learning* pada Tema 3 Subtema 1 kepada masing-masing siswa.
 - c. Peneliti memberikan petunjuk singkat penggunaan modul berbasis *Experiential Learning* pada Tema 3 Subtema 1 kepada siswa.
 - d. Siswa diminta mengisi angket yang sudah diberikan pernyataan mengenai modul berbasis *Experiential Learning*.

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kemudahan Penggunaan	a. Materi yang terdapat dalam modul sudah jelas dan sederhana	1
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2, 3
		c. Penyajian materi dan kegiatan-kegiatan dapat membantu peserta didik mengingat pengetahuan yang sudah dimilikinya, memperoleh dan menerapkan pengetahuan baru	4,5,6
		d. Huruf yang digunakan mudah dibaca	7
		e. Modul memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa	8

2	Evektivitas Waktu Pembelajaran	a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif	9
		b. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya	10
3	Manfaat	a. Mendukung peran guru sebagai fasilitator	11
		b. Membantu dan mengurangi beban kerja guru	12,13
		c. Ilustrasi dan gambar membantu peserta didik memahami materi	14
		d. Modul membantu siswa belajar	15

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Minat Siswa	a. Keinginan siswa mengikuti pembelajaran	1,2,3
		b. Minat siswa menggunakan modul yang dikembangkan	
		c. Ketertarikan siswa terhadap tampilan modul	
2	Proses Penggunaan Modul	a. Siswa mudah memahami konsep dan materi	4-9
		b. Pertanyaan yang ada pada awal materi dapat membantu kamu mengingat kembali materi tentang peduli terhadap tumbuhan di lingkungan	

		<p>c. Dengan adanya tampilan gambar dan warna siswa dapat memahami contoh nyata dari peduli terhadap tumbuhan di lingkungan</p> <p>d. Dengan adanya percobaan dapat menambah pehaman tentang peduli terhadap tumbuhan di lingkungan</p> <p>e. Siswa mudah menggunakan modul yang dikembangkan</p> <p>f. Siswa mudah menemukan sendiri konsep-konsep pada materi</p>	
3	Meningkatkan Kreativitas Siswa	<p>a. Peningkatan aktifitas siswa</p> <p>b. Melatih siswa berfikir kritis</p> <p>c. Melatih siswa belajar sendiri</p>	10,11,12
4	Manfaat	<p>a. Membuat siswa lebih mudah memahami materi</p> <p>b. Membuat siswa belajar aktif dan menyenangkan</p>	13-14
5	Evaluasi	a. Latihan dapat menjadi tolak ukur siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran	15

C. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Subjek yang menjadi uji coba Modul IPA berbasis *Experiential Learning* pada Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” Sub Tema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” adalah 15 orang siswa dan 1 orang guru kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang tahun ajaran 2021/2022.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer, yang mana data primer itu berupa data yang akan diperoleh secara langsung dari dosen ahli, guru, dan siswa melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Data primer tersebut ialah skor validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Serta skor praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah angket uji validasi dan praktikalitas modul. Angket berisikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan modul pembelajaran. Angket validasi maupun praktikalitas disusun berdasarkan skala *likert* seperti yang dijelaskan (Saputri 2015:7) sebagai berikut :

Tabel 9. Kriteria Angket Uji Validasi dan Praktikalitas Disusun Berdasarkan Skala Likert.

Symbol	Kriteria	Bobot
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Saputri (2015:7)

1) Lembar Validasi

Lembar validasi modul digunakan untuk mengetahui apakah modul yang telah dirancang valid atau tidak. Setiap aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi divalidasi langsung oleh validator (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain). Skala penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala likert pada tabel 3.

2) Angket Praktikalitas

Angket untuk menilai tingkat kepraktisan modul ditunjukkan kepada guru dan siswa. Pengisian angket praktikalitas setelah guru dan siswa melakukan pembelajaran menggunakan modul yang telah diujicobakan. Angket Praktikalitas antara guru dan siswa menggunakan angket praktikalitas yang berbeda.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Validasi Modul

Data analisis validasi modul IPA berbasis *Experiential Learning* yang dipeloreh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel

dengan menggunakan skala likert, selanjutnya dicari rata-rata nilai dengan menggunakan rumus (Sari, 2017:24) sebagai berikut :

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Keterangan :

R =rata-rata hasil penelitian dari para ahli/praktisi

V_{ij} =skor hasil penelitian para ahli praktisi ke-j kriteria i

n =banyaknya para ahli yang menilai

m =banyak indikator

Rata-rata yang diharapkan dikonversikan dengan kriteria yang ditetapkan.

Cara mendapatkan kriteria tersebut dengan menggunakan langkah sebagai berikut:

- a. Rentang skor mulai 1,00-4,00
- b. Kriteria dibagi atas 4 tingkat, yaitu sangat valid, valid, kurang valid, tidak valid.

Tabel 10. Kriteria Angket Validasi

No	Rentang	Kategori
1	1,00-1,99	Tidak Valid
2	2,00-2,99	Kurang Valid
3	3,00-3,49	Valid
4	3,50-4,00	Sangat Valid

Sumber: Sari (2017:24)

b. Analisis Praktikalitas

Data diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat dalam angket. Data uji praktikalitas modul dianalisis dengan presentase (%) menggunakan rumus dari Alvionita (2021:33), sebagai berikut.

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 11. Kriteria Penilaian Angket Praktikalitas

Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup Praktis
55%-59%	Kurang Praktis
≤ 54	Tidak Praktis

Sumber: Radyuli (2019:59)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang, uji coba ini dimulai pada tanggal 05 Maret 2022 sampai 08 Maret 2022. Penelitian ini dilakukan untuk menguji validitas dan praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan pada tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup" Subtema 1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkunganku" pembelajaran 1 dan 3. Validitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dilakukan oleh 3 dosen pakar ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain). Sedangkan uji praktikalitas dengan melakukan uji coba modul di SDN 03 Bandar Buat Kota Padang menggunakan angket respon guru dan siswa. Berikut tahap pelaksanaan penelitian:

a. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran untuk membuat dan merancang modul pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis konsep. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum digunakan untuk menyesuaikan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang digunakan oleh guru dan siswa di SDN 03 Bandar Buat Kota Padang, sehingga materi yang dibuat dapat berjalan dengan

tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kurikulum yang digunakan di SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yaitu kurikulum 2013 dengan tema 3”Peduli Terhadap Makhluk Hidup” Subtema 1”Hewan dan Tumbuhan di Lingkunganku” pembelajaran 1 dan 3 pada mata pelajaran IPA materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan.

1. Kompetensi Inti (KI)

Table 12. Kompetensi Inti

NO	KOMPETENSI INTI
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar Pembelajaran 1

Table 13. Kompetensi Dasar dan Indikator

NO	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan	3.8.1 Mengidentifikasi manfaat tumbuhan

	pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	bagi lingkungan. 3.8.2 Menjelaskan dampak merusak tumbuhan terhadap lingkungan. 3.8.3 Mengidentifikasi bagaimana upaya pelestarian tumbuhan.
2	4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.	4.8.1 Membuat laporan bagaimana cara merawat tumbuhan yang baik dan benar.

3. Kompetensi Dasar Pembelajaran 3

Table 14. Kompetensi Dasar dan Indikator

NO	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	3.8.4 Menjelaskan pengertian akar, batang, daun, buah, dan biji pada tumbuhan. 3.8.5 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
2	4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.	4.8.2 Menuliskan informasi mengenai bagian-bagian tumbuhan yang telah diamati.

Hasil analisis kurikulum dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembuatan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* untuk membangun pengetahuan siswa.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang ditemukan pada saat observasi di kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yaitu pada saat mengajar guru hanya berpedoman pada buku paket tematik kurikulum 2013 dan LKS sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dan pengetahuan siswa terbatas pada materi yang diajarkan. Saat proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru atau dapat dikatakan guru mengajar menggunakan metode ceramah.

Analisis kebutuhan difokuskan pada permasalahan yang terdapat pada bahan ajar yang telah ada seperti buku cetak atau paket. Hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru belum menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran sehingga siswa hanya menerima ilmu pengetahuan yang diberikan guru tanpa membangun pengetahuannya sendiri. Maka dari itu diperlukan sebuah modul pembelajaran IPA yang bisa memotivasi belajar siswa saat proses pembelajaran, salah satunya modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Maka dari itu modul yang dihasilkan harus menarik dan tidak membosankan bagi siswa, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3) Analisis Siswa

Analisis siswa digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* untuk kelas IV sekolah dasar. Menurut Sari (2017:29) analisis siswa meliputi usia, minat, dan bakat, serta kecenderungan gaya belajar maupun kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang rata-rata berusia 9-11 tahun.

Hasil analisis siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang umumnya masih kurang memahami materi IPA dalam proses pembelajaran. Hal ini karena sumber belajar yang digunakan siswa berupa buku paket tematik kurikulum 2013 dan LKS tidak dapat sepenuhnya digunakan oleh siswa secara mandiri tanpa adanya keterlibatan guru didalamnya, serta penyajian materi di dalamnya tidak sesuai dengan tuntutan aktivitas siswa dan belum lebih jauh menggali pengalaman-pengalaman siswa. Sehingga kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis terhadap siswa, perlu dikembangkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* pada materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, dimana modul pembelajaran IPA dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuan melalui kegiatan yang terdapat pada modul pembelajaran.

4) Analisis Konsep

Menurut Sari (2017:30) analisis konsep merupakan konsep dasar untuk menemukan konsep-konsep utama dari materi. Konsep-konsep yang harus

dipahami oleh siswa dalam mempelajari materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan yaitu:

- a) Upaya pelestarian tumbuhan di lingkungan.
- b) Bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap *design* peneliti merancang kerangka modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang diperlukan. Modul dirancang agar siswa dapat belajar mandiri dan membangun pengetahuannya, sehingga siswa dapat berfikir dan menyelesaikan masalahnya sendiri. Selain itu, modul pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap ini telah disusun kerangka modul pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu:

1) Cover Modul Pembelajaran

Bagian cover modul pembelajaran memuat judul materi berdasarkan KD, logo Universitas Bung Hatta, logo tut wuri handayani, logo kurikulum 2013, nama penyusun, nama dosen pembimbing, dan gambar-gambar berkaitan dengan materi. Cover dibuat dengan tampilan yang menarik yang terdiri dari warna biru, hijau, putih, pink, coklat, orange, dan hitam. Cover modul di *design* dengan menu *shapes* pada Microsoft Word .



Gambar 1. Cover

2) Halaman Kepemilikan Modul

Berisi format data yang digunakan sebagai identitas kepemilikan modul.



Gambar 2. Halaman Kepemilikan Modul

3) Kata Pengantar

Yaitu bagian yang berisi gambaran umum tentang modul pembelajaran yang mendorong pembaca untuk menggunakan modul pembelajaran.



Gambar 3. Kata Pengantar

4) Daftar Isi

Daftar isi yaitu berisi halaman yang dapat memudahkan pembaca dalam menemukan halaman-halaman tertentu pada modul berdasarkan bab dan sub-bab atau bagian-bagian tertentu dalam modul pembelajaran.

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Petunjuk Penggunaan Modul	iii
Cara Menggunakan Modul	iv
Panduan Penggunaan Modul untuk Guru	v
Panduan Penggunaan Modul untuk Siswa	vi
Kompetensi Inti	vii
Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	viii
Indikator	ix
Pembelajaran 1	1
Upaya Pelestarian Tumbuhan di Lingkungan	3
Pembelajaran 3	19
Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya	20
Daftar Pustaka	32
Biodata Penulis	33

Gambar 4. Daftar Isi

5) Kerangka Modul

Kerangka modul pembelajaran berisi informasi materi yang dibuat dalam modul pembelajaran serta penjelasan setiap langkah-langkah *Experiential Learning*.



Gambar 5. Petunjuk Penggunaan Modul Pembelajaran

6) Cara Menggunakan Modul

Cara menggunakan modul berisi langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yang dimulai dari berdoa, untuk menggunakan modul pembelajaran.



Gambar 6. Cara Menggunakan Modul

7) Panduan Penggunaan Modul

Panduan penggunaan modul berisikan petunjuk penggunaan modul untuk guru dan siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.



Gambar 7. Petunjuk Modul

8) Kompetensi, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Pada modul pembelajaran turut disertakan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.



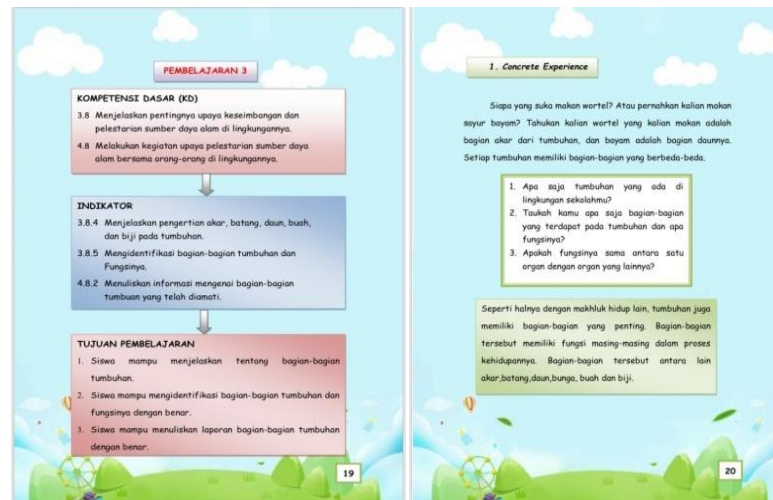


Gambar 8. Kompetensi, Indikator dan Tujuan Pembelajaran 1&3

9) Kegiatan Pembelajaran

Untuk kegiatan pembelajaran terbagi atas dua kegiatan pembelajaran dimana kegiatan pembelajaran 1 materi tentang upaya pelestarian tumbuhan di lingkungan, sedangkan kegiatan pembelajaran 3 materi tentang bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.





Gambar 9. Kegiatan Pembelajaran

10) Rangkuman

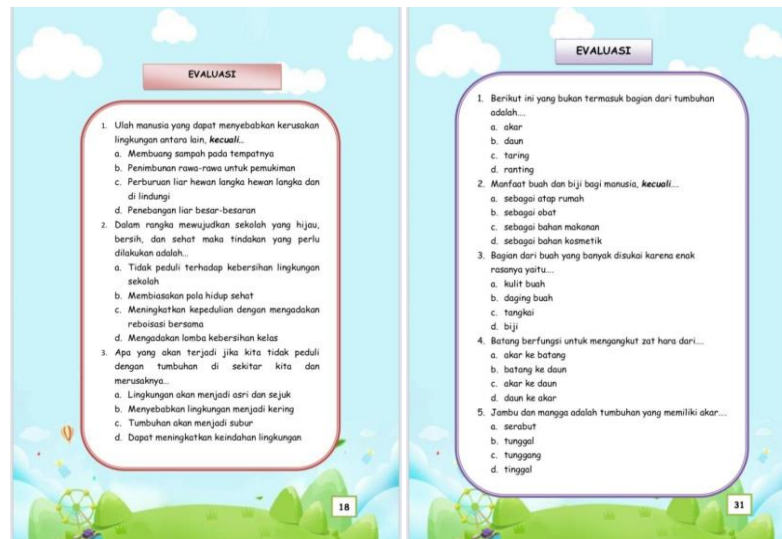
Rangkuman berisi ringkasan dari modul pembelajaran namun tidak ada perubahan isi dari modul sehingga memudahkan pembaca memahami isi.



Gambar 10. Rangkuman

11) Evaluasi

Lembar evaluasi dibuat untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi berupa pilihan ganda.



Gambar 11. Evaluasi

12) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisikan sumber dan referensi pengambilan materi. Daftar putaka dapat digunakan untuk mencari informasi, melakukan pengambilan materi dan pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.



Gambar 12. Daftar Pustaka

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran IPA yang valid dan praktis. Tahap Pengembangannya yaitu :

1) Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning*

Modul yang sudah dibuat dan dirancang kemudian divalidasi oleh validator untuk mendapatkan data mengenai tanggapan dari dosen ahli terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*. Validasi dilakukan agar mendapatkan kelayakan modul untuk digunakan dalam kegiatan uji coba. Selain melakukan penilaian modul, dosen ahli juga memberikan saran dan komentar perbaikan modul. Hasil penilaian serta saran dosen ahli digunakan sebagai dasar dalam merevisi modul sebelum di uji ke lapangan. Penilaian itu meliputi aspek materi, bahasa, dan desain. Berikut daftar nama validator modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*:

Tabel 15. Daftar Nama Dosen Validator Modul

NO	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1	Dr. Enjoni, S.P., M.P.	Dosen PGSD	Materi
2	Dr. Hasnul Fikri, M.Pd.	Dosen PGSD	Bahasa
3	Ashabul Khairi, M.Kom.	Dosen PTIK	Desain

Pada saat melakukan uji validasi, validator juga memberikan saran tentang hal yang harus direvisi. Saran dari masing-masing validator terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 16. Saran Validator Terhadap Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning*

No	Nama Validator	Saran Validator
1	Dr. Enjoni, S.P., M.P.	1) Oke, bisa digunakan untuk penelitian.
2	Dr. Hasnul Fikri, M.Pd.	1) Cek lagi ketepatan tanda baca dan penulisan huruf
3	Ashabul Khairi, M.Kom.	1) Modul valid dan layak dipakai dalam penelitian.

2) *Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning**

Uji praktikalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas IV SD.

Analisis angket respon guru dan siswa dapat dilihat sebagai berikut :

a) *Analisis Praktikalitas Respon Guru*

Angket respon guru diisi oleh Ibu Sekri Novianti, S.Pd. dengan menggunakan lembar angket praktikalitas oleh guru pada hari senin 07 Maret 2022 di kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang. Lembar angket respon guru bisa di lihat pada lampiran .

b) *Analisis Praktikalitas Respon Siswa*

Angket respon siswa diisi oleh seluruh siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang pada hari senin 07 Maret 2022. Jumlah siswa kelas IV yaitu 15 orang siswa, yaitu 9 siswa laki-laki, dan 6 siswa perempuan. Angket respon siswa diisi setelah proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kelas IV dengan

menggunakan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*. Prosedur penelitian yaitu penelitian menjelaskan penggunaan modul pembelajara IPA berbasis *Experiential Learning* ke guru, kemudian guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, selanjutnya guru membimbing siswa dalam proses pembelajaran dan memahami materi pembelajaran menggunakan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*, guru membimbing siswa dalam membuat tugas pada lembar evaluasi yang terdapat pada modul. Lembar angket siswa dapat dilihat pada lampiran.

2. Hasil Analisis Data

a. Hasil Analisi Data Validasi

Validasi modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dimulai pada tanggal 23,25 Februari dan 01 Maret 2022 dengan memberikan lembar validasi kepada validator yaitu : Bapak Ashabul Khairi, M.Kom. pada tanggal 23 Februari 2022, Bapak Dr. Hasnul Fikri, M.Pd. pada tanggal 25 Februari 2022 dan Bapak Dr. Enjoni, S.P., M.P pada tanggal 01 Maret 2022. Berikut ini diuraikan hasil validasi modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang, angka yang dimasukkan dalam tabel menunjukkan skor penilaian dari validator. Hasil validasi secara ringkas dapat dilihat sebagai berikut.

Table 17. Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning*

NO	Validator	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Materi	Kelayakan Isi	3,75	Sangat Valid
		Keterpaduan	3,71	Sangat Valid
2	Bahasa	Kebahasaan	3,90	Sangat Valid
3	Desain	Penyajian	3,86	Sangat Valid
		Kegrafisan	3,25	Valid
Rata-rata			3,69	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 17, dapat dilihat rata-rata skor penilaian modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang diperoleh secara keseluruhan yaitu 3,69 dengan kategori sangat valid yang diperoleh dari 5 aspek yaitu (1) aspek kelayakan isi dengan skor 3,75 kategori sangat valid (2) aspek keterpaduan dengan skor 3,71 kategori sangat valid (3) aspek kebahasaan dengan skor 3,90 kategori sangat valid (4) aspek penyajian dengan skor 3,86 kategori sangat valid (5) aspek kegrafisan dengan skor 3,25 kategori valid.

Didapatkan bahwa hasil validitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang dilakukan oleh 3 validator mempunyai hasil validasi dengan rata-rata 3,69 yaitu dengan kategori Sangat valid dan layak digunakan untuk siswa kelas IV SD.

b. Hasil Analisis Data Praktikalitas

Uji coba modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dilaksanakan pada 07 Maret 2022 di kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang. Pada pelaksanaan uji coba peneliti mendapatkan data dari pengamatan pelaksanaan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* serta melalui angket respon siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat hasil praktikalitas modul pembelajaran yang dikembangkan melalui respon guru dan siswa terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*.

1) Praktikalitas Modul Pembelajaran oleh Guru

Angket yang diberikan kepada guru wali kelas IV untuk melihat tingkat praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 18. Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Guru

NO	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	31	96,88%	Sangat Praktis
2	Efektivitas Waktu Pembelajaran	8	100%	Sangat Praktis
3	Manfaat	19	95%	Sangat Praktis
Rata-rata			97,29%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 18, dapat dilihat rata-rata praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan oleh guru memperoleh skor 97,29% kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan modul ini sangat praktis digunakan oleh guru sebagai bahan ajar.

2) Praktikalitas Modul Pembelajaran oleh Siswa

Selain kepada guru, uji praktikalitas juga diberikan kepada siswa. Data praktikalitas diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas. Berikut ini, hasil uji praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* oleh siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

Tabel 19. Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Minat Siswa	156	180	86,67%	Sangat Praktis
2	Proses Penggunaan Modul	326	360	90,56%	Sangat Praktis
3	Peningkatan Kreativitas Siswa	153	180	85%	Praktis
4	Manfaat	112	120	93,33%	Sangat Praktis
5	Evaluasi	54	60	90%	Sangat Praktis
Rata-rata				89,11%	Sangat Praktis

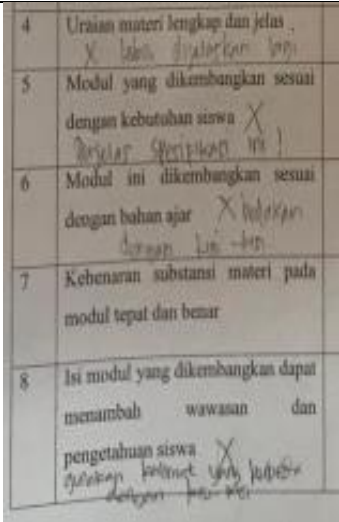
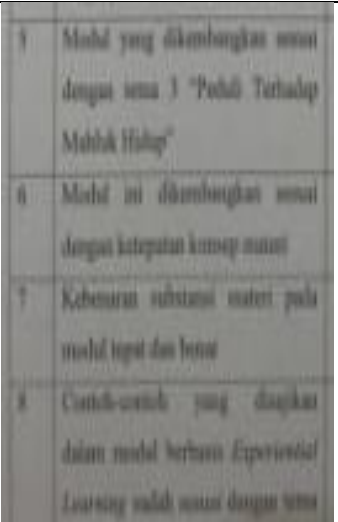
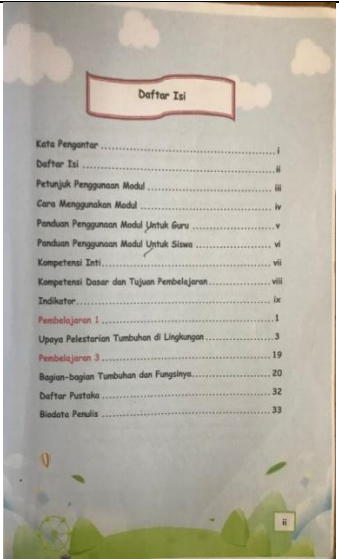
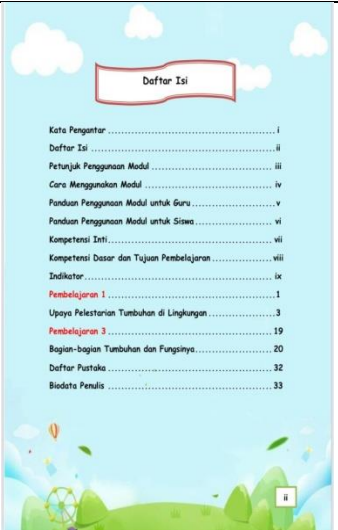
Berdasarkan tabel 19, dapat dilihat hasil uji praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dengan rata-rata 89,11% kategori sangat praktis yang diperoleh dari 5 aspek yaitu (1) aspek minat siswa yaitu 86,67% kategori sangat praktis (2) aspek proses penggunaan modul yaitu 90,56% kategori sangat praktis (3) aspek peningkatan kreativitas siswa yaitu 85% kategori praktis (4) aspek manfaat yaitu 93,33% kategori sangat praktis (5) aspek evaluasi yaitu 90% kategori praktis.

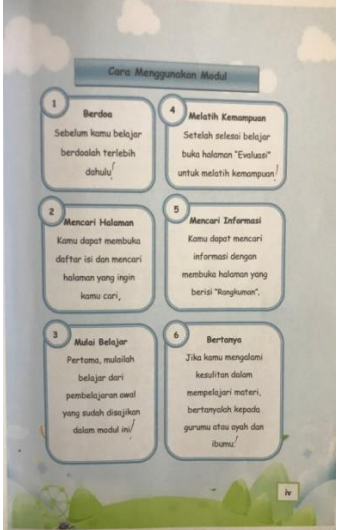

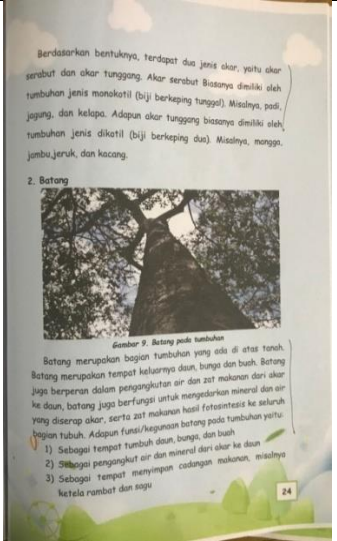

Didapatkan bahwa modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang dikembangkan sangat praktis. Hasil praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* oleh siswa dapat dilihat pada lampiran.

3. Revisi Produk

Pada saat melakukan validasi modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang divalidasi oleh pakar ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain). validator juga memberikan saran tentang hal yang harus diperbaiki. Saran dari masing-masing validator terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini dapat diuraikan pada tabel 20.

Tabel 20. Saran dan Revisi Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning*

No	Nama Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Dr. Enjoni, S.P.,M.P.	 <p>Perjelas spesifikasi pada pernyataan dan gunakan kalimat yang berbeda dengan kisi-kisi.</p>	
2	Dr. Hasnul Fikri, M.Pd.	 <p>Cek lagi ketepatan penulisan huruf (penulisan huruf awal pada kata hubung)</p>	 <p>Penulisan huruf awal pada kata hubung sudah diperbaiki sesuai saran validator</p>

		 <p>Cek lagi ketepatan tanda baca</p>	 <p>Tanda baca pada cara menggunakan modul telah diperbaiki sesuai saran validator</p>
		 <p>Cek lagi ketepatan dalam penulisan (spasi)</p>	 <p>Ketepatan penggunaan spasi telah diperbaiki sesuai dengan saran validator</p>
<p>3</p>	<p>Ashabul Khairi, M.Pd.</p>		<p>Modul valid dan layak dipakai dalam penelitian</p>

B. Pembahasan

Modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dibuat untuk dapat digunakan oleh siswa agar dapat belajar secara mandiri, aktif dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan pengetahuannya serta membantu guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan konsep-konsep pada materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan.

Pada dasarnya, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang dikembangkan.

1. Validitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan

Hasil analisis data validitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang telah dinilai oleh 3 validator (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain) berdasarkan 5 aspek penilaian yaitu kelayakan isi, keterpaduan, kebahasaan, penyajian, dan kegrafisan. Dari hasil validasi modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan didapat rata-rata **3,69** kategori **sangat valid**. Hasil validasi modul ini menggambarkan bahwa modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan yang dikembangkan sudah sesuai digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari aspek kelayakan isi, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh validator dengan skor 3,75. Sedangkan aspek keterpaduan dinyatakan sangat valid oleh validator dengan skor 3,71. Hal ini menunjukkan materi yang ada dalam modul sudah sesuai dengan kurikulum 2013, dapat menunjang pencapaian kompetensi dasar, sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa, serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto, (2013:9) modul yang baik dan menarik adalah yang dapat meningkatkan kemampuan, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta kesesuaian antara materi dengan modul pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Ditinjau dari aspek kebahasaan, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat valid oleh validator dengan skor 3,90. Hal ini menunjukkan modul yang dikembangkan memiliki bentuk dan ukuran yang mudah dibaca, petunjuk dan informasi yang disampaikan jelas, menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan menggunakan kalimat yang sederhana, jelas, serta mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat Dewi (2021:2) modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkatan pengetahuan siswa.

Dari aspek penyajian, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini dinyatakan sangat valid oleh validator dengan skor 3,86. Sedangkan untuk aspek kegrafisan dinyatakan valid oleh validator dengan skor 3,25. Hal ini menunjukkan modul yang dikembangkan memiliki tata letak isi yang menarik,

gambar yang disajikan dalam modul sesuai dengan materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan, penggunaan warna serta ukuran huruf yang sesuai dan menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdi, dkk. (2015:23) modul dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator, secara keseluruhan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang telah dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hal ini berarti bahwa modul ini sudah dapat digunakan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan

Praktikalitas modul yang dikembangkan dapat diketahui dari pelaksanaan uji coba modul pada saat proses pembelajaran. Data praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* diperoleh dari angket uji praktikalitas modul yang diisi oleh guru dan siswa.

a) Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Guru

Hasil analisis data praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* oleh guru didasarkan oleh 3 aspek penilaian yaitu aspek kemudahan penggunaan, aspek efektivitas waktu pembelajaran, dan aspek manfaat. Dari hasil praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dikategorikan **sangat praktis** dengan nilai rata-rata **97,29%**. Hal ini berarti bahwa modul yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan guru

dalam memberikan penjelasan yang benar terhadap konsep-konsep IPA kepada siswa khususnya pada materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan.

Dari aspek kemudahan penggunaan, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat praktis dengan presentase kepraktisan 96,88%. Hal ini menunjukkan bahwa modul yang telah dikembangkan memiliki materi yang jelas dan sederhana, bahasa yang digunakan mudah dipahami, dapat meningkatkan keaktifan siswa, ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca, memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa.

Dari aspek efektivitas waktu pembelajaran, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat praktis dengan presentase kepraktisan 100%. Hal ini berarti bahwa modul yang dikembangkan dapat membuat waktu pembelajaran menjadi efektif dan siswa dapat belajar sesuai kemampuan dan caranya masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiyadi (2017:164) tujuan utama pembelajaran dengan modul adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah baik waktu, dana, fasilitas, ataupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.

Dari aspek manfaat, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat praktis dengan presentase kepraktisan 95%. Hal ini berarti bahwa modul yang dikembangkan bermanfaat bagi guru seperti mendukung peran guru sebagai fasilitator, mengurangi beban kerja guru untuk menjelaskan materi secara berulang-ulang, membantu aktifitas belajar siswa, dan membantu siswa belajar secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Ariani (2021:23) salah satu manfaat modul bagi guru yaitu, dengan adanya modul guru

dapat membatasi materi yang penting saja sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah.

b) Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Siswa

Hasil analisis data praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* oleh siswa didasarkan oleh 5 aspek penilaian yaitu aspek minat siswa, aspek proses penggunaan modul, aspek peningkatan kreativitas siswa, aspek manfaat, dan aspek evaluasi. Dari hasil praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dikategorikan **sangat praktis** dengan nilai rata-rata **89,11%**. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini bisa memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan.

Dari aspek minat siswa, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat praktis dengan presentase kepraktisan 86,67%. Hal ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, tampilan dan gambar yang disertakan didalam modul menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2013:13) untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan peranannya dalam pembelajaran yang efektif, modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen yang mensyaratkan salah satunya yaitu daya tarik.

Dari aspek proses penggunaan modul, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat praktis dengan presentase kepraktisan 90,56%. Hal ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan mampu membuat siswa memahami materi, materi yang ada ditampilkan jelas dan rinci, serta praktis dan mudah digunakan.

Dari aspek peningkatan kreativitas siswa, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan praktis dengan presentase kepraktisan 85%. Hal ini menunjukkan bahwa modul dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, mampu berpikir secara kritis dan membantu siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Purnamasiwi (2017:12-13) modul berfungsi sebagai sarana belajar mandiri, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing serta dapat mengukur keberhasilan belajarnya sendiri.

Dari aspek manfaat, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat praktis dengan presentase kepraktisan 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa modul tersebut sudah bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi dan mengarahkan siswa pada proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wibowo (2018:23) materi pelajaran harus membantu siswa untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan berpikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan.

Dari aspek evaluasi, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dinyatakan sangat praktis dengan presentase kepraktisan 90%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan yang ada dalam modul dapat menjadi tolak ukur

siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Wibowo (2018:21-22) evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangan atau tidak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian data uji coba modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang telah dikembangkan dengan rata-rata **Validitas 3,69** dengan kategori **sangat valid**. Maka dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan **sangat valid** untuk digunakan di sekolah dasar.
2. Praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang telah dikembangkan dinyatakan **sangat praktis** dengan rata-rata **praktikalitas 97,29%** oleh guru. Serta dari siswa dengan rata-rata **praktikalitas 89,11%** dengan kategori **sangat praktis**. Maka dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan **sangat praktis** digunakan di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas IV SD, berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam mengajarkan mata pelajaran IPA.
2. Bagi peneliti lainnya, agar dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu efektifitas modul. Karena keterbatasan waktu dan juga sumber daya maka peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap uji coba modul yaitu sampai tahap praktikalitas, dan diharapkan agar dapat meningkatkan nilai praktikalitas pada peningkatan kreativitas siswa menjadi sangat praktis.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Nur Rohman. (2019). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Resiliensi Siswa Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Universitas Islam Sultan Agung.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis.
- Alvionita, Wynda, (2021). Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Peristiwa Alam untuk Pembelajaran Kemampuan Membaca Pada Tema 8 Kelas 1 SDN 10 Painan Timur Kabupaten Pesisir Selatan. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Universitas Bung Hatta.
- Anggraini, D. R. (2018). Pengembangan E-Modul Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Pendekatan Saintifik Kelas IV SD/MI. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. UIN Raden Intan Lampung.
- Ariani, I. N. (2021). Pengembangan E-Modul Ekologi Tumbuhan Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Materi Faktor-Faktor Lingkungan dan Populasi Tumbuhan Menggunakan *Software Appypie* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Padang.
- Daryanto, (2013). *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Dewi, Anggun Asmara (2021) Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi "Makhluk Hidup dan Upaya Pelestariannya" Berbasis *Experiential Learning* Siswa Kelas IV SD Secara Daring. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Sanata Dharma University.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitrah, M. (2017). Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(1), 31-42.
- Hamdi, H., Halim, A., & Pontas, K. (2015). Pengembangan Dan Penerapan Modul Pembelajaran Materi Teori Dasar Bentuk Muka Bumi Untuk Meningkatkan Kognitif Mahasiswa Pendidikan Mipa Fkip Unigha Sigli. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 3(2), 22-34.
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 1-15.

- Khoirudin, M. (2016). Pengembangan modul pembelajaran IPA Biologi Berbasis Inkuiri Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 7(2).
- Kudusiah, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2), 195-202.
- Kurniawan, F. H. (2017). Pengembangan Modul Fisika Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Berbasis *Experiential Learning* Terintegrasi Karakter untuk Siswa Kelas X SMA. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. UIN Walisongo.
- Larasati, M., Fibonacci, A., & Wibowo, T. (2018). Pengembangan Modul Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Polimer Kelas XII SMK Ma'arif nu 1 Sumpiuh. *Jurnal Tadris Kimiya*, 3(1), 32-41.
- Maulana, M. F. (2015). Implementasi Model *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran IPA Materi Energi dan Perubahannya Siswa Kelas IV MI Miftahus Shibyan Mijen Semarang. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. UIN Walisongo.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(1), 31-42. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purnamaswi, Eva Asih. (2017). Pengembangan Modul Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Siswa SMA Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Sanata Dharma University.
- Radyuli P., & Khairani N. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Vol.6. No. 1. Hlm 55-65)*
- Rahdiyanta, D., Hargiyarto, P., & Asnawi, M. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran *Project-Work* Berbasis Karakter Untuk Mata kuliah Praktik di Keguruan Tinggi.
- Saputri, L. L. T. (2015). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kreativitas Guru Akuntansi dan Kemampuan Berpikir Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI-AK Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Muhammadiyah 3 Singosari. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang.
- Sari, R.T. (2017). Uji Validasi Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Pada Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk

Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains Vol.6.No. 1.Hlm 22-26.*

- Septora, R. (2017). Pengembangan Modul Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 2(1), 86-98.
- Setiyadi, M. W. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(2), 102-112.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta
- Sulthon, S. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi siswa MI. *Elementary*, 4(1).
- Trianto, M. P. (2016). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Yuliana, T., Handhika, J., & Huriawati, F. (2017, August). Pengembangan Modul IPA Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *In Prosiding SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika) (pp. 94-101)*.

Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Sekolah

Satuan Pendidikan	: SDN 03 Bandar Buat
Kelas / Semester	: IV / I
Tema 3	: Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub tema 1	: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Pembelajaran ke	: 1
Fokus Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

B. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya
- 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

D. Indikator

- 3.8.1 Mengidentifikasi manfaat tumbuhan bagi lingkungan.
- 3.8.2 Menjelaskan dampak dari merusak tumbuhan terhadap lingkungan.
- 3.8.3 Mengidentifikasi bagaimana upaya pelestarian tumbuhan.
- 4.8.1 Membuat laporan bagaimana cara merawat tumbuhan yang baik dan benar.

E. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa mampu mengidentifikasi manfaat tumbuhan bagi lingkungan dengan tepat.
- 2. Siswa dapat mendeskripsikan upaya pelestarian tumbuhan dengan tepat.
- 3. Siswa mampu menuliskan laporancara merawat tumbuhan yang baik dan benar.

F. Materi Pembelajaran

- 1. Mengidentifikasi tumbuhan terawat dan tidak terawat di lingkungan.
- 2. Menyebutkan upaya pelestarian tumbuhan di lingkungan.

G. Materi Ajar

(Menggunakan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan)

H. Model Pembelajaran

Metode Pembelajaran : percobaan, tanya jawab, penugasan, dan diskusi.

Model Pembelajaran : *Experiential Learning*

Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan pengalaman siswa secara langsung dan memiliki tujuan untuk memberikan makna dalam kegiatan pembelajaran yang akan tersimpan dalam ingatan siswa sebagai pengalaman. Dengan melalui pembelajaran secara langsung, siswa akan lebih mudah memahami materi dan kegiatan pembelajaran akan menjadi menarik karena siswa mendapatkan hal yang baru dari pengalaman

langsungnya sehingga siswa tidak belajar dengan keras dan akan memanfaatkan pengetahuannya.

Langkah-langkahnya model pembelajaran *Experiential Learning* menurut Fathurrohman (2015:136-137) :

1. Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*)
2. Tahap pengamatan reflektif (*reflective observation*)
3. Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*)
4. Tahap percobaan aktif (*active experimentation*)

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Awal	Pembukaan	a. Guru mengucapkan salam ketika masuk kelas dan menanyakan kabar siswa. b. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. c. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. d. Guru mengisi daftar presensi siswa. e. Guru menginformasikan kepada siswa pembelajaran IPA pada pertemuan 1 yaitu : Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”.	15 menit

		<p>f. Guru menggali pengetahuan siswa dengan menanyakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mengapa kita harus peduli terhadap kelestarian lingkungan sekitar? -Apa manfaat tumbuhan bagi lingkungan? <p>g. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p>	
Kegiatan Inti	<i>Concrete Experience</i>	<p>a. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa :</p> <p>“Apakah kamu memiliki tanaman dirumah?”</p> <p>“Bagaimana cara kamu merawatnya”</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban dan pendapatnya sesuai pengalamannya.</p> <p>c. Guru bertanya kembali kepada siswa “Apa yang akan terjadi bila tanaman tidak kita rawat?” guru menulis jawabannya di papan tulis.</p> <p>d. Guru menguatkan kepada</p>	45 menit

		<p>siswa manfaat tanaman dalam kehidupan sehari-hari. Tanaman menghasilkan oksigen, tanaman juga membuat lingkungan menjadi teduh. Kita semua wajib menjaga dan memeliharanya.</p>	
	<i>Reflective Observation</i>	<p>a. Siswa diminta mengamati lingkungan di sekitar sekolah menemukan apa saja jenis tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah.</p> <p>b. Siswa dapat membandingkan mana tumbuhan yang terawat dan tidak terawat dari yang ditemuinya di lingkungan sekolah.</p> <p>c. Siswa menuliskan hasil dari pengamatan yang dilakukannya.</p>	
	<i>Abstract Conceptualization</i>	<p>a. Siswa membaca kembali materi upaya pelestarian tumbuhan di lingkungan yang ada di dalam modul.</p> <p>b. Siswa mencermati bacaan dan gambar yang ada di dalam modul supaya dapat memahami materi upaya pelestarian tumbuhan di</p>	

		lingkungan. c. Siswa dapat menemukan ide-idenya dan bertindak bagaimana cara merawat tumbuhan yang baik sesuai dengan pengalaman konkrit siswa.	
	<i>Active Experimentation</i>	a. Guru membagi siswa berkelompok masing-masing kelompok beranggota 3-4 orang untuk melakukan percobaan terhadap menanam bunga dan bagaimana cara merawatnya. b. Masing-masing kelompok melakukan percobaan terhadap menanam bunga yang telah disediakan oleh masing-masing kelompok. c. Masing-masing kelompok menuliskan hasil data/informasi yang di dapatnya dari hasil percobaan tersebut. Deskripsi mencakup : “alat dan bahan yang digunakan”, “proses yang dilakukan dalam menanam bunga”, “cara yang dilakukan merawat	

		<p>tanaman.</p> <p>d. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil percobaannya di depan kelas dan teman yang lain mendengarkannya.</p> <p>e. Setiap kelompok menanggapi kelompok yang presentasi dengan mengajukan pertanyaan dari laporan tersebut secara bergantian untuk melengkapi dan menggali informasi lebih jauh.</p>	
Kegiatan Akhir	Penutup	<p>a. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <p>b. Siswa diberi penguatan oleh guru dan konfirmasi oleh guru terkait dengan materi yang telah dipelajari.</p> <p>c. Siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang ada di dalam modul.</p> <p>d. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>	10 menit

J. Sumber dan Media Pembelajaran

- a. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018 from dicari guru.com).
- b. Gambar
- c. Benda konkret
- d. Bahan ajar

K. Penilaian Kognitif

1. Teknik Penilaian : Tes tertulis dan Presentasi
2. Instrumen Penilaian : a. Lembar soal isian
b. Hasil presentasi kelompok
3. Skor maksimal : 100

Jumlah skor yang diperoleh

_____ X 100

Skor Maksimal

Panduan Konversi Nilai

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)

Refleksi Guru

Mengetahui

Padang,

2022

Guru Kelas IV

Mahasiswa

Guru Kelas




Sekri Novianti, S.Pd.

Ivo Febriani

NIP.19861 10720 19022001

NPM. 1810013411217

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Sekolah

Satuan Pendidikan	: SDN 03 Bandar Buat
Kelas / Semester	: IV / I
Tema 3	: Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub tema 1	: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Pembelajaran ke	: 3
Fokus Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

B. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya
- 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

D. Indikator

- 3.8.4 Menjelaskan pengertian akar, batang, daun, buah, dan biji pada tumbuhan.
- 3.8.5 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
- 4.8.2 Menuliskan informasi mengenai bagian-bagian tumbuhan yang telah diamati.

E. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan tentang bagian-bagian tumbuhan.
2. Siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar.
3. Siswa mampu menuliskan laporan bagian-bagian tumbuhan dengan benar.

F. Materi Pembelajaran

1. Menenal bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
2. Merencanakan dan menampilkan karya tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

G. Materi Ajar

(Menggunakan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan)

H. Model Pembelajaran

Metode Pembelajaran : percobaan, tanya jawab, penugasan, dan diskusi.

Model Pembelajaran : *Experiential Learning*

Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan pengalaman siswa secara langsung dan memiliki tujuan untuk memberikan makna dalam kegiatan pembelajaran yang akan tersimpan dalam ingatan siswa sebagai pengalaman. Dengan melalui pembelajaran secara langsung, siswa akan lebih mudah memahami materi dan kegiatan pembelajaran akan menjadi menarik karena siswa mendapatkan hal yang baru dari pengalaman

langsungnya sehingga siswa tidak belajar dengan keras dan akan memanfaatkan pengetahuannya.

Langkah-langkahnya model pembelajaran *Experiential Learning* menurut Fathurrohman (2015:136-137) :

1. Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*)
2. Tahap pengamatan reflektif (*reflective observation*)
3. Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*)
4. Tahap percobaan aktif (*active experimentation*)

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Awal	Pembukaan	a. Guru mengucapkan salam, ketika masuk kelas dan menanyakan kabar siswa. b. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. c. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. d. Guru mengisi daftar presensi siswa. e. Guru menginformasikan kepada siswa pembelajaran IPA pada pertemuan 1 yaitu : Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”.	15 menit

		f. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.	
Kegiatan Inti	<i>Concrete Experience</i>	<p>a. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa :“tumbuhan apa saja yang ada lingkungan sekolah atau tempat tinggalmu?”</p> <p>“apa saja bagian-bagian yang terdapat dari tumbuhan yang kamu ketahui?”</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban dan pendapatnya.</p> <p>c. Guru menuliskan jawaban siswa di papan tulis.</p> <p>d. Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang pentingnya peran tumbuhan sebagai sumber daya alam hayati dan apa saja bagian-bagian yang terdapat dalam tumbuhan.</p>	45 menit
	<i>Reflective Observation</i>	a. Siswa diminta mengamati lingkungan di sekitar sekolah dan menemukan apa saja jenis tumbuhan.	

		<p>b. Siswa dapat mengetahui apa saja bagian-bagian tumbuhan dari pengamatan yang telah dilakukannya.</p> <p>c. Siswa menuliskan hasil dari pengamatannya.</p>	
	<i>Abstract Conceptualiza tion</i>	<p>a. Siswa membaca kembali materi bagian-bagian tumbuhan yang ada dalam modul.</p> <p>b. Siswa mencermati bacaan yang ada di dalam modul supaya dapat memahami materi tentang bagian-bagian tumbuhan.</p> <p>c. Siswa mengisi soal dalam modul tentang bagian-bagian tumbuhan (jenis-jenis akar, batang, daun, buah, dan biji) pada tumbuhan sesuai dengan pengalaman konkrit siswa.</p>	
	<i>Active Experimentati on</i>	<p>a. Guru membentuk siswa berkelompok masing-masing kelompok beranggota 3 orang. Setiap kelompok telah memiliki bahan-bahan yang akan digunakan dipraktikkan.</p> <p>b. Siswa dan masing-masing kelompoknya mengamati</p>	

		<p>bentuk-bentuk bagian tumbuhan yang telah tersedia di kelompoknya.</p> <p>c. Siswa menuliskan data/informasi ciri-ciri bagian tumbuhan yang telah diamati. Deskripsi sedikitnya memuat bentuk, warna, ukuran, tekstur, dan fungsi.</p> <p>d. Masing- msing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain mendengarkannya.</p> <p>e. Setiap kelompok menanggapi kelompok yang presentasi dengan mengajukan pertanyaan dari laporan tersebut secara bergantian untuk melengkapi dan menggali informasi lebih jauh.</p>	
Kegiatan Akhir	Penutup	<p>a. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <p>b. Siswa diberi penguatan oleh guru dan konfirmasi oleh guru terkait dengan</p>	10 menit

		<p>materi yang telah dipelajari.</p> <p>c. Siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang ada di dalam modul “Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan”.</p> <p>d. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p>	
--	--	---	--

J. Sumber dan Media Pembelajaran

- a. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018 from dicariguru. com).
- b. Gambar
- c. Benda konkret
- d. Bahan ajar

K. Penilaian Kognitif

1. Teknik Penilaian : Tes tertulis dan presentasi
2. Instrumen Penilaian : a. Lembar soal isian
b. Hasil presentasi kelompok

3. Skor maksimal : 100

Jumlah skor yang diperoleh

_____ X 100

Skor Maksimal

Panduan Konversi Nilai

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui

Guru Kelas IV

Guru Kelas


Sekri Novianti, S.Pd**NIP.19861 10720 19022001**

Padang, 2022

Mahasiswa

Ivo Febriani**NPM. 1810013411217**

Lampiran II. Lembar Validasi Modul oleh Dosen Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* OLEH DOSEN AHLI MATERI

Validator : Dr. Enjoni, S.P., M.P.

Instansi : Universitas Bung Hatta (PRODI PGSD)

Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan penjabaran indikator yang telah ditetapkan seperti yang tertera pada "Rubrik Validasi Modul Pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan	1

3. Jika Penilaian Bapak/Ibu STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
4. Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah Bapak/Ibu berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Kelayakan Isi					
1	Materi mengacu pada kurikulum 2013				✓
2	Materi dalam modul menunjang pencapaian Kompetensi Dasar (KD)				✓
3	Modul berbasis <i>Experiential Learning</i> disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang ingin dicapai pada materi “Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan”				✓
4	Uraian materi pada modul berbasis <i>Experiential Learning</i> sudah lengkap dan jelas			✓	
5	Modul yang dikembangkan sesuai dengan tema 3 “Peduli Terhadap Mahluk Hidup”				✓
6	Modul ini dikembangkan sesuai dengan ketepatan konsep materi			✓	
7	Kebenaran substansi materi pada modul tepat dan benar				✓
8	Contoh-contoh yang disajikan dalam modul berbasis <i>Experiential Learning</i> sudah sesuai dengan tema 3 “Peduli Terhadap Mahluk Hidup”				✓
Keterpaduan					
9	Modul yang dikembangkan memberikan pengalaman langsung				

	kepada siswa				✓
10	Materi yang ada dalam modul sudah sesuai dengan tema				✓
11	Keterkaitan materi pada modul sudah sesuai dengan tema				✓
12	Materi dalam modul sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai				✓
13	Materi yang ada pada modul telah disesuaikan pada Tujuan pembelajaran dan Indikator pada tema			✓	
14	Materi dalam modul mudah dipahami siswa			✓	
15	Materi dalam modul berpusat pada siswa				✓

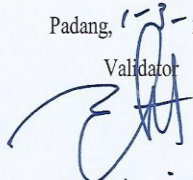
Saran Untuk Perbaikan:

Ok, Gisa digubah oleh peneliti

.....

Padang, 13-2022

Validator


 (Dr. Enjoni, MP)

Lampiran III. Lembar Validasi Modul oleh Dosen Ahli Bahasa

INSTRUMEN VALIDASI MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* OLEH DOSEN AHLI BAHASA

Validator : Dr. Hasnul Fikri, M.Pd

Instansi : Universitas Bung Hatta

Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan penjabaran indikator yang telah ditetapkan seperti yang tertera pada "Rubrik Validasi Modul Pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

3. Jika Penilaian Bapak/Ibu STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
4. Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah Bapak/Ibu berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Kebahasaan					
1	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan dalam modul mudah dibaca				✓
2	Bahasa yang digunakan didalam modul mudah dipahami				✓
3	Modul menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas				✓
4	Susunan kalimat pada modul mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan				✓
5	Petunjuk penggunaan modul dan petunjuk mengerjakan soal disampaikan dengan jelas				✓
6	Keterangan gambar dan tabel memberikan unformasi dengan jelas				✓
7	Petunjuk/informasi yang disampaikan dalam modul jelas				✓
8	Modul menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan EYD			✓	
9	Konsistensi dalam penggunaan istilah, simbol, nama ilmiah/bahasa asing				✓
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓


Saran Untuk Perbaikan:

Ada lagi kepatan tanda bera dan pamboran unap

.....
.....
.....

Padang, 2022

Validator


(Hasni Fiki)

Lampiran IV. Lembar Validasi Modul oleh Dosen Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* OLEH DOSEN AHLI DESAIN

Validator : Ashabul Khairi, M.kom

Instansi : Universitas Bung Hatta, (PRODI PTIK)

Petunjuk pengisian

- Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan penjabaran indikator yang telah ditetapkan seperti yang tertera pada "Rubrik Validasi Modul Pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".
- Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

- Jika Penilaian Bapak/Ibu STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
- Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah Bapak/Ibu berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Penyajian					
1	Modul memiliki identitas judul				✓
2	Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai di dalam modul sudah sesuai				✓
3	Modul mengarahkan siswa dengan melibatkan pengalaman langsung siswa				✓
4	Kegunaan modul jelas				✓
5	Informasi yang ada di dalam modul jelas				✓
6	Urutan penyajian dalam modul jelas				✓
7	Modul Memberikan motivasi dan daya tarik kepada siswa			✓	
Kegrafisan					
8	Bentuk huruf yang digunakan di dalam modul sudah sesuai			✓	
9	Ukuran huruf dalam modul sudah sesuai				✓
10	Gambar yang disertakan dalam modul jelas dan menarik				✓
11	Warna yang digunakan menarik dan tidak berlebihan			✓	
12	Tata letak isi modul sudah profesional dan sistematis			✓	
13	Tata letak isi modul disusun secara rapi			✓	
14	Gambar yang disertakan dalam modul rapi dan menarik			✓	

15	Background modul menarik				✓
----	--------------------------	--	--	--	---

Saran Untuk Perbaikan:

Modul webd. dan layk dipake
dalam perolehan

Padang, 23 februari 2022

Validator


Ashabul Fajri

Lampiran V. Hasil Angket Uji Praktikalitas Modul oleh Guru

INSTRUMEN ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* OLEH GURU

Guru : Sekri Novianti, S.Pd.

Instansi : SDN 03 Bandar Buat

Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan penjabaran indikator yang telah ditetapkan seperti yang tertera pada "Rubrik Praktikalitas Modul Pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

3. Jika Penilaian Bapak/Ibu STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
4. Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah Bapak/Ibu berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Kemudahan Penggunaan					
1	Materi yang terdapat pada modul mudah dipahami				✓
2	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami				✓
3	Isi modul keseluruhan mudah dipahami				✓
4	Modul dilengkapi dengan pertanyaan yang bisa membantu siswa mengaktifkan pengetahuan yang sudah dimilikinya				✓
5	Materi yang disajikan dalam modul dapat menambah pengetahuan siswa			✓	
6	Kebenaran substansi materi pada modul tepat dan benar				✓
7	Bentuk huruf dan ukuran huruf pada modul mudah dibaca				✓
8	Modul memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa				✓
Efektivitas Waktu Pembelajaran					
9	Dengan adanya modul waktu pembelajaran menjadi efektif				✓
10	Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan pengalamannya secara langsung				✓
Manfaat					
11	Dapat membantu peran guru sebagai fasilitator				✓
12	Dapat memudahkan guru dalam				

	penyampaian materi pelajaran				✓
13	Dengan modul, guru dapat menjelaskan materi yang penting saja				✓
14	Ilustri dan gambar di dalam modul dapat membantu siswa memahami materi				✓
15	Modul dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri			✓	

Saran Untuk Perbaikan:

.....
 modul bagus dan menarik, materi yang disajikan dalam
 modul jelas dan mudah dipahami siswa.

Padang, 07 Maret 2022

Guru Kelas

Rully

(Seksi Novianti)

Nip. 198611072019022001

Lampiran VI. Hasil Angket Uji Praktikalitas Modul oleh Siswa

ke

INSTRUMEN ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* OLEH SISWA

Nama : kevin

Kelas : 4

Petunjuk pengisian

- Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan dengan jawaban dan pendapat anda.
- Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*.

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

- Jika Penilaian ananda STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
- Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah ananda berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Minat Siswa					
1	Modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan keinginan siswa mengikuti pembelajaran				✓
2	Tampilan modul menarik dan disukai siswa				✓
3	Gambar dan warna yang disertakan di dalam modul menarik				✓
Proses Penggunaan Modul					
4	Siswa dapat memahami konsep materi yang ada dalam modul			✓	
5	Pertanyaan yang ada pada awal materi dapat membantu siswa mengingat kembali materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
6	Dengan adanya percobaan secara langsung di dalam modul dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"			✓	
7	Modul yang dikembangkan mudah digunakan siswa				✓
8	Siswa mudah menemukan sendiri konsep-konsep materi yang ada pada modul				✓

9	Materi yang ditampilkan didalam modul jelas dan rinci				✓
Peningkatan Kreativitas Siswa					
10	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa			✓	
11	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> siswa dapat berpikir secara kritis			✓	
12	Modul melatih siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan guru				✓
Manfaat					
13	Materi yang ada didalam modul membuat siswa lebih mengerti dan memahami materi pelajaran				✓
14	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> membuat pelajaran menjadi aktif dan lebih menyenangkan				✓
Evaluasi					
15	Latihan yang ada di dalam modul dapat menjadi tolak ukur siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran				✓

Saran Untuk Perbaikan:

modul menarik dan jelas

Padang, 07 - 03 2022

Siswa

()

**INSTRUMEN ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MODUL
PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
OLEH SISWA**

Nama : *Filipi Tri Lufikar*

Kelas : *IV (Empok)*

Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan dengan jawaban dan pendapat anda.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*.

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

3. Jika Penilaian ananda STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
4. Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah ananda berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Minat Siswa					
1	Modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan keinginan siswa mengikuti pembelajaran				✓
2	Tampilan modul menarik dan disukai siswa				✓
3	Gambar dan warna yang disertakan di dalam modul menarik				✓
Proses Penggunaan Modul					
4	Siswa dapat memahami konsep materi yang ada dalam modul			✓	
5	Pertanyaan yang ada pada awal materi dapat membantu siswa mengingat kembali materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
6	Dengan adanya percobaan secara langsung di dalam modul dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
7	Modul yang dikembangkan mudah digunakan siswa				✓
8	Siswa mudah menemukan sendiri konsep-konsep materi yang ada pada modul			✓	

9	Materi yang ditampilkan didalam modul jelas dan rinci				✓
Peningkatan Kreativitas Siswa					
10	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa			✓	
11	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> siswa dapat berpikir secara kritis			✓	
12	Modul melatih siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan guru			✓	
Manfaat					
13	Materi yang ada didalam modul membuat siswa lebih mengerti dan memahami materi pelajaran			✓	
14	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> membuat pelajaran menjadi aktif dan lebih menyenangkan			✓	
Evaluasi					
15	Latihan yang ada di dalam modul dapat menjadi tolak ukur siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran			✓	

Saran Untuk Perbaikan:

modul ini mudah dipahami

Padang, 7-3-2022

Siswa

(*[Signature]*)

**INSTRUMEN ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MODUL
PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
OLEH SISWA**

Nama : *Nisyah*

Kelas : *12/4*

Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan dengan jawaban dan pendapat anda.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*".

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

3. Jika Penilaian ananda STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
4. Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah ananda berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Minat Siswa					
1	Modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan keinginan siswa mengikuti pembelajaran				✓
2	Tampilan modul menarik dan disukai siswa			✓	
3	Gambar dan warna yang disertakan di dalam modul menarik				✓
Proses Penggunaan Modul					
4	Siswa dapat memahami konsep materi yang ada dalam modul			✓	
5	Pertanyaan yang ada pada awal materi dapat membantu siswa mengingat kembali materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
6	Dengan adanya percobaan secara langsung di dalam modul dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
7	Modul yang dikembangkan mudah digunakan siswa				✓
8	Siswa mudah menemukan sendiri konsep-konsep materi yang ada pada modul			✓	

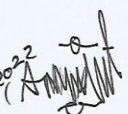
9	Materi yang ditampilkan didalam modul jelas dan rinci				✓
Peningkatan Kreativitas Siswa					
10	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa				✓
11	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> siswa dapat berpikir secara kritis				✓
12	Modul melatih siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan guru				✓
Manfaat					
13	Materi yang ada didalam modul membuat siswa lebih mengerti dan memahami materi pelajaran		✓		✓
14	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> membuat pelajaran menjadi aktif dan lebih menyenangkan				✓
Evaluasi					
15	Latihan yang ada di dalam modul dapat menjadi tolak ukur siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran			✓	

Saran Untuk Perbaikan:

.....
 modul ini bagus dan menarik

Padang, 2022

Siswa

senin 17-03-2022


**INSTRUMEN ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MODUL
PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
OLEH SISWA**

Nama : Medina Kamal

Kelas : IV (Empat)

Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan dengan jawaban dan pendapat anda.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*.

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

3. Jika Penilaian ananda STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
4. Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah ananda berikan.

9	Materi yang ditampilkan didalam modul jelas dan rinci			✓	
Peningkatan Kreativitas Siswa					
10	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa				✓
11	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> siswa dapat berpikir secara kritis			✓	
12	Modul melatih siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan guru				✓
Manfaat					
13	Materi yang ada didalam modul membuat siswa lebih mengerti dan memahami materi pelajaran				✓
14	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> membuat pelajaran menjadi aktif dan lebih menyenangkan				✓
Evaluasi					
15	Latihan yang ada di dalam modul dapat menjadi tolak ukur siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran				✓

Saran Untuk Perbaikan:

Modul ini menarik dan jelas
materi yang ada dalam modul mudah dipahami

Padang, 07, 03 2022

Siswa

(M. M. M.)

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Minat Siswa					
1	Modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan keinginan siswa mengikuti pembelajaran				✓
2	Tampilan modul menarik dan disukai siswa				✓
3	Gambar dan warna yang disertakan di dalam modul menarik				✓
Proses Penggunaan Modul					
4	Siswa dapat memahami konsep materi yang ada dalam modul			✓	
5	Pertanyaan yang ada pada awal materi dapat membantu siswa mengingat kembali materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
6	Dengan adanya percobaan secara langsung di dalam modul dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
7	Modul yang dikembangkan mudah digunakan siswa			✓	
8	Siswa mudah menemukan sendiri konsep-konsep materi yang ada pada modul			✓	

**INSTRUMEN ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MODUL
PEMBELAJARAN IPA BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
OLEH SISWA**

Nama : Rizki

Kelas : V

Petunjuk pengisian

1. Berilah penilaian pada modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* ini berdasarkan dengan jawaban dan pendapat anda.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning*.

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jawaban	Makna	Nilai
SS	Sangat setuju, jika pernyataan sangat sesuai dengan yang dirasakan	4
S	Setuju jika pernyataan sesuai dengan yang dirasakan	3
TS	Tidak setuju, jika pernyataan tidak sesuai dengan yang dirasakan	2
STS	Sangat tidak setuju, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan yang dirasakan.	1

3. Jika Penilaian ananda STS, mohon tuliskan saran dan kritik pada kolom kritik dan saran.
4. Terima kasih atas pemberian penilaian, kritik dan saran yang telah ananda berikan.

NO	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
Minat Siswa					
1	Modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan keinginan siswa mengikuti pembelajaran				✓
2	Tampilan modul menarik dan disukai siswa				✓
3	Gambar dan warna yang disertakan di dalam modul menarik				✓
Proses Penggunaan Modul					
4	Siswa dapat memahami konsep materi yang ada dalam modul			✓	
5	Pertanyaan yang ada pada awal materi dapat membantu siswa mengingat kembali materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"				✓
6	Dengan adanya percobaan secara langsung di dalam modul dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi tentang "Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan"			✓	
7	Modul yang dikembangkan mudah digunakan siswa				✓
8	Siswa mudah menemukan sendiri konsep-konsep materi yang ada pada modul				✓

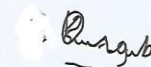
9	Materi yang ditampilkan didalam modul jelas dan rinci				✓
Peningkatan Kreativitas Siswa					
10	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa			✓	
11	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> siswa dapat berpikir secara kritis			✓	
12	Modul melatih siswa belajar secara mandiri tanpa bantuan guru				✓
Manfaat					
13	Materi yang ada didalam modul membuat siswa lebih mengerti dan memahami materi pelajaran				✓
14	Dengan adanya modul berbasis <i>Experiential Learning</i> membuat pelajaran menjadi aktif dan lebih menyenangkan				J
Evaluasi					
15	Latihan yang ada di dalam modul dapat menjadi tolak ukur siswa dalam memahami konsep pada materi pembelajaran				✓

Saran Untuk Perbaikan:

modul menarik dan jelas

Padang, 7-3 2022

Siswa



()

**Lampiran VII. Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis
Experiential Learning oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator
Kelayakan Isi		
1	Materi mengacu pada kurikulum 2013	4
2	Materi dalam modul menunjang pencapaian Kompetensi Dasar (KD)	4
3	Modul berbasis <i>Experiential Learning</i> disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang ingin dicapai pada materi “Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan”	4
4	Uraian materi pada modul berbasis <i>Experiential Learning</i> lengkap dan jelas	3
5	Modul yang dikembangkan sesuai dengan tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”	4
6	Modul ini dikembangkan sesuai dengan ketepatan konsep materi	3
7	Kebenaran substansi materi pada modul tepat dan benar	4
8	Contoh-contoh yang disajikan dalam modul berbasis <i>Experiential Learning</i> sudah sesuai dengan tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”	4
Jumlah		30
Rata-rata		3,75
Kategori		Sangat valid
Keterpaduan		
9	Modul yang dikembangkan memberikan pengalaman langsung kepada siswa	4
10	Materi yang ada dalam modul sudah sesuai dengan tema	4
11	Keterkaitan materi pada modul sudah sesuai dengan tema	4
12	Materi dalam modul sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai	4
13	Materi yang ada pada modul telah disesuaikan pada Tujuan pembelajaran dan Indikator pada tema	3
14	Materi dalam modul mudah dipahami siswa	3
15	Materi dalam modul berpusat pada siswa	4
Jumlah		26
Rata-rata		3,71
Kategori		Sangat valid

Hasil Validitas oleh Dosen Ahli Materi

Rumus

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Keterangan :

R = rata-rata hasil penelitian dari para ahli/praktis

V_{ij}= skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria i

n = banyaknya para ahli menilai

m = banyaknya indikator

1. Aspek Kelayakan Isi

Indikator untuk nomor 1,2,3,5,7,8

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{4}{1.1} \\ &= \frac{4}{1} \\ &= \mathbf{4,00 \text{ (Sangat valid)}} \end{aligned}$$

Indikator untuk nomor 4,6

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{3}{1.1} \\ &= \frac{3}{1} \\ &= \mathbf{3,00 \text{ (Valid)}} \end{aligned}$$

Rata-rata Validitas Aspek Kelayakan Isi

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{4+4+4+3+4+3+4+4}{1.8} \\ &= \frac{30}{8} \\ &= \mathbf{3,75 \text{ (Sangat valid)}} \end{aligned}$$

2. Aspek Keterpaduan

Indikator untuk nomor 9,10,11,12,15

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\
 &= \frac{4}{1.1} \\
 &= \frac{4}{1} \\
 &= \mathbf{4,00 \text{ (Sangat valid)}}
 \end{aligned}$$

Indikator untuk nomor 13,14

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\
 &= \frac{3}{1.1} \\
 &= \frac{3}{1} \\
 &= \mathbf{3,00 \text{ (Valid)}}
 \end{aligned}$$

Rata-rata Validitas Aspek Keterpaduan

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\
 &= \frac{4+4+4+4+3+3+4}{1.8} \\
 &= \frac{26}{7} \\
 &= \mathbf{3,71 \text{ (Sangat valid)}}
 \end{aligned}$$

**Lampiran VIII. Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis
Experiential Learning oleh Ahli Bahasa**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator
Kebahasaan		
1	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan dalam modul mudah dibaca	4
2	Bahasa yang digunakan didalam modul mudah dipahami	4
3	Modul menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas	4
4	Susunan kalimat pada modul mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan	4
5	Petunjuk penggunaan modul dan petunjuk mengerjakan soal disampaikan dengan jelas	4
6	Keterangan gambar dan tabel memberikan unformasi dengan jelas	4
7	Petunjuk/informasi yang disampaikan dalam modul jelas	4
8	Modul menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan EYD	3
9	Konsistensi dalam penggunaan istilah, simbol, nama ilmiah/bahasa asing	4
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
Jumlah		39
Rata-rata		3,90
Ketegori		Sangat valid

Hasil Validitas oleh Dosen Ahli Bahasa

Rumus

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Keterangan :

R = rata-rata hasil penelitian dari para ahli/praktis

V_{ij}= skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria i

n = banyaknya para ahli menilai

m = banyaknya indikator

1. Aspek Kebahasaan

Indikator untuk nomor 1,2,3,4,5,6,7,9,10

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\
 &= \frac{4}{1.1} \\
 &= \frac{4}{1} \\
 &= \mathbf{4,00 \text{ (Sangat valid)}}
 \end{aligned}$$

Indikator untuk nomor 8

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\
 &= \frac{3}{1.1} \\
 &= \frac{3}{1} \\
 &= \mathbf{3,00 \text{ (Valid)}}
 \end{aligned}$$

Rata-rata Validitas Aspek Kebahasaan

$$\begin{aligned}
 R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\
 &= \frac{4+4+4+4+4+4+4+3+4+4}{1.10} \\
 &= \frac{39}{10} \\
 &= \mathbf{3,90 \text{ (Sangat valid)}}
 \end{aligned}$$

Lampiran IX. Hasil Validasi Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Ahli Desain

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator
Penyajian		
1	Modul memiliki identitas judul	4
2	Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai di dalam modul sudah sesuai	4
3	Modul mengarahkan siswa dengan melibatkan pengalaman langsung siswa	4
4	Kegunaan modul jelas	4
5	Informasi yang ada di dalam modul jelas	4
6	Urutan penyajian dalam modul jelas	4
7	Modul Memberikan motivasi dan daya tarik kepada siswa	3
Jumlah		27
Rata-rata		3,86
Kategori		Sangat valid
Kegrafisan		
8	Bentuk huruf yang digunakan di dalam modul sudah sesuai	3
9	Ukuran huruf dalam modul sudah sesuai	4
10	Gambar yang disertakan dalam modul jelas dan menarik	4
11	Warna yang digunakan menarik dan tidak berlebihan	3
12	Tata letak isi modul sudah profesional dan sistematis	3
13	Tata letak isi modul disusun secara rapi	3
14	Gambar yang disertakan dalam modul rapi dan menarik	3
15	Background modul menarik	3
Jumlah		26
Rata-rata		3,25
Kategori		Valid

Hasil Validitas oleh Dosen Ahli Desain

Rumus

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

Keterangan :

R = rata-rata hasil penelitian dari para ahli/praktis

V_{ij}= skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria i

n = banyaknya para ahli menilai

m = banyaknya indikator

1. Aspek Penyajian

Indikator untuk nomor 1,2,3,4,5,6

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{4}{1.1} \\ &= \frac{4}{1} \\ &= \mathbf{4,00 \text{ (Sangat valid)}} \end{aligned}$$

Indikator untuk nomor 7

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{3}{1.1} \\ &= \frac{3}{1} \\ &= \mathbf{3,00 \text{ (Valid)}} \end{aligned}$$

Rata-rata Validitas Aspek Penyajian

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{4+4+4+4+4+4+3}{1.7} \\ &= \frac{27}{7} \\ &= \mathbf{3,86 \text{ (Sangat valid)}} \end{aligned}$$

2. Aspek Kegrafisan

Indikator untuk nomor 9,10

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{4}{1.1} \\ &= \frac{4}{1} \\ &= \mathbf{4,00 \text{ (Sangat valid)}} \end{aligned}$$

Indikator untuk nomor 8,11,12,13,14,15

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{3}{1.1} \\ &= \frac{3}{1} \\ &= \mathbf{3,00 \text{ (Valid)}} \end{aligned}$$

Rata-rata Validitas Aspek Kegrafisan

$$\begin{aligned} R &= \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm} \\ &= \frac{3+4+4+3+3+3+3+3}{1.8} \\ &= \frac{26}{8} \\ &= \mathbf{3,25 \text{ (Valid)}} \end{aligned}$$

Rata-rata hasil validitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential*

Learning adalah :

$$\begin{aligned} &= \frac{3,75+3,71+3,90+3,86+3,25}{5} \\ &= \frac{18,47}{5} \\ &= \mathbf{3,69 \text{ (Sangat valid)}} \end{aligned}$$

**Lampiran X. Analisis Hasil Angket Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran
IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Guru**

No	Aspek	No Item	Skor Penilaian	Jumlah	Nilai Praktis	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	1	4	31	96,88%	Sangat praktis
		2	4			
		3	4			
		4	4			
		5	3			
		6	4			
		7	4			
		8	4			
2	Efektivitas Waktu Pembelajaran	9	4	8	100%	Sangat praktis
		10	4			
3	Manfaat	11	4	19	95%	Sangat praktis
		12	4			
		13	4			
		14	4			
		15	3			
Jumlah Total				58	291,87%	
Nilai Rata-rata Praktikaitas					97,29%	Sangat praktis

Hasl Uji Praktikalitas oleh Guru

Rumus :

Skor maksimum = jumlah responden x jumlah indikator x skor maksimal

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

1. Aspek Kemudahan Penggunaan

Skor yang diperoleh = 31

Skor maksimum = $1 \times 8 \times 4 = 32$

$$\text{Praktikalitas} = \frac{31}{32} \times 100\%$$

$$= 96,88\% \text{ (Sangat praktis)}$$

2. Aspek Efektivitas Waktu Pembelajaran

Skor yang diperoleh = 8

Skor maksimum = $1 \times 2 \times 4 = 8$

$$\begin{aligned} \text{Praktikalitas} &= \frac{8}{8} \times 100\% \\ &= \mathbf{100\% \text{ (Sangat praktis)}} \end{aligned}$$

3. Aspek Manfaat

Skor yang diperoleh = 19

Skor maksimum = $1 \times 5 \times 4 = 20$

$$\begin{aligned} \text{Praktikalitas} &= \frac{19}{20} \times 100\% \\ &= \mathbf{95\% \text{ (Sangat praktis)}} \end{aligned}$$

Total rata-rata uji praktikalitas oleh guru

$$\begin{aligned} \text{Rumus: Rata-rata praktikalitas} &= \frac{\text{Jumlah nilai praktikalitas}}{\text{Jumlah aspek}} \\ &= \frac{96,88\% + 100\% + 95\%}{3} \\ &= \mathbf{97,29\% \text{ (Sangat praktis)}} \end{aligned}$$

Lampiran XI. Analisis Hasil Angket Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran

IPA Berbasis *Experiential Learning* oleh Siswa

No	Aspek Penilaian	Nomor Angket	Penilaian Siswa															Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Minat Siswa	1	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	54
		2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	49
		3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	53
		Jumlah	9	9	11	9	11	12	9	11	12	11	9	11	12	11	11	156
2	Proses Penggunaan Modul	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	52
		5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56
		6	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	54
		7	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	55
		8	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	50
		9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
		Jumlah	24	21	22	22	21	22	22	21	20	22	21	23	22	22	21	326
		10	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	48
		11	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	50
12	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	55		
Jumlah	10	10	10	12	10	10	10	10	11	10	10	10	10	10	10	153		
4	Manfaat	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	
		14	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	53
Jumlah	8	7	7	8	7	8	7	8	7	8	7	8	8	7	8	7	112	
5	Evaluasi	15	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	54	
		Jumlah	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	54

Hasl Uji Praktikalitas oleh Siswa

Rumus :

Skor maksimum = jumlah responden x jumlah indikator x skor maksimal

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

1. Aspek Minat Siswa

Skor yang diperoleh = 156

Skor maksimum = $15 \times 3 \times 4 = 180$

$$\text{Praktikalitas} = \frac{156}{180} \times 100\%$$

$$= 86,67\% \text{ (Sangat praktis)}$$

2. Aspek Proses Penggunaan Modul

Skor yang diperoleh = 326

Skor maksimum = $15 \times 6 \times 4 = 360$

$$\text{Praktikalitas} = \frac{326}{360} \times 100\%$$

$$= 90,56\% \text{ (Sangat praktis)}$$

3. Aspek Peningkatan Kreativitas Siswa

Skor yang diperoleh = 153

Skor maksimum = $15 \times 3 \times 4 = 180$

$$\text{Praktikalitas} = \frac{153}{180} \times 100\%$$

$$= 85\% \text{ (Praktis)}$$

4. Aspek Manfaat

Skor yang diperoleh = 112

Skor maksimum = $15 \times 2 \times 4 = 120$

$$\begin{aligned}\text{Praktikalitas} &= \frac{112}{120} \times 100\% \\ &= \mathbf{93,33\% \text{ (Sangat praktis)}}$$

5. Aspek Evaluasi

Skor yang diperoleh = 54

Skor maksimum = $15 \times 1 \times 4 = 60$

$$\begin{aligned}\text{Praktikalitas} &= \frac{54}{60} \times 100\% \\ &= \mathbf{90\% \text{ (Sangat praktis)}}$$

Total rata-rata uji praktikalitas oleh siswa

$$\begin{aligned}\text{Rumus: Rata-rata praktikalitas} &= \frac{\text{Jumlah nilai praktikalitas}}{\text{Jumlah aspek}} \\ &= \frac{86,67\% + 90,56\% + 85\% + 93,33\% + 90\%}{5} \\ &= \mathbf{89,11\% \text{ (Sangat praktis)}}$$

Lampiran XII. Dokumentasi Penelitian



Gambar 13. Peneliti membentuk siswa berkelompok serta membagikan modul dan angket kepada siswa



Gambar 14. Peneliti menjelaskan modul pembelajaran kepada siswa



Gambar 15. Siswa mengerjakan latihan yang ada pada modul



Gambar 16. Siswa mengisi angket praktikalitas



Gambar 17. Guru mengisi angket praktikalitas



Gambar 18. Foto peneliti bersama siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang

Lampiran XIII. Surat Izin Penelitian



Yayasan Pendidikan Bung Hatta
UNIVERSITAS BUNG HATTA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nomor : 079/Pend-03/III/2022
 Lamp. : -
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

03 Maret 2022

Yth. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang
 Jl. Sumatera Ulak Karang Komplek Universitas Bung Hatta Gedung D
 Kec. Padang Utara

Dengan hormat,

Bersama surat ini disampaikan kepada Saudara bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta berikut ini :

Nama	: Ivo Febrani
NPM	: 1810013411217
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian	: Pengembangan Modul Pembelajaran IPA berbasis Experiential Learning Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang

Memerlukan penelitian di SDN 03 Bandar Buat Padang, untuk pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi. Lama penelitian/pengumpulan data tersebut dilakukan selama 3 Hari. Oleh karena itu, kami mohon kepada Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikianlah surat ini disampaikan kepada Saudara. Atas perhatian dan kerja sama Saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalam dan hormat
 Wakil Dekan,

Dr. Syukma Netti, M.Si

Tembusan :
 Yth. Ketua Prodi PGSD Universitas Bung Hatta

Kampus I : Jalan Sumatera Ulak Karang Padang, Kode Pos 25133, Telepon (0751) 7051678/7052096, Fax: 7055475
 Kampus II : Jalan Bagindo Aziz Chan By Pass Air Pacah Padang, Kode Pos 25176, Telepon (0751) 463250
 Kampus III : Jalan Gajah Mada Nomor 19 Olo Nanggalo Padang, Kode Pos 25143, Telepon (0751) 7054257, Fax: 7051341
 Email : sekretariat.rektor@bunghatta.ac.id, rektorat@bunghatta.ac.id,
 humas@bunghatta.ac.id, pascasarjana@bunghatta.ac.id, website: www.bunghatta.ac.id

Gambar 19. Surat Izin Penelitian Kepada Dinas Pendidikan Kota Padang



PEMERINTAH KOTA PADANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Gedung D Kampus Universitas Bung Hatta Jl. Sumatera Ulak Karang Padang
Telp.(0751)21554-21825 Fax(0751)21554
Website: <http://www.diknas-padang.org>

IZIN PENELITIAN

NOMOR: 421/149/ DIKBUD.PPMP.01/2022

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang berdasarkan surat Wakil Dekan FKIP Bung Hatta nomor : 079/Pend-03/II/2022 Tanggal 3 Maret 2022 Perihal Izin penelitian dalam rangka Pengambilan Data untuk penyelesaian tugas akhir skripsi, pada prinsipnya dapat diberikan kepada:

NO.	NAMA	NIM	JURUSAN
1	IVO FEBRIANI	1810013411217	PGSD

Jenjang : S1
Judul : PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING MATERI PEDULI TERHADAP TUMBUHAN DI LINGKUNGAN SISWA KELAS IV SDN 03 BANDAR BUAT KOTA PADANG
Lokasi : SDN 03 Bandar Buat Padang
Waktu : Maret s.d April 2022
Dengan Ketentuan :

1. Selama kegiatan berlangsung tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Setelah melakukan penelitian agar dapat memberikan laporan satu ran, rap ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang Cq. Bidang Pmp.
3. Kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam jam belajar siswa.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 4 Maret 2022

An. Kepala
Dinas Pendidikan dan Kebudayaan



Syamdani, Pd
Nip.19712127 200003 1 006

Tembusan:

1. Walikota Padang (Selbagai Laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
3. Wakil Dekan FKIP Bung Hatta
4. Kepala 03 Bandar Buat Padang
5. Arsip

Gambar 20. Surat Izin Penelitian oleh Dinas Pendidikan Kota Padang



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/019/DIKBUD/SDN03BB/2020

Yang bertanda tangan di bawah SD Negeri 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang, menerangkan bahwa:

No	Nama	NPM	Program Studi	Jenjang	PT
1	Ivo Februani	1810013411217	PGSD	S 1	UBH
2	Gebby Pebria Efendi	1810013411211	PGSD	S 1	UBH

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan, dalam rangka pengambilan data untuk penyelesaian tugas akhir skripsi.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Padang, 8 Maret 2022
Kepala Sekolah

Erni Dewita, S.Pd
NIP. 19720909 199303 2 008

Gambar 21. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SDN 03 Bandar Buat Kota Padang