

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal dalam menghasilkan siswa-siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah (Widodo & Firman, 2007). IPA yang diajarkan sesuai dengan hakikatnya yaitu sebagai proses, produk, sikap, dan teknologi akan menjadi sarana untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan keterampilan melalui rentetan pembelajaran di bangku sekolah.

Tujuan pembelajaran IPA dirancang pada siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuan maupun memecahkan permasalahan dan membuat keputusan terhadap suatu persoalan. Pembelajaran IPA dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah memerlukan contoh nyata dan faktual dalam kehidupan sehari-hari yang diperlukan usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran untuk menarik kesimpulan (Susanto, 2013, hlm. 167). Pendidikan IPA harus disampaikan dengan mengakomodasi pengalaman sehari-hari siswa (Feinstein, 2011). Oleh sebab itu, IPA perlu diajarkan sejak usia sekolah dasar sehingga siswa siap untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pembelajaran IPA yang bersifat menumbuhkan pengalaman dapat menaikkan motivasi dan keingintahuan siswa (Erdogan & Odabasi, 2013). Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA pertimbangan dalam mengajarkan IPA melalui kegiatan yang berdasarkan dan bersumber pengalaman siswa sangat diperlukan.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah pondasi awal untuk mendidik siswa menjadi saintis yang sejati, hal ini dibutuhkan tuntutan bagi guru untuk memahami seutuhnya karakteristik siswa SD tersebut. Usia siswa SD berkisar antara 7 tahun sampai 12 tahun. Menurut Piaget (Widodo & Firman, 2007) bahwa tahap perkembangan kognitif menjadi empat tahap, yaitu sensorimotorik (0-2 tahun), pra operasional (2-6/7 tahun), operasi konkret (6/7-11/12 tahun), dan operasi formal (11/12 tahun- dewasa). Siswa SD berada pada tahap perkembangan operasi konkret, pada tahap ini telah menyadari pandangan orang lain dan juga bisa menggunakan lebih dari aspek untuk bahan pertimbangan. Oleh karena itu apabila diminta untuk mengelompokkan suatu objek mereka bisa menggunakan beberapa dasar pengelompokan. Pada tahap ini siswa juga telah memahami permasalahan yang sifatnya konkrit. Lebih lanjut menurut Samatowa (2011) model belajar berdasarkan pengalaman langsung memperkuat daya ingat siswa dan biayanya sangat murah sebab menggunakan alat dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar siswa.

Menurut Purwandari (2014, hlm. 3) faktor-faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut: (1) model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPA kurang inovatif, (2) kegiatan pembelajaran IPA yang kurang bervariasi sehingga kurangnya aktivitas siswa, (3) minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA rendah, (4) pemanfaatan media dalam proses pembelajaran IPA masih terbatas sehingga menyebabkan siswa susah dalam memahami materi pembelajaran bersifat abstrak. Berdasarkan faktor-faktor yang telah dipaparkan tersebut tersebut, keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik mata pelajaran IPA merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Susanto (2013, hlm. 166) yang menyatakan bahwa para guru belum sepenuhnya mampu melaksanakan pembelajaran IPA secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa melalui penerapan model pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakteristik

materi pelajaran. Jenkins (2011) menyatakan penyebab siswa memandang IPA sebagai subjek yang tidak menarik dan sering merasa kurang memahami ketika belajar IPA karena pembelajaran IPA tidak relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari.

Kondisi serupa juga ditemui peneliti pada implementasi pembelajaran IPA kelas IV SDN Pancasila Bandung Barat. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat melakukan kegiatan pra penelitian di SDN pancasila Bandung Barat dan juga wawancara serta pengumpulan data, ditemukan beberapa masalah pada pembelajaran IPA, diantaranya berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan, media, dan hasil belajar yang belum optimal. Deskripsi awal pada pembelajaran IPA di SDN Pancasila Bandung Barat, guru sudah melakukan pengkondisian kelas, seperti pada awal kegiatan yaitu melakukan apersepsi dan pada kegiatan inti dengan menggunakan model pembelajaran konvensional untuk menyampaikan materi kepada siswa. Namun tetap saja siswa kurang memahami konsep pada pembelajaran IPA sebelum penelitian ini. Permasalahan tersebut dikarenakan belum terselesaikannya proses pembelajaran IPA sebagaimana tujuan Kurikulum 2013 yang menjadikan pembelajaran seharusnya memberikan pengalaman belajar pada siswa.

Berdasarkan kegiatan observasi ditemukan permasalahan dari guru, siswa, dan hasil belajar. Guru belum sepenuhnya menguasai model pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian materi dan meningkatkan kemampuan siswa yang dibutuhkan pada saat ini salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah. Hal ini dibuktikan guru kurang mengenalkan materi siswa secara konkret, media yang digunakan kurang optimal, lebih banyak ceramah satu arah, tidak melakukan variasi model pembelajaran, serta belum membimbing siswa menemukan sendiri pemahaman melalui pengalaman belajar. Guru belum merancang lingkungan sekitar dan pengalaman siswa dalam kegiatan sehari-hari sebagai sumber dan media belajar. Hal lain yang menjadi pengamatan peneliti adalah kurang dimanfaatkan media yang sudah ada dan hanya tersimpan dalam lemari seperti KIT IPA.

Pembelajaran yang berlangsung disekolah membuat siswa mengalami kesulitan untuk menemukan konsep-konsep dan membangun pengetahuan dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA cenderung menekankan pada aspek produk atau hasil. Aspek lain yang seharusnya mendapat perhatian seperti proses belajar belum diperhatikan oleh guru. Kegiatan mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran seharusnya difasilitasi oleh guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Karatas & Baki (2013) mengemukakan “*Problem solving is recognized as an important life skill involving a range of processes including analyzing, interpreting, reasoning, predicting, evaluating and reflecting*”. Kemampuan memecahkan masalah yang harus dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (BNSP, 2006, hlm. 140).

Keberhasilan kemampuan pemecahan masalah yang berkaitan dengan IPA bergantung pada keterampilan kognitif dasar siswa (Peterson & French, 2008). Pada kurikulum 2013 Pengetahuan diperlukan untuk mengajarkan kemampuan (Permendikbud, 2016). Hal ini menyatakan bahwa kemampuan dalam meningkatkan aspek kognitif berkorelasi terhadap kemampuan pemecahan masalah. Penguatan kemampuan pemecahan masalah diharapkan siswa memiliki pengetahuan, wawasan dan kemampuan eksploratif dalam mendapatkan sumber belajar (Legare, 2006). Hal ini menunjukkan perlu adanya stimulasi belajar yang sesuai dengan karakter belajar siswa. Kesulitan dalam menyelesaikan masalah pada siswa sangat berkaitan dengan bagaimana pemahaman materi dan proses refleksi dari pengalaman yang sudah siswa tahu (Chouinard, 2007).

Hasil penelitian Rusyida (2013) menyatakan faktor penyebab rendahnya nilai kemampuan pemecahan siswa ada tiga, yaitu: 1) rendahnya pengetahuan awal siswa; 2) pembelajaran yang masih konvensional; dan 3) *teacher center*. Pengelolaan dan pengaturan dalam proses belajar akan menentukan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran yang sesuai (Yildirim, 2011). Menurut Almasitoh (2012, hlm.

12) untuk mengelola aktivitas di kelas agar menjadi efektif, guru perlu menunjukkan seberapa jauh mengikuti aktivitas yang sedang berlangsung di kelas, mengatasi situasi belajar secara efektif, menjaga kelancaran dan kontinuitas pelajaran, melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas yang menantang, menunjukkan sikap, membagi perhatian, memusatkan perhatian, memberikan petunjuk yang jelas menegur dan memberi penguatan, sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif. Pemahaman mengenai konsepsi IPA siswa dapat dilihat dari cara pendidikan memberikan materi yang diajarkan (Meyer & Brwon, 2017). Pada proses pembelajaran IPA terdapat berbagai jenis strategi pembelajaran inovatif yang dapat dipilih guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan memudahkan siswa dalam membentuk suatu pengetahuan baru, namun guru cenderung memilih strategi pembelajaran yang mudah dalam penyiapan dan pelaksanaannya.

Menyadari akan pentingnya kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman materi ajar siswa, maka guru harus mengupayakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, mendorong siswa mampu menyusun dan membangun sendiri pengetahuannya dan mencoba menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan inovatif serta rasional. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, diharapkan pembelajaran yang ada ini dapat memberikan peluang dan mendorong siswa untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan pemahaman materi ajar. Untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pendidikan dasar dalam pembelajaran seharusnya menggunakan model pembelajaran yang tepat (Fuchs *et al.*, 2008). Salah satu model dalam kemampuan pemecahan masalah dan peningkatan materi ajar dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning*.

Menurut Kolb (2008, hlm. 12) model *experiential learning* merupakan pembelajaran yang mengutamakan pembangunan manusia dan bagaimana seorang individu belajar membentuk dirinya sendiri. Dengan kata lain, model

*experiential learning* menitikberatkan pada pengalaman siswa dalam proses belajar untuk menemukan solusi. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan peningkatan pada pemahaman siswa (Schiever, 2017). Tahapan dalam model *experiential learning* antara lain: (1) *concrete experience*, (2) *reflective observation*, (3) *abstract conceptualization*, dan (4) *active experimentation*. Ciri model *experiential learning* ini adalah menggunakan pengalaman sebagai “*starting point*” untuk belajar, berupa pengalaman nyata atau masalah real yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Teori pembelajaran *experiential* dibangun dari enam preposisi, yang meliputi (1) pembelajaran yang terbaik tersusun dari sebuah proses, (2) semua pembelajaran adalah tentang pembelajaran nyata, (3) pembelajaran memerlukan pemecahan konflik antara kemampuan yang berlawanan, (4) pembelajaran adalah sebuah proses holistik untuk beradaptasi dengan dunia, (5) pembelajaran dihasilkan dari pertukaran antara individu dan lingkungan, (6) pembelajaran merupakan proses pembentukan pengetahuan. Penguasaan konsep pembelajaran IPA pada siswa kelas atas memberikan pemahaman yang lebih luas tidak seperti siswa pada tingkatan bawah pada instruksi guru (W.Hsien & C.Tsai, 2017) sehingga pembelajaran dengan melibatkan pengalaman sangat tepat dilakukan.

Untuk siswa sekolah dasar kelas III, IV dan V yang taraf perkembangan kognitifnya berada pada taraf operasional konkrit, model pembelajaran dengan melibatkan pengalaman sangat tepat untuk diterapkan. Menurut Jarvis (2011) pada tahap ini, siswa sudah cukup matang menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Egosentris siswa pada tahap ini berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun tanpa objek fisik dihadapan mereka, siswa pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Hal itu yang membuat Penyampaian IPA seharusnya dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan konsep, instrumen dan pengkondisian yang baik sehingga memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran (L.J Grabbau, 2017).

Pelaksanaan dalam pembelajaran dengan melibatkan pengalaman di sekolah dasar memerlukan media alat peraga atau alat percobaan yang riil. Hasil temuan Rafiee (2009) terkait penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah dasar yang menggunakan metode praktikum, menunjukkan bahwa penggunaan alat dan media pendidikan dalam pembelajaran IPA dapat membuat pemahaman siswa menjadi lebih permanen, siswa mendapat pengalaman belajar yang tidak bisa didapat secara teori, siswa mampu mengenal dan menguasai alat-alat IPA secara lebih baik yang pada akhirnya memiliki pengetahuan dan pemahaman materi ajar secara lebih mendalam. Akpinar (2009) menyarankan bahwa pengajaran dan pembelajaran IPA harus melibatkan penggunaan materi dan media yang lebih menarik, hal ini dapat mendorong keterlibatan siswa dalam belajar IPA di tingkat sekolah dasar dan mampu mempertahankan dan memperluas pengetahuan siswa tentang IPA.

Salah satu alat percobaan atau alat demonstrasi yang dapat digunakan adalah KIT IPA. KIT merupakan sistem pengemasan alat peraga pendidikan dimana seluruh komponen atau instrumen disusun secara terpadu, sehingga dapat digunakan untuk berbagai percobaan oleh praktikan. Sedangkan KIT IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *kit of science for kids* yang merupakan alih bahasa dari KIT, sedangkan siswa yang dimaksud dikhususkan pada siswa sekolah dasar kelas IV. Dengan demikian *kit of science for kids* merupakan alat peraga atau alat percobaan yang sudah dirancang dan disusun oleh guru dengan item-item yang berhubungan dengan unit pelajaran yang digunakan dalam membantu siswa untuk memahami materi IPA dari berbagai benda-benda yang terdapat di lingkungan siswa SD. Hal ini diharapkan melalui kegiatan percobaan yang bersifat riil, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan pemahaman terkait materi ajar dapat terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Selain pemahaman materi ajar, kegiatan pembelajaran diharapkan dapat melatih kemampuan pemecahan masalah IPA seperti memahami masalah yang dihadapi, memberikan solusi, memberikan alasan, dan memberikan alternatif solusi. Hal ini perlu diberikan mengingat

perkembangan zaman yang semakin pesat, sehingga siswa mampu mengikuti persaingan global (Erina, 2015, hlm. 204). Hal tersebut didukung bahwa salah satu kemampuan pada abad 21 yang harus dimiliki siswa adalah pemecahan masalah (Barak, 2017). Pentingnya mengetahui kemampuan pemecahan masalah digunakan guru untuk (1) mendiagnosis strategi penalaran siswa; (2) mengidentifikasi miskonsepsi siswa, pola kesalahan, konten yang tidak dikuasai atau kurang dalam pemahaman; dan (3) menyesuaikan instruksi yang sedang berlangsung untuk membantu siswa mencapai pemahaman konsep (Ashlock, 2002; Lewis, 2010).

Dolmans (2016) menemukan bahwa siswa yang kurang dalam kemampuan pemecahan masalah di tingkat awal tidak berhasil menyelesaikan pendidikan ditingkat yang lebih tinggi dan memiliki kemampuan yang rendah dalam pemahaman materi dan rendah secara kognitif. Pendapat ini diperkuat oleh Zhang (2016) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada siswa seharusnya dapat diketahui dari cara penarikan rumusan yang salah tanpa pemahaman konseptual. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara rendahnya kemampuan pemecahan masalah dengan pemahaman materi ajar.

Hasil penelitian lain menunjukkan penggunaan model *experiential learning* dalam pembelajaran IPA. Hasil penelitian Sri Utami (2012) menunjukkan; (1) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional menunjukkan skor rata-rata cenderung rendah, (2) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda asli menunjukkan skor rata-rata cenderung tinggi, (3) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda asli dan kelompok siswa dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian Sartini (2016) hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *experiential learning* berdampak positif pada peningkatan pemahaman IPA materi mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia pada siswa kelas V SDN Sidomuiyo II,

terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa, yaitu siklus I (63,63%), dan siklus II (81,81%) dan daya serap siswa rata-rata dari 70,90 menjadi 84,54.

Selanjutnya penelitian Mandhu (2015) menunjukkan; hasil belajar siswa pada *post-test* di kelas eksperimen memberikan pengaruh sebesar 1,043. Dengan perbedaan skor rata-rata *post-test* siswa sebesar 9,42. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan media KIT IPA memberikan pengaruh dengan kriteri tinggi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis melakukan penelitian untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan *kit of science for kids* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman materi ajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa SD yang berfokus pada materi gaya dan perubahan. Dengan dasar pemikiran tersebut, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Kit of Science for Kids* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Ajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: “Apakah terdapat peningkatan pemahaman materi ajar dan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa sekolah dasar pada materi gaya dan perubahan yang mendapatkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan *kit of science for kids* dibandingkan dengan siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran konvensional?”

Untuk lebih mengarahkan penelitian, maka rumusan masalah dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut;

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah IPA siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan

*kit of science for kids* dibandingkan dengan siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran konvensional pada materi gaya dan perubahan?

2. Bagaimana peningkatan pemahaman materi ajar siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan *kit of science for kids* dibandingkan dengan siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran konvensional pada materi gaya dan perubahan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dijelaskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendapatkan gambaran tentang peningkatan kemampuan pemecahan masalah IPA antara siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan *kit of science for kids* dibandingkan dengan siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.
2. Mendapatkan gambaran tentang peningkatan pemahaman materi ajar antara siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan *kit of science for kids* dibandingkan dengan siswa SD yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan digunakan oleh beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi guru dapat memanfaatkan contoh perangkat pembelajaran yang sudah diujicobakan yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPA dan pemahaman materi ajar yaitu perangkat pembelajaran *experiential learning* berbantuan *kit of science for kids*.
2. Bagi siswa memiliki pengalaman yang lebih baik dalam memahami materi ajar pada materi gaya dan perubahan.
3. Bagi sekolah dapat menerapkan pembelajaran IPA dengan menggunakan KIT IPA sebagai alat yang sudah diujicobakan.

### 1.5 Pembatasan Masalah

Yosi Gumala, 2018

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING BERBANTUAN MEDIA KIT OF SCIENCE FOR KIDS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AJAR DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan berdasarkan langkah-langkah penyelesaian masalah menurut Heller (2010) yaitu: memfokuskan masalah (memahami masalah), merencanakan solusi (memberi solusi), mendeskripsikan masalah dalam konsep fisika (memberi alasan) dan mengevaluasi solusi (memberi alternatif solusi). Pembatasan ini dikarenakan pada penelitian ini keempat indikator kemampuan pemecahan masalah disesuaikan dengan penelitian.
2. Pemahaman materi ajar dalam penelitian ini dibatasi pada taksonomi Anderson & Krathwohl yang mencakup pengetahuan konseptual pada aspek pemahaman yang meliputi mencontohkan, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan dan menafsir.
3. Penggunaan KIT IPA yang pada penelitian ini disebut *kit of science for kids* dibatasi pada beberapa alat yang digunakan seperti, neraca pegas, katrol, lilitan kawat dan baterai.
4. Materi IPA yang diujikan pada penelitian ini dibatasi pada gaya dan perubahan yang meliputi konsep gaya gravitasi, gaya gesek dan gaya elektromagnetik.

## 1.6 Struktur Organisasi Tesis

Penulisan tesis ini dimulai dari bab I pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pembatasan masalah dan struktur organisasi tesis. Bab II kajian pustaka membahas secara teoritis hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu, pemahaman materi ajar, kemampuan pemecahan masalah, model pembelajaran *experiential learning* alat peraga *kit of science for kids*, ruang lingkup materi, hakikat pembelajaran IPA di SD dan penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis. Bab III metodologi penelitian berisi penjabaran tentang metode dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, validitas internal dan eksternal, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, teknik analisis data instrumen, dan teknik pengolahan data. Bab IV hasil dan pembahasan terdiri dari hasil penelitian

Yosi Gumala, 2018

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING BERBANTUAN MEDIA KIT OF SCIENCE FOR KIDS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AJAR DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya terdiri dari deskripsi peningkatan pemahaman materi ajar, kemampuan pemecahan masalah, dan melalui model pembelajaran *experiential learning* berbantuan *kit of science for kids* serta keterlaksanaan dalam pembelajaran. Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang merupakan penunjang dari penelitian ini.