

**PENERAPAN MODEL MULTISENSORI MELALUI MEDIA
REALIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V
SD NEGERI 2 ASTOMULYO**

(Skripsi)

Oleh

Alfian Deni Iskandar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL MULTISENSORI MELALUI MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 ASTOMULYO

Oleh

ALFIAN DENI ISKANDAR

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Astomulyo. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis, mendeskripsikan dan mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA dengan penerapan model multisensori melalui media realia. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data aktivitas, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor siswa menggunakan lembar observasi dan data hasil belajar kognitif siswa menggunakan lembar tes. Data aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor siswa dianalisis kualitatif, sedangkan data hasil belajar dianalisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model multisensori melalui media realia meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh kategori “Aktif”, pada siklus II memperoleh kategori “Aktif”. Selanjutnya pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa memperoleh kategori “Aktif”, kemudian pada siklus II memperoleh kategori “Sangat Aktif”. Nilai rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh kategori “Baik”, kemudian pada siklus II kategori “Baik”. Selanjutnya pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal memperoleh kategori “Tinggi”, kemudian pada siklus II memperoleh kategori “Sangat Tinggi”.

Kata kunci : multisensori, realia, aktivitas, hasil belajar.

**PENERAPAN MODEL MULTISENSORI MELALUI MEDIA
REALIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V
SD NEGERI 2 ASTOMULYO**

Oleh

ALFIAN DENI ISKANDAR

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL MULTISENSORI
MELALUI MEDIA REALIA UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V
SD NEGERI 2 ASTOMULYO**

Nama Mahasiswa : **Alfian Deni Iskandar**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053008

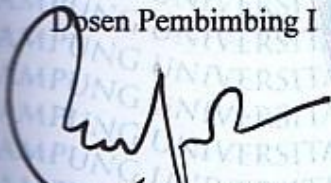
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI


1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I




Drs. Rapani, M.Pd.
NIP. 19600706 198403 1 004

Dosen Pembimbing II



Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP. 19591012 198503 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

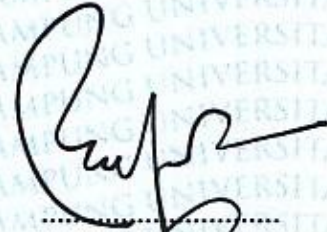


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP. 19600328 198603 2 002

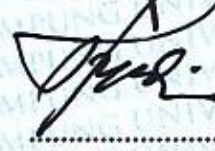
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Supriyadi, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Hj. Sowiyah, M.Pd.

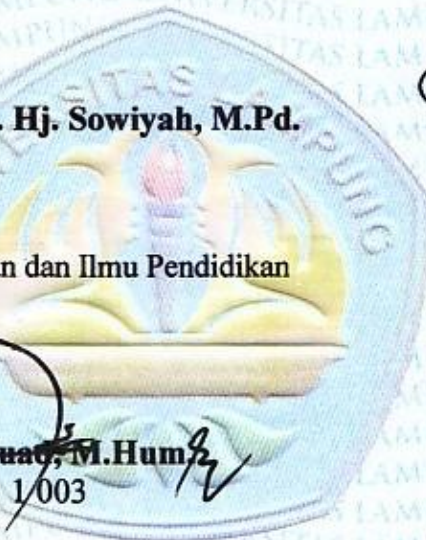


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP. 19590722 198603 1003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Mei 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama mahasiswa : Alfian Deni Iskandar
nomor pokok mahasiswa : 1213053008
program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
jurusan : Ilmu Pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
lokasi penelitian : SD Negeri 2 Astomulyo

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Multisensori Melalui Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Astomulyo” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Mei 2016
Yang membuat pernyataan,



Alfian Deni Iskandar

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Gunung Sugih, pada tanggal 01 Juni 1993, sebagai anak pertama dari pasangan Bapak Susiyanto dan Ibu Nanik Rohimah. Pendidikan peneliti dimulai dari SD Negeri 02 Buyut Udik, Kec. Gunung Sugih yang diselesaikan pada tahun 2005. Peneliti melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Pertama

(SMP) Negeri 2 Punggur yang diselesaikan pada tahun 2008. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya ke SMA Negeri 1 Kotagajah yang diselesaikan pada tahun 2011. Selanjutnya, pada tahun 2011 peneliti diterima sebagai mahasiswa pada Program Studi Agroekoteknologi di Fakultas Pertanian Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) Undangan. Kemudian tahun 2012, peneliti diterima kembali sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) tertulis.

MOTTO

“Sesuatu yang kita kerjakan dengan perasaan penuh keikhlasan dan diniatkan untuk ibadah, akan membuahkan hasil yang manis dan memuaskan hati pada saatnya nanti”

(Alfian Deni Iskandar)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohimi.

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas berkat ridho dan rahmat serta nikmat-Nya sehingga dapat kupersembahkan karya ini kepada:

Bapakku Tugiyanto dan Ibuku Nanik Rohimah tercinta, Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang tanpa balas, serta motivasi yang diberikan dan untaian doa untuk keberhasilanku

Adikku Anggun Khanifah dan Keluarga besarku yang senantiasa memberi dukungan doa dan semangat dan berbagi keceriaan selama ini.

Ustadz dan Ustadzah, Bapak dan Ibu guru SD, SMP, SMA, Bapak dan Ibu dosen, terima kasih atas semua ilmu-ilmu bermanfaat yang telah diberikan.

Teman-temanku seperjuangan angkatan 2012 yang telah memberikan senyuman, kebahagiaan dan dorongan semangat dari awal perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini, terima kasih temanku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohimi

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Multisensori Melalui Media Realia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Astomulyo”, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, petunjuk, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin., M.S., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih dan kinerja yang baik untuk kemajuan program studi PGSD.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti dan ide-ide kreatif untuk memajukan kampus tercinta PGSD.
5. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti dan memberikan kontribusi dalam kemajuan kampus PGSD.
6. Ibu Dr. Hj. Sowiyah, M.Pd., Penguji Utama atas kesediaanya telah membahas, memberikan kritik, dan saran kepada peneliti dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia memberi bimbingan, saran, dan kritik serta penyelesaian tugas dan masalah yang ada di dalam kampus sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, kritik serta waktunya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen FKIP Unila khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) atas ilmu yang telah diberikan
10. Ibu Hj. Siti Rusmini, S. Pd., Kepala SD Negeri 2 Astomulyo, Kec. Punggur yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Astomulyo.
11. Bapak Hi. Jumadi, S. Pd. SD., guru kelas V SD Negeri 2 Astomulyo, Kec. Punggur yang bersedia bekerja sama dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.

12. Siswa-siswi kelas V SD Negeri 2 Astomulyo yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
13. Seluruh rekan-rekan S1 PGSD angkatan 2012 kelas A dan B, kelompok KKN Pekon Sukabandar, serta sahabatku mas Arif, yang memotivasi dan menemani perjuangan untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya, terima kasih atas doa dan dukungannya yang diberikan.

Peneliti menyadari skripsi ini masih belum sempurna sehingga terdapat kekurangan bahkan kesalahan yang peneliti tidak sadari. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi calon guru khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Amin.

Metro, Mei 2016
Peneliti,

Alfian Deni Iskandar
NPM 1213053008

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	10
1. Belajar	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Teori Belajar	11
c. Aktivitas Belajar	13
d. Hasil Belajar	14
2. Pembelajaran	19
a. Pengertian Pembelajaran	19
B. IPA	20
1. Hakekat IPA	20
2. Tujuan IPA	21
3. Pembelajaran IPA di SD	22
C. Model Pembelajaran	23
1. Konsep Dasar Model Pembelajaran	23
2. Model-model Pembelajaran	24
D. Model Pembelajaran Multisensori	25
1. Pengertian Model Pembelajaran Multisensori	25
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Multisensori	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Multisensori	29
E. Media Pembelajaran	30
1. Pengertian Media Pembelajaran	30
2. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran	31
3. Macam-macam Media Pembelajaran	33
F. Media Realia	34

1. Pengertian Media Realia.....	34
2. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Realia.....	35
G. Kinerja Guru.....	37
H. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	40
I. Kerangka Pikir.....	41
J. Hipotesis Tindakan.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	44
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	45
1. Subjek Penelitian.....	45
2. Tempat Penelitian.....	45
3. Waktu Penelitian.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Teknik Nontes.....	45
2. Teknik Tes.....	46
D. Alat Pengumpul Data.....	46
1. Lembar Observasi.....	47
2. Soal Tes.....	51
E. Teknik Analisis Data.....	52
1. Analisis Kualitatif.....	52
2. Analisis Kuantitatif.....	56
F. Urutan Penelitian Tindakan Kelas.....	57
G. Indikator Keberhasilan.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Sekolah.....	65
B. Hasil Penelitian.....	66
1. Siklus I.....	67
2. Siklus II.....	103
C. Rekapitulasi Data.....	134
1. Kinerja Guru.....	135
2. Aktivitas Belajar Siswa.....	136
3. Hasil Belajar Siswa.....	137
D. Pembahasan.....	139
1. Kinerja Guru.....	139
2. Aktivitas Belajar Siswa.....	139
3. Hasil Belajar Siswa.....	140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	142
B. Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1 Persentase ketuntasan pembelajaran IPA siswa kelas V	5
3. 1 Aspek yang diamati pada kegiatan guru dengan model multisensori melalui media realia	47
3. 2 Rubrik penilaian kinerja guru	49
3. 3 Indikator penilaian aktivitas belajar siswa.....	49
3. 4 Indikator penilaian hasil belajar afektif	50
3. 5 Rubrik penilaian hasil belajar afektif.....	50
3. 6 Indikator penilaian hasil belajar psikomotor	51
3. 7 Rubrik penilaian hasil belajar psikomotor	51
3. 8 Kategori tingkat keberhasilan kinerja guru.....	52
3. 9 Kategori nilai aktivitas belajar siswa.....	53
3.10 Persentase keaktifan siswa.....	53
3.11 Predikat hasil belajar afektif siswa	54
3.12 Persentase ketuntasan belajar siswa.....	55
3.13 Predikat nilai hasil belajar psikomotor siswa	55
3.14 Predikat nilai hasil belajar siswa.....	56
4. 1 Rincian kegiatan kegiatan penelitian setiap siklus	66
4. 2 Kinerja guru pada pertemuan 1.....	77

Tabel	Halaman
4. 3 Kinerja guru pada pertemuan 2.....	79
4. 4 Rekapitulasi kinerja guru pada siklus I.....	80
4. 5 Aktivitas belajar siswa pertemuan 1	83
4. 6 Aktivitas belajar siswa pertemuan 2	84
4. 7 Rekapitulasi aktivitas belajar siswa siklus I	85
4. 8 Nilai hasil belajar afektif siswa pada siklus I pertemuan 1.....	86
4. 9 Nilai hasil belajar afektif siswa pada siklus I pertemuan 2.....	88
4.10 Rekapitulasi nilai hasil belajar afektif siswa siklus I.....	91
4.11 Nilai hasil belajar psikomotor siswa pada pertemuan 1	93
4.12 Nilai hasil belajar psikomotor siswa pada pertemuan 2	95
4.13 Rekapitulasi nilai hasil belajar psikomotor siswa siklus I.....	97
4.14 Distribusi perolehan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I.....	99
4.15 Kinerja guru pada siklus II pertemuan 1.....	113
4.16 Kinerja guru pada siklus II pertemuan 2.....	115
4.17 Rekapitulasi kinerja guru pada siklus II	116
4.18 Aktivitas belajar siswa pertemuan 1	117
4.19 Aktivitas belajar siswa pertemuan 2	118
4.20 Rekapitulasi aktivitas belajar siswa siklus II.....	119
4.21 Nilai hasil belajar afektif siswa pada pertemuan 1	120
4.22 Nilai hasil belajar afektif siswa pada pertemuan 2	122
4.23 Rekapitulasi nilai hasil belajar afektif siswa siklus II	124
4.24 Nilai hasil belajar psikomotorsiswa pada pertemuan 1	126
4.25 Nilai hasil belajar psikomotorsiswa pada pertemuan 2	129

Tabel	Halaman
4.26 Rekapitulasi nilai hasil belajar psikomotor siswa siklus II.....	131
4.27 Distribusi perolehan nilai hasil belajar kognitif siklus II.....	133
4.28 Peningkatan hasil kinerja guru.....	136
4.29 Peningkatan hasil aktivitas belajar siswa.....	136
4.30 Peningkatan hasil belajar siswa	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Sintaks model pembelajaran multisensori	27
2. 2 Kerangka pikir penelitian.....	40
3. 1 Alur siklus penelitian tindakan kelas	44
4. 1 Diagram peningkatan ketercapaian aktivitas belajar siswa.....	136
4. 2 Diagram peningkatan kinerja guru.....	137
4. 3 Diagram peningkatan hasil belajar siswa.....	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat-Surat	149
2. Perangkat Pembelajaran.....	156
3. Hasil Penelitian	206
4. Dokumentasi Penelitian	292

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kemajuan pendidikan yang diselenggarakan oleh negara. Pendidikan yang maju ialah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi bangsa, sehingga mampu menjadi bangsa yang dapat menghadapi dan memecahkan masalah dalam kehidupan. Selain itu, pendidikan yang maju akan memberikan kontribusi bagi negara dalam upaya pencapaian berbagai pembangunan. Oleh sebab itu, pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi siswa. Pemerintah dalam hal ini sebagai pelaksana proses pendidikan telah menentukan tujuan pendidikan nasional sebagai langkah untuk menyiapkan bangsa yang tangguh, sehingga dapat menghadapi tantangan zaman di masa yang akan datang.

Tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Redaksi Sinar Garfika, 2009: 4)

Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan. Perbaikan mutu pendidikan salah satunya melalui perbaikan kurikulum pendidikan. Sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan, kurikulum merupakan acuan dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan sekaligus sebagai cara dalam mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum yang dijalankan pada saat ini adalah Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Umumnya SD masih menggunakan KTSP. Mulyasa (2007: 20-21) KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan dan disusun dengan melihat kesuaian dengan siswa, kondisi, potensi daerah, dan kemampuan masing-masing satuan pendidikan. Sesuai dengan Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olah raga, (i) keterampilan, dan (j) muatan lokal (Depdiknas, 2008: 63). Berdasarkan muatan pelajaran yang disebutkan di atas, IPA berkontribusi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. IPA diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswa.

Mata pelajaran IPA pada hakikatnya memuat konsep-konsep pengembangan teknologi dalam kehidupan manusia dan dapat

mengembangkan produk dan proses dalam proses pembelajaran. Sapriati (2009: 12) IPA adalah ilmu yang mempelajari keadaan alam yang mempunyai hubungan timbal balik dengan lingkungan sekitarnya, dalam hal ini lingkungan hidup baik manusia, hewan, tumbuhan. Sedangkan Abdullah (2009: 7) IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disiplin dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

Djojosoediro (2012: 69) ruang lingkup mata pelajaran IPA SD/MI secara garis besar terinci menjadi empat kelompok yaitu (1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan, (2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas, (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana, (4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

IPA memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan spiritual, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, rasa ingin tahu, keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Pembelajaran IPA dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Sapriati (2009: 36) pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran IPA tersebut, harus didukung dengan iklim pembelajaran yang kondusif. Guru dituntut untuk dapat menciptakan iklim tersebut, sehingga siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa dapat memahami dan menguasai bahan ajar dengan mudah. Musfiqon (2012: 28) lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut, maka guru perlu memahami secara benar berbagai macam media pembelajaran, serta terampil dalam menerapkannya dalam pengajaran di kelas.

Menurut Arsyad (2013: 4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun penggunaan media pembelajaran harus berpedoman pada tujuan dan materi yang disajikan. Sekian banyak media pembelajaran, salah satu media yang memiliki kelebihan cukup baik untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA adalah media realia. Melalui penggunaan media realia maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Ibrahim & Nana Syaodih (2009: 119) menjelaskan bahwa objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Melalui penggunaan objek

nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera peraba.

Peninjauan terhadap dokumentasi hasil mid semester ganjil 2015/2016 yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas V SD Negeri 2 Astomulyo pada tanggal 10 November 2015, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sebagai perbandingan dengan mata pelajaran yang lain, hasil belajar IPA disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Persentase ketuntasan pembelajaran IPA siswa kelas V.

Jumlah siswa keseluruhan	Rentang Nilai	Jumlah siswa	KKM	Persentase ketuntasan	Keterangan
34	41-65	25	66	73, 53	Belum tuntas
	66-90	9		26, 47	Tuntas

Sumber: Dokumentasi nilai IPA MID semester ganjil guru kelas V SD Negeri 2 Astomulyo Tahun Ajaran 2015/2016.

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 34 orang siswa, hanya 9 orang siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebesar 66. Artinya 25 orang siswa atau 73,53% dari 34 orang siswa di kelas tersebut, belum tuntas memenuhi KKM. Melihat kondisi tersebut, maka hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Astomulyo dikatakan belum berhasil karena persentase ketuntasan belajar masih rendah sebesar 26,47%. Hal ini belum sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa kriteria ideal ketuntasan hasil belajar adalah 75% (Mulyasa, 2007: 27).

Pengamatan dan wawancara kembali dilakukan pada tanggal 18 November 2015, observasi dilakukan pada kegiatan guru dan siswa dalam

proses pembelajaran. Diketahui bahwa siswa masih terlihat pasif, dibuktikan dengan siswa yang masih terlihat duduk diam mendengarkan penjelasan guru. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya. Sehingga, dapat dikatakan pembelajaran masih berpusat pada kegiatan guru (*teacher centered*). Selain itu siswa belum berpartisipasi penuh dalam kegiatan diskusi, terlihat masih banyak siswa yang asyik bercanda dan mengobrol dengan teman satu kelompoknya. Model pembelajaran yang digunakan guru belum mengarahkan pada pembelajaran yang mengutamakan kegiatan belajar menggunakan alat panca indera secara optimal. Hal ini terlihat pada cara mengajar yang dilakukan masih memanfaatkan beberapa alat indera saja yaitu berupa indera pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media realia yang belum maksimal juga terlihat pada kegiatan belajar tersebut. Melihat fakta-fakta yang telah dipaparkan, perlu diadakan perbaikan pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Upaya perbaikan pembelajaran dapat diwujudkan melalui penerapan model pembelajaran yang dapat membantu permasalahan di atas.

Model pembelajaran multisensori dipandang peneliti sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah yang telah diungkapkan di atas. Hal ini didukung oleh pendapat Abidin (2014: 229) model pembelajaran multisensori memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, pembelajaran multisensori tidak hanya menggunakan satu indera sebagai alat untuk membentuk persepsi, melainkan seluruh indera yang dimiliki manusia. Proses pembelajaran yang diharapkan yaitu agar siswa lebih aktif dan mampu meningkatkan

pemahaman. Oleh sebab itu, keaktifan siswa dan suasana proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul: “penerapkan model pembelajaran multisensori melalui media realia untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Astomulyo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut.

1. Siswa masih terlihat pasif.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Model pembelajaran belum mengarahkan pada penggunaan alat panca indra secara optimal.
4. Proses pembelajaran belum mengarahkan pada pembelajaran yang mengutamakan bekerjanya berbagai alat panca indera.
5. Belum memanfaatkan media realia.
6. Rendahnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Astomulyo khususnya pelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah aktivitas belajar IPA siswa kelas V dengan penerapan model multisensori melalui media realia di SD Negeri 2 Astomulyo?
2. Bagaimanakah hasil belajar IPA siswa kelas V dengan penerapan model multisensori melalui media realia di SD Negeri 2 Astomulyo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diungkapkan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis, mendeskripsikan dan mengetahui.

1. Peningkatan aktivitas belajar IPA siswa kelas V dengan penerapan model multisensori melalui media realia di SD Negeri 2 Astomulyo?
2. Peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V dengan penerapan model multisensori melalui media realia di SD Negeri 2 Astomulyo?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Siswa

Penelitian diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar yang mengutamakan pengoptimalan seluruh alat indera, sehingga dapat membantu penguasaan materi dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

b. Guru

Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan akan menjadi sebuah wawasan pengetahuan bagi guru tentang penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai dalam

pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa serta kualitas pembelajaran yang dilakukan guru.

c. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil akhir penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbang saran serta kontribusi positif dalam rangka mengembangkan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Keilmuan ke PGSD-an

Memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan khususnya ke SD-an dengan penerapan model dan metode pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil belajar di kelas.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Proses mendapatkan pengetahuan dilakukan melalui kegiatan belajar. Belajar terjadi pada suatu proses yaitu tingkah laku yang dilakukan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Proses belajar meliputi kegiatan mengalami, menggali informasi, dan menarik kesimpulan. Susanto (2014: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Sagala (2012: 34) belajar adalah perubahan kualitas kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, sebagai masyarakat, maupun sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Lebih lanjut, Walker dalam Riyanto (2009: 5) belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau

faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan belajar.

Merujuk pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu, meliputi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Dengan belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari sebelumnya serta mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, informasi dan pengalaman baik yang didapat maupun yang dialami dan dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Teori Belajar

Teori belajar diperlukan sebagai landasan terjadinya proses belajar. Menurut Trianto (2010: 27) teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Ada beberapa teori belajar yang melandasi terjadinya belajar yaitu teori belajar konstruktivisme, teori belajar perkembangan kognitif, teori penemuan, dan teori pembelajaran perilaku. Selanjutnya, Trianto (2010: 28) berpendapat bahwa salah satu teori yang melandasi pembelajaran melalui model multisensori adalah teori konstruktivisme.

Winataputra, dkk (2008: 6.7) menyatakan bahwa perspektif konstruktivisme pada pembelajaran di kelas dilihat sebagai proses “konstruksi” pengetahuan oleh siswa. Perspektif ini mengharuskan siswa bersikap aktif. Dalam proses ini siswa mengembangkan gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang diperoleh pada masa lalu dan masa kini.

Menurut Hanafiah (2010: 62) teori konstruktivisme pada dasarnya dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus kepada siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Trianto (2010: 28) menjelaskan teori konstruktivisme memiliki satu prinsip yang paling penting yaitu guru tidak hanya sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Suprijono (2011: 97) menyatakan bahwa asumsi penting dari konstruktivisme adalah *situated cognition* (kognisi yang ditempatkan), konsep ini mengacu pada ide bahwa pemikiran selalu ditempatkan atau disituasikan dalam konteks sosial dan fisik, bukan dalam pikiran seseorang. Pengetahuan diletakkan dan dihubungkan dengan konteks di mana pengetahuan tersebut dikembangkan. Berdasarkan pemikiran-pemikiran itu, maka pembelajaran harus diciptakan semirip mungkin dengan situasi “dunia nyata”. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kontekstual.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang tepat untuk melandasi penelitian ini. Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa dalam belajar siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri dan guru berperan sebagai fasilitator. Selain itu, guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa melainkan juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

c. Aktivitas Belajar

Semua kegiatan seseorang dalam mengikuti suatu kegiatan baik secara kelompok maupun perorangan atau individu dapat disebut aktivitas. Aktivitas belajar erat kaitanya dengan proses belajar, karena aktivitas belajar berlangsung dalam proses belajar. Kunandar (2010: 277) aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran. Winkel (2009: 56) aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan yaitu prestasi belajar.

Aktivitas belajar banyak macamnya, Paul D. Dierich dalam Hamalik (2012: 90-91) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut.

- a) Kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b) Kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara dan diskusi.
- c) Kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
- d) Kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *out line* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
- e) Kegiatan menggambar meliputi: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, dan peta.
- f) Kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, dan menyelenggarakan permainan (simulasi), serta menari dan berkebun.

- g) Kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- h) Kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, dan tenang, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah bentuk dari keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar yang menjadi penentu kegiatan siswa untuk belajar. Adapun indikator aktivitas yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah (1) siswa aktif mengajukan pertanyaan, (2) keberanian dalam mengemukakan pendapat, (3) aktif mengikuti diskusi kelompok, (4) mendengarkan penjelasan dari guru, (5) antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, (6) semangat dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran.

d. Hasil Belajar

Tercapainya tujuan akhir pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar akan memberikan pandangan tentang capaian selama pembelajaran berlangsung. Susanto (2014: 6) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sedangkan Hamalik (2012: 30) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan bentuk harapan

berupa pernyataan tentang apa yang diinginkan pada diri siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran.

Klasifikasi hasil belajar yang digunakan sistem pendidikan nasional terdiri dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Benyamin Bloom dalam Sudjana (2010: 22) hasil belajar terdiri dari tiga ranah yang pembagiannya adalah sebagai berikut.

- a). Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*) yaitu ranah yang mencakup kekuatan mental (otak) dan hasil belajar intelektual. Ranah ini terdiri dari enam aspek yaitu aspek pengetahuan/ingatan (*knowledge*), aspek pemahaman (*comprehension*), aspek aplikasi (*application*), aspek analisis (*analysis*), aspek sintesis (*synthesis*), aspek evaluasi (*evaluation*).
- b). Ranah Afektif (*Affective Domain*) berkaitan dengan sikap, perasaan, emosi dan respon siswa dalam proses pembelajaran. Ranah ini terdiri dari lima aspek yaitu *receiving* (menerima), *responding* (merespon), *valuing* (menilai), *organization* (pengaturan), *internalizing value* (internalisasi nilai).
- c). Ranah Psikomotorik (*Psychomotor Domain*) berkaitan dengan penggunaan keterampilan (*skill*) motor dasar, koordinasi dan pergerakan fisik. Keterampilan (*skill*) terdiri dari enam tingkatan yaitu gerakan refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan skill, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive*.

Hakim (2009: 28) hasil belajar pada aspek pengetahuan adalah dari tidak tahu menjadi tahu, pada aspek sikap dari tidak mau menjadi mau, dan pada aspek keterampilan dari tidak mampu menjadi mampu. Adapun indikator untuk masing-masing aspek tersebut adalah, sebagai berikut.

a) Kognitif

Berdasarkan pendapat Gagne dalam Suprijono (2011: 4), hasil belajar bisa berupa keterampilan intelektual atau kognitif siswa. Pada penerapan model multisensori dengan menggunakan media

realia ini, indikator hasil belajar kognitif siswa berupa mengidentifikasi masalah, menentukan hipotesis, observasi atau pengamatan sederhana, mencari solusi masalah, membandingkan konsep dengan pengetahuan yang siswa miliki, menjelaskan hasil temuan, dan mengevaluasi hasil temuan yang didapat. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan indikator aspek kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman.

b) Afektif

Ahmadi (2007: 148) sikap adalah suatu hal yang menentukan sifat, hakikat, baik perbuatan sekarang maupun perbuatan yang akan datang.

Merujuk pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sikap adalah kecenderungan seseorang dalam merespon secara berulang terhadap situasi tertentu. Lingkungan siswa SD banyak sikap yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Pada penelitian ini, penulis memfokuskan pada sikap kerjasama dan tanggung jawab

1) Kerjasama

Kemendikbud (2013: 24) kerjasama adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas. Kemendikbud (2013: 24) menyebutkan beberapa indikator sikap kerjasama sebagai berikut.

- a) Terlibat aktif dalam bekerja bakti membersihkan kelas atau sekolah.

- b) Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan.
- c) Bersedia membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan.
- d) Berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok.
- e) Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok.
- f) Tidak mendahulukan kepentingan pribadi.
- g) Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat/pikiran antara diri sendiri dengan orang lain.
- h) Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kerjasama adalah sikap yang timbul untuk dapat berbaur melakukan sesuatu secara bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan.

2) Tanggung Jawab

Kemendikbud (2013: 23) menyebutkan tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Kemendikbud (2013: 23) menyebutkan beberapa indikator sikap tanggung jawab yaitu sebagai berikut.

- a) Melaksanakan tugas individu dengan baik.
- b) Menerima resiko dan tindakan yang dilakukan.
- c) Tidak menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat.
- d) Mengembalikan barang yang dipinjam.
- e) Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.
- f) Menepati janji.
- g) Tidak menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan kita sendiri.
- h) Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa disuruh/diminta.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tanggung jawab adalah perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas yang seharusnya ia lakukan.

c) Psikomotor

Winkel (2009: 249) ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu untuk menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu. Hasil belajar psikomotor atau keterampilan siswa sebagai aplikasi dari pengetahuan yang dimiliki. Keterampilan tersebut bisa berupa keterampilan berpikir seperti merancang solusi pemecahan masalah dan keterampilan motorik seperti mengumpulkan tugas sesuai dengan petunjuk. Pada penelitian ini penulis memfokuskan pada aspek keterampilan mengamati, dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan tentang pengetahuan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang diperoleh saat belajar dan setelah mengalami kegiatan belajar yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari kegiatan tes materi pelajaran tertentu yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Indikator aspek kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman. Sedangkan indikator dari aspek afektif meliputi sikap kerjasama dan tanggung jawab, serta aspek psikomotor meliputi keterampilan mengamati dan mengkomunikasikan.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas merupakan proses interaksi siswa dengan guru untuk mentransfer pengetahuan. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi suatu proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Komalasari (2013: 3) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Huda (2013: 2) pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses ilmiah setiap orang.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamalik (2012: 54) pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa, di mana di dalamnya menyangkut tujuan, metode, siswa, guru, alat bantu mengajar, penalaran dan situasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk terjadinya proses belajar pada siswa dengan adanya interaksi antara siswa dengan guru, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

B. IPA

1. Hakekat IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti "pengetahuan". *Science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan IPA. Abdullah (2009: 18) IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disiplin dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Wahaya dalam Trianto (2010: 136) IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

Merujuk beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.

2. Tujuan IPA

Semua mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan memberikan arahan sesuatu yang akan dicapai, begitu juga mata pelajaran IPA. Tujuan pembelajaran IPA merupakan suatu harapan yang akan dicapai setelah diadakan pembelajaran. Djojosoediro (2012: 82–83) rumusan tujuan pembelajaran IPA di SD/MI yaitu memberi informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA tidak melalui pemindahan pengetahuan (istilah, fakta, konsep, prinsip, hukum/teori) dari guru kepada siswa, tetapi menjadi suatu kewajiban bahwa pembelajaran IPA harus melalui inkuiri ilmiah (penyelidikan), dan melalui penerapan konsep-konsep IPA dalam bentuk merancang dan membuat suatu karya. Pembelajaran IPA seperti ini, akan memberi kebermaknaan hasil belajar bagi diri siswa dalam menjalani kehidupan di alam ini.

Sapriati (2009: 45) pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan kesadaran tentang pesan dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman kebidang pengajaran lain.
- 6) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 7) Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah agar siswa memiliki pengetahuan tentang gejala alam, berbagai jenis dan perantai lingkungan melalui pengamatan agar siswa tidak buta akan pengetahuan dasar mengenai IPA, mengembangkan konsep-konsep IPA, dapat mengembangkan keterampilan proses untuk memecahkan masalah di sekitar kehidupan sehari-hari.

3. Pembelajaran IPA di SD

Paradigma baru pembelajaran di sekolah dasar, IPA harus disajikan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar IPA. Sapriati (2009: 36) pembelajaran IPA di SD/MI lebih menekankan pada pembelajaran pengalaman langsung melalui pengetahuan dan pengembangan keterampilan proses (mengamati, menyampaikan hasil pengamatan, dan menyimpulkan serta melakukan percobaan/penelitian) dan sikap ilmiah. Sutrisno (2007: 19) secara ringkas IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta penggunaan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dalam penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*).

Beralaskan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah usaha yang dilakukan dalam mempelajari keadaan alam yang mempunyai hubungan timbal balik dengan lingkungan sekitarnya, dalam hal ini lingkungan hidup baik lingkungan biotik dan abiotik.

C. Model Pembelajaran

1. Konsep Dasar Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur, sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Amri (2013: 4) model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

Madjid (2013: 13) model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Sedangkan Hanafiah & Cucu Suhana (2010: 41) mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan.

Berdasarkan uraian tentang pengertian model pembelajaran yang diungkapkan oleh beberapa ahli di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar di dalam kelas berkenaan dengan proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan, serta menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan

siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

2. Model-model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran guru diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, dimana dalam pemilihan model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Abidin (2014: 122) bahwa ada lima model inti yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, adapun kelima model tersebut antara lain.

- a) Model pembelajaran proses saintifik
Model pembelajaran proses saintifik merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa beraktivitas sebagaimana ahli sains. Dalam praktiknya siswa diharuskan melakukan serangkaian aktivitas selayaknya langkah-langkah penerapan metode ilmiah yang meliputi (1) merumuskan masalah, (2) mengajukan hipotesis, (3) mengumpulkan data, (4) mengolah dan menganalisis data, (5) membuat kesimpulan.
- b) Model pembelajaran integratif berdiferensiasi
Model pembelajaran integratif berdiferensiasi dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran baik dalam hal materi, kecakapan hidup, maupun konteks dunia nyata.
- c) Model pembelajaran multiliterasi
Model pembelajaran multiliterasi merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan konsep literasi berbahasa untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap berbagai disiplin ilmu.
- d) Model pembelajaran multisensori
Model pembelajaran multisensori pada dasarnya adalah model pembelajaran yang dikembangkan atas dasar optimalisasi panca indra untuk belajar sebagai awal membangun pengetahuan dan sekaligus untuk meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi belajar siswa.
- e) Model pembelajaran kooperatif
Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan aktivitas kerjasama siswa dalam belajar berbasis ketergantungan positif dan pembagian tugas yang jelas. Beberapa metode kooperatif adalah jigsaw, II, TGT, TAI, jigsaw orisinal dan CIRC.

Sani (2014: 76) beberapa model, strategi, atau metode pembelajaran dapat diterapkan dengan mengintegrasikan elemen-elemen pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Model yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran saintifik, antara lain: (1) pembelajaran berbasis inkuiri, (2) pembelajaran penemuan (*discovery learning*), (3) pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), (4) pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), dan (5) pembelajaran multisensori, serta model lain yang relevan.

Merujuk uraian pendapat ahli tentang model-model pembelajaran di atas, peneliti menetapkan model yang akan dikembangkan dalam pembelajaran KTSP di kelas yaitu model pembelajaran multisensori. Model ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

D. Model Pembelajaran multisensori

1. Pengertian Model Pembelajaran Multisensori

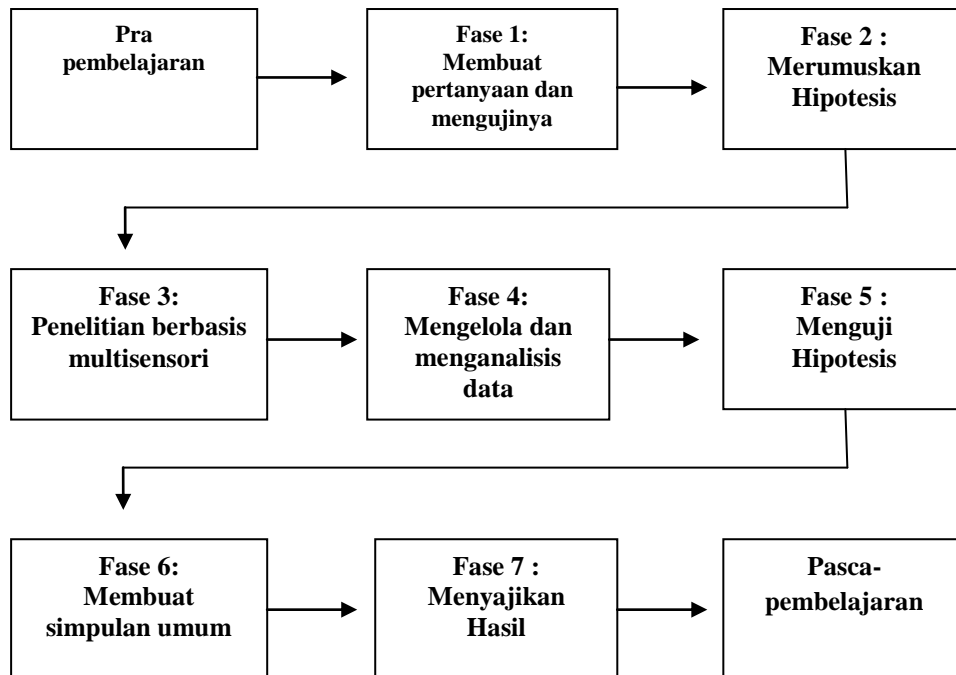
Model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran multisensori. Pembelajaran multisensori merupakan pembelajaran yang mengoptimalkan seluruh panca indra dalam proses pembelajaran. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 671) kata multisensori terdiri dari dua kata yaitu multi dan sensori. Kata “multi” artinya banyak atau lebih dari satu atau dua, sedangkan “sensori” artinya panca indra. Maka gabungan kedua kata ini berarti lebih dari satu panca indra.

Abidin (2014: 227) model pembelajaran multisensori pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan berbagai stimulus indra meliputi pendengaran, penglihatan, sentuhan, dan terkadang juga penciuman dan pengecap. Yusuf (2003: 95) bahwa model multisensori mendasarkan pada asumsi bahwa anak akan dapat belajar dengan baik apabila materi pengajaran disajikan dalam berbagai modalitas alat indra.

Bersumber dari teori para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran multisensori adalah model pembelajaran yang melibatkan berbagai stimulus panca indra untuk mengembangkan kemampuan siswa sehingga proses pemerolehan informasi tidaknya hanya bersifat satu sumber tetapi dari berbagai sumber.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Multisensori

Pembelajaran dengan menggunakan model multisensori dalam praktiknya merupakan pembelajaran yang dikreasikan agar materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi materi yang bersifat konkret. Abidin (2014: 234) memaparkan model pembelajaran multisensori dimodifikasi dan disesuaikan dengan sintaks model saintifik proses, model pembelajaran multisensori dapat dilaksanakan melalui sintaks pada gambar berikut.



Gambar 2. 1. Sintaks model pembelajaran multisensori.
(Adopsi Abidin 2014: 235)

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa tahapan model pembelajaran multisensori adalah sebagai berikut.

a) Prapembelajaran

Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru sebelum pembelajaran inti dimulai. Pada tahap ini guru mengkondisikan kelas, memotivasi siswa, melibatkan siswa dengan hal yang akan diteliti, mengorganisasikan siswa, menjelaskan prosedur pembelajaran.

b) Fase 1 : Membuat pertanyaan dan mengujinya

Pada tahap ini siswa diperkenalkan dengan masalah apa yang akan diteliti. Berdasarkan informasi tersebut, siswa membuat beberapa pertanyaan dan kemudian menguji kelayakan dan kelogisan pertanyaan tersebut. Tugas guru pada tahap ini adalah memotivasi siswa untuk mampu menemukan masalah dan membuat serta memberikan pertimbangan kelayakan dan kelogisan pertanyaan yang dibuat siswa.

c) Fase 2 : Merumuskan hipotesis

Pada tahap ini siswa belajar merumuskan hipotesis atau jawaban sementara atas rumusan masalah yang telah diajukan pada tahap sebelumnya dengan mengoptimalkan apa yang telah mereka ketahui. Tugas guru pada tahap ini adalah membantu siswa membangkitkan semangatnya dan membimbing siswa membuat hipotesis.

- d) Fase 3 : Penelitian berbasis multisensori
 Pada tahap ini siswa merencanakan dan melaksanakan kegiatan observasi atau penelitian sederhana. Observasi atau penelitian yang dilakukan harus dilandasi penggunaan multisensori sebagai alat stimulus belajar. Selama melaksanakan observasi/penelitian, siswa mencatat seluruh proses dan hasilnya sebagai data penting yang akan diolah dan dianalisis. Tugas guru pada tahap ini memfasilitasi, membantu, dan memberikan solusi kepada siswa selama melaksanakan kegiatan penelitian/observasi.
- e) Fase 4 : Mengolah data dan menganalisis data
 Pada tahap ini siswa mengolah dan menganalisis data yang diperoleh pada saat kegiatan penelitian/observasi. Tugas guru pada tahap ini adalah membimbing siswa mengolah dan menganalisis data dan jika diperlukan memberikan gambaran model pengolahan dan penganalisaan data yang benar.
- f) Fase 5 : Menguji hipotesis
 Pada tahap ini siswa menguji hipotesis yang telah diajukannya. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, siswa membuat pemaknaan proses dan hasil penelitian atau observasi yang telah dilaksanakannya. Tugas guru adalah mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis, evaluatif, dan kreatif.
- g) Fase 6 : Membuat simpulan umum
 Pada tahap ini siswa merumuskan simpulan umum atau akhir atas hasil kegiatan penelitian/observasi yang telah dilaksanakan. Simpulan ini hendaknya mampu menjawab rumusan masalah yang diajukan sebelumnya. Tugas guru adalah membantu siswa menyusun simpulan yang ilmiah dan sistematis.
- h) Fase 7 : Menyajikan hasil
 Pada tahap ini perwakilan siswa tiap kelompok memaparkan hasil kerjanya. Pada tahap ini guru melakukan penilaian atas performa atau produk yang dihasilkan siswa.
- i) Pasca pembelajaran
 Pada tahap ini guru membahas kembali masalah dan solusi alternatif yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam prosesnya guru membandingkan antara solusi satu dengan solusi lain hasil pemikiran siswa atau juga dibandingkan dengan solusi secara teoritis yang telah ada. (Abidin 2014: 235).

Supriyadi (2007: 162) bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model multisensori meliputi (1) mengamati/melihat, (2) memegang, (3) meraba keseluruhan isi benda, (4) mendengarkan bunyi yang dihasilkan benda, (4) menirukan ucapan yang diucapkan guru, (5) mencium atau menemukan bau benda (kalau benda hidup).

Berdasarkan uraian pendapat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran model multisensori adalah siswa dioptimalkan kemampuan inkuiri kritisnya yang dilakukan siswa pada berbagai kenyataan kehidupan siswa sehari-hari. Aktivitas inkuiri kritis ini dilakukan siswa dengan melibatkan seluruh alat indranya. Sedangkan langkah-langkah model multisensori yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Abidin (2014: 235) yang meliputi: (1) prapembelajaran, (2) fase 1: membuat pertanyaan dan mengujinya, (3) fase 2: merumuskan hipotesis, (4) fase 3: penelitian berbasis multisensori, (5) fase 4: mengolah data dan menganalisis data, (6) fase 5: menguji hipotesis, (7) fase 6: membuat simpulan umum, (8) fase 7: menyajikan hasil, (9) Pasca pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Multisensori

Model multisensori mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan model tersebut. Blackwood dalam Abidin (2014: 233-234) memaparkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model multisensori sebagai berikut

- a. Kelebihan model multisensori, antara lain:
 - 1) Pembelajaran multisensori dapat membangkitkan minat belajar siswa.
 - 2) Pembelajaran multisensori mempercepat siswa memahami materi yang dipelajari.
 - 3) Pembelajaran multisensori menempatkan pemahaman lebih lama karena pemahaman disimpan dalam memori jangka panjang.
 - 4) Pembelajaran multisensori membuat pembelajaran lebih jelas.
 - 5) Pembelajaran multisensori melibatkan siswa secara langsung dalam melaksanakan kegiatan inkuiri kritis.

- 6) Pembelajaran multisensori mengembangkan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa.
- b. Kekurangan model multisensori, antara lain :
 - 1) Tidak semua alat indra yang dimiliki siswa mempunyai kemampuan yang sama merupakan permasalahan dalam pengoptimalan penggunaan alat indra sebagai alat belajar.
 - 2) Proses belajar mengajar dengan menggunakan model ini memerlukan ketersediaan sistem lingkungan belajar yang memadai seperti ketersediaan masalah yang bisa dipecahkan secara multiperspektif, media dan sumber belajar yang relevan, lembar kerja proses yang lengkap secara individu dan kelompok.
 - 3) Mengubah kebiasaan siswa dari belajar dengan mendengarkan menjadi belajar berfikir kritis, kreatif, dan produktif, dan membiasakan siswa menggunakan berbagai alat indranya dalam bekerja kooperatif, kolaboratif, dan komunikatif merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari model multisensori yaitu dapat membantu membangkitkan minat belajar siswa, menempatkan pemahaman lebih lama dan melibatkan siswa secara langsung dalam melaksanakan kegiatan inkuiri kritis. Kekurangan model multisensori yaitu tidak semua alat indra yang dimiliki siswa mempunyai kemampuan yang sama dan sulitnya mengubah kebiasaan siswa dari belajar dengan mendengarkan menjadi belajar berfikir kritis, kreatif, dan produktif, dan membiasakan siswa menggunakan berbagai alat indranya dalam bekerja kooperatif, kolaboratif, dan komunikatif.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Penyampaian materi pembelajaran kepada siswa akan lebih bermakna jika menggunakan media pembelajaran. Pengertian media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara

harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Arsyad (2013: 4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran hubungan komunikasi akan berjalan dengan lancar dan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu. Rossi & Breidle dalam Sanjaya (2008: 204) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, majalah, koran, dan sebagainya.

Bersumber berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Pengaplikasian media pembelajaran dalam kegiatan belajar tidak serta-merta diterapkan secara langsung. Akan tetapi, harus memperhatikan fungsi penggunaan media itu sendiri. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu penyampaian materi yang diberikan guru kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media akan memberikan pembelajaran yang bermakna. Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013: 23) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk

perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dalam jumlah besar, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan intruksi.

Sedangkan Sanjaya (2008: 207-210) menyebutkan bahwa media pembelajaran secara khusus memiliki fungsi sebagai berikut.

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
Peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dapat diabadikan dengan foto, atau direkam melalui video atau audio, dengan demikian peristiwa yang terjadi tersebut dapat disimpan dan diabadikan. Tentunya ini dapat digunakan apabila diperlukan. Misalnya guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video.
- b) Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
Media pembelajaran juga dapat mempermudah hal yang sulit ditampilkan seperti benda yang terlalu besar, misalnya untuk menampilkan benda-benda langit, berbagai binatang buas, alat perang dan lainnya dengan menggunakan film, foto-foto, atau gambar. Benda-benda yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang, misalnya bakteri, jamur, virus dan lainnya, dapat dipelajari dengan menggunakan mikroskop, atau *micro projector*. Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran juga dapat menampilkan sesuatu proses gerakan yang terlalu cepat atau sebaliknya.
- c) Menambah gairah dan motivasi belajar
Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat.
- d) Media pembelajaran memiliki nilai praktis
Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut.
 - 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
 - 2) Media dapat membatasi batas ruang lingkup kelas.
 - 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
 - 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
 - 5) Media dapat menawarkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
 - 6) Media dapat memotivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
 - 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
 - 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
 - 9) Media dapat memberikan pengalaman menyeluruh dari hal konkret sampai yang abstrak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan intruksi.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Seiring dengan berkembangnya zaman cukup banyak macam dan bentuk media yang telah beredar. Penggunaan media telah dimodifikasi, harapannya melalui penggunaan media pembelajaran akan lebih memberkan pengetahuan yang bermakna. Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran diungkapkan oleh Asyhar (2011: 44-45) yaitu:

- a) Media *visual* yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan, misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b) Media *audio* adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya *tape recorder*, dan radio.
- c) Media *audio visual* adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- d) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Sanjaya (2008: 211) mengelompokkan media pembelajaran yang dilihat dari segi sifatnya, yaitu .

- a) Media *anditif*, yaitu media yang hanya didengarkan saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Termasuk dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lainnya.

Pengelompokan macam-macam media pembelajaran menurut Asra (2008: 5.8) secara umum media dikelompokkan antara lain.

- a) Media *visual* yaitu media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk kelompok *visual* misalnya foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflit, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama, makeup.
- b) Media *audio* adalah media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset *audio*, radio, *MP3 Player*, *ipod*.
- c) Media *audio visual* yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, *sound slide*.
- d) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer (CBI).
- e) Media *realia* yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, batuan, binatang, *insectarium*, *herbarium*, air, sawah.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa macam, yaitu: (a) media *visual*, (b) media *audio*, (c) media *audiovisual*, (d) multimedia, dan (e) media *realia*. Setiap jenis media pembelajaran memiliki bentuk dan cara penyajian yang berbeda-beda dalam pembelajarannya. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menetapkan jenis media yang akan digunakan yaitu media *realia*.

F. Media Realia

1. Pengertian Media Realia

Media yang dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pemahaman pengetahuan dari guru ke siswa adalah media *realia*. Media *realia* adalah media pembelajaran yang menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2008: 14) media *realia* adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang

sebenarnya. Selanjutnya Ibrahim & Nana Syaodih (2009: 119) objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, misalnya berkebun. Asra (2008: 5) media realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan.

Merujuk dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata, sehingga akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Penggunaan media realia dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah mampu memberikan pengetahuan yang bermakna bagi siswa. Pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga media realia. Menurut Ibrahim & Nana Syaodih (2009: 119) mengungkapkan bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata. Kelebihan dan kelemahan media realia sebagai berikut.

- a) Kelebihan
 - 1) Memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
 - 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

b) Kelemahan

- 1) Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- 3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Pujita (2006:18-20), media realia mempunyai keunggulan dan kelemahan yaitu:

a) Keunggulan

- 1) Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan.
- 2) Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat.

b) Kelemahan

- 1) Ukuran kendala utama dalam menghadirkan media realia dalam ruang kelas adalah ukuran yang terlalu besar. Apabila kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam ruang kelas, media realia berukuran besar sulit untuk dibawa ke ruang kelas.
- 2) Benda nyata yang berharga mahal. Benda-benda nyata yang harganya mahal tentunya sulit untuk digunakan sebagai media realia.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan kelebihan yang dimiliki oleh media realia yaitu kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu dalam situasi nyata dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra, sedangkan kelemahannya yaitu mengandung resiko, biaya yang diperlukan besar, tidak dapat memberikan gambaran sebenarnya.

G. Kinerja Guru

Kinerja guru berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berlangsung serta kemampuan dalam melaksanakan tugas pendidikan. Susanto (2014: 29) pengertian kinerja guru adalah sebagai prestasi, hasil, atau kemampuan yang dicapai atau diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan dan pengajaran. Dalam pelaksanaan mengajar di kelas, guru dituntut untuk dapat memiliki kemampuan dalam mengelola kelas.

Hanafiah & Cucu Suhana (2010: 103) adapun yang dimaksud dengan kinerja mengajar guru adalah seperangkat perilaku nyata yang ditunjukkan guru sesuai dengan tugasnya sebagai pendidik. Rusman (2012: 54-58) menyebutkan bahwa standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh ke dalam empat kompetensi yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi yang dimiliki guru dalam rangka pengoptimalan potensi siswa adalah kompetensi pedagogik. Rusman (2012: 54) kompetensi

pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengoptimalkan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuan di kelas, dan guru juga harus mampu melaksanakan kegiatan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hanafiah & Cucu Suhana (2010: 104) kompetensi pedagogik yang harus dikuasai seorang guru/pendidik adalah sebagai berikut.

- a) Menguasai karakteristik peserta didik, dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, *cultural*, dan intelektual.
- b) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
- c) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan.
- d) Memanfaatkan media, teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Bersumber pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh guru merupakan kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik di kelas, sehingga pembelajaran dapat berjalan dapat menjadi kegiatan yang mendidik.

2) Kompetensi Kepribadian

Guru dipandang oleh masyarakat sebagai sosok pribadi yang patut dijadikan panutan yang ideal. Rusman (2012: 55) kompetensi kepribadian yang harus dimiliki guru adalah sebagai berikut.

- a) Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
- b) Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
- c) Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, areif, dan berwibawa.
- d) Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
- e) Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi kepribadian yang dimiliki oleh guru merupakan kompetensi pengembangan kepribadian yang berkaitan dengan kepribadian guru yang menjadi panutan peserta didik dan masyarakat.

3) Kompetensi Sosial

Guru sebagai bagian masyarakat harus mampu menempatkan diri dalam berinteraksi serta mengembangkan kemampuan sosialnya. Hanafiah & Cucu Suhana (2010: 104) kompetensi sosial yang harus dimiliki guru adalah sebagai berikut.

- a) Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
- b) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
- c) Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
- d) Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial yang dimiliki guru merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat dan makhluk sosial untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial.

4) Kompetensi Profesional

Rusman (2012: 56) kompetensi profesional yaitu kemampuan yang berhubungan dengan penyelesaian tugas-tugas keguruan menyangkut dengan kinerja yang ditampilkan. Adapun kompetensi profesional yang harus dimiliki guru adalah sebagai berikut.

- a) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diajarkan.
- b) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diajarkan.
- c) Mengembangkan materi pembelajaran yang diajarkan secara kreatif.
- d) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- e) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.

Merujuk pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru adalah kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kinerja tersebut antaranya adalah kegiatan merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar yang berkenaan dengan kompetensi professional guru.

H. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini :

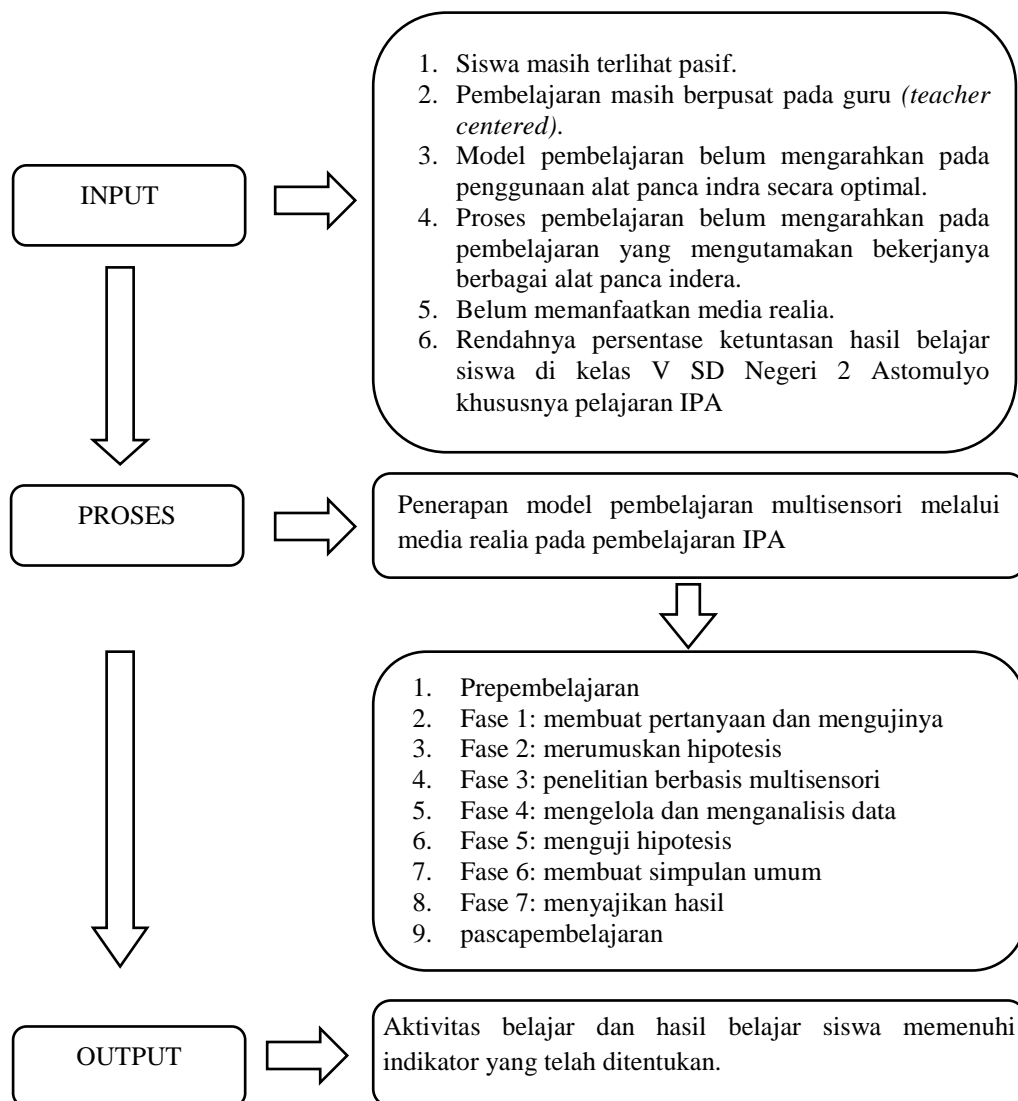
1. Nurdayati P. & Purwandari (Volume 2, Nomor 2, 2009) dalam Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Model Multisensori Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia di SD Inklusi”, membuktikan bahwa penerapan model multisensori dapat mengembangkan aktivitas dan kemampuan membaca anak disleksia. Penelitian yang dilakukan Nurdayati P. & Purwandari (2009) memiliki kesamaan yaitu menerapkan model multisensori mampu mengembangkan kemampuan anak disleksia.
2. Sessiani, Lucky (2007) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Multisensori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada

Anak Taman Kanak-kanak ABA 52 Semarang”, membuktikan bahwa metode multisensori mampu memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak Taman Kanak-kanak ABA 52 Semarang. Penelitian yang dilakukan oleh Lucky Ade Sessiani (2007) memiliki kesamaan yaitu penggunaan model multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

3. Anggita, Fenti (2011) dalam penelitiannya “ Pengaruh Media Realia Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngawen Kecamatan Wedug Kabupaten Demak”. Menyimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media realia dengan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fenty Anggita (2011) ini memiliki kesamaan penggunaan media realia pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V

I. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi, wawancara dan penelusuran dokumen yang dilakukan, peneliti memperoleh data informasi yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Adanya permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk menemukan alternatif perbaikan yang dapat dilakukan dengan cara menerapkan model multisensori melalui media realia. Sehingga, upaya perbaikan yang dilakukan dapat mengubah kondisi pembelajaran lebih baik dari sebelum dilakukan perbaikan. Adapun kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar : 2. 2. Kerangka pikir penelitian

Model multisensori merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan berbagai stimulasi indra, memiliki langkah-langkah pembelajaran yang diawali dengan prapembelajaran, membuat pertanyaan dan mengujinya, merumuskan hipotesis, melakukan penelitian berbasis multisensori, mengolah dan menganalisis data, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis, membuat kesimpulan dari penelitian, menyajikan hasil, dan diakhiri dengan pascapembelajaran.

Hasil yang diharapkan melalui penerapan model multisensori dalam pembelajaran IPA adalah meningkatnya aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Indikator aktivitas belajar yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini adalah aktif mengajukan pertanyaan, berani mengemukakan pendapat, aktif mengikuti diskusi kelompok, mendengarkan penjelasan guru, antusias dalam menjawab pertanyaan, dan mengikuti pembelajaran sesuai langkah-langkah. Adapun hasil belajar pada ranah kognitif yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Pada ranah afektif sikap yang diamati yaitu kerjasama dan tanggung jawab. Sedangkan pada ranah psikomotor keterampilan yang diamati meliputi keterampilan mengamati dan mengkomunikasikan.

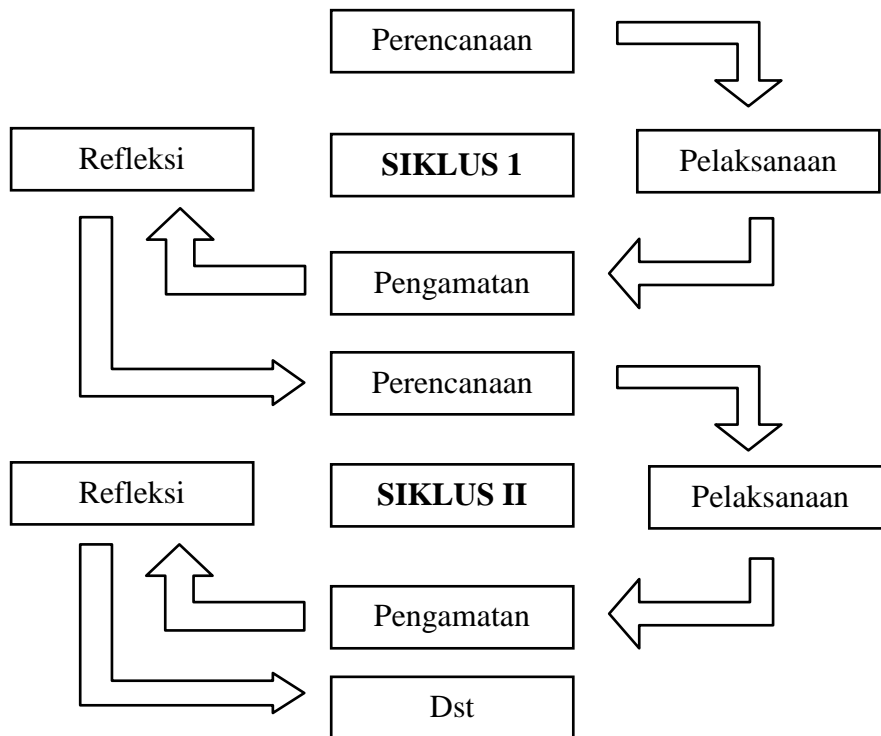
J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Apabila dalam pembelajaran IPA menerapkan model pembelajaran multisensori melalui media realia sesuai dengan konsep dan memperhatikan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Astomulyo”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2007: 58) ptk adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pelajaran di kelas. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model dan pelaksanaannya untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 1. Alur siklus penelitian tindakan kelas
Adopsi dari Arikunto (2007: 137)

B. *Setting* Penelitian

1. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas V. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa dan guru kelas V SD Negeri 2 Astomulyo dengan jumlah siswa 34 orang siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 22 orang perempuan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Astomulyo, yang beralamatkan di Dusun III Hadiluwih Kampung Astomulyo Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah.

3. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 selama 6 bulan mulai bulan Desember 2015 sampai dengan bulan Mei 2016. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap penyusunan proposal hingga ujian skripsi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu teknik nontes dan teknik tes.

1. Teknik Nontes

Teknik nontes dilakukan dengan mengobservasi kinerja guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor,

dalam menggunakan model pembelajaran multisensori dengan media realia.

Lembar penilaian Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG), aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor siswa ini berupa rubrik penskoran. Observer yaitu teman sejawat yang melakukan penilaian dengan memberi tanda ceklis (√) pada setiap indikator yang muncul pada sikap dan keterampilan yang diamati.

2. Teknik Tes

Teknik tes yaitu teknik pengumpulan data berupa nilai-nilai untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa ranah kognitif, tujuannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini, tes dilaksanakan setiap akhir siklus. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran multisensori melalui media realia. Teknik tes ini dilakukan dengan memberikan tes formatif berupa soal pilihan uraian, soal tersebut dikerjakan oleh siswa secara individu.

D. Alat Pengumpul Data

Penelitian ini menggunakan beberapa alat pengumpul data, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang bersifat komprehensif dan valid. Alat pengumpulan data yang digunakan selama penelitian tindakan kelas,. Antara lain.

1. Lembar Observasi

Instrumen ini merupakan alat pengumpul data yang dirancang oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru kelas. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kinerja guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran multisensori melalui media realia.

a. Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG)

Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai kinerja guru selama pembelajaran. Adapun indikator kinerja guru yang berkenaan dengan penerapan model multisensori dengan melalui media realia adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1. Aspek yang diamati pada kegiatan guru dengan model multisensori melalui media realia.

Aspek yang Diamati		Skor
Kegiatan Pendahuluan		
Apersepsi dan Motivasi		
1.	Mengaitkan meteri pembelajaran sekarang dengan pengalaman siswa atau pembelajaran sebelumnya.	1 2 3 4 5
2.	Mengajukan pertanyaan menantang.	1 2 3 4 5
3.	Menyampaikan manfaat meteri pembelajaran.	1 2 3 4 5
4.	Mendemonstarasikan sesuatu yang terkait dengan tema.	1 2 3 4 5
Menyampaian Kompetensi dan Rancangan Kegiatan		
1.	Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai siswa	1 2 3 4 5
2.	Menyampaikan rancana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.	1 2 3 4 5
Kegiatan Inti		
Penguasaan Meteri Pelajaran		
1.	Kenampuan menyesuaikan meteri dengan tujuan pembelajaran.	1 2 3 4 5
2.	Kemampuan mengaitkan meteri dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan lptek, dan kehidupan nyata.	1 2 3 4 5
3.	Menyajikan pembahasan meteri pembelajaran dengan tepat.	1 2 3 4 5
4.	Menyajikan meteri secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak).	1 2 3 4 5
Penerapan Strategi Pembelajaran Yang Mendidik		
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	1 2 3 4 5

Aspek yang Diamati		Skor
	yang akan dicapai	
2.	Memfasilitas kegiatan yang memuat komponen eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi	1 2 3 4 5
3.	Melaksanakan pembekajaran secara runtut	1 2 3 4 5
4.	Menguasai kelas	1 2 3 4 5
5.	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	1 2 3 4 5
6.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif (<i>nurturant effect</i>)	1 2 3 4 5
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	1 2 3 4 5
Penerapan Model Pembelajaran Multisensori		
1.	Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan setiap anggota kelompok mendapatkan nomor.	1 2 3 4 5
2.	Memfasilitasi siswa untuk membuat pertanyaan dan mengujinya.	1 2 3 4 5
3.	Memfasilitasi siswa untuk merumuskan hipotesis.	1 2 3 4 5
4.	Memfasilitasi siswa untuk penelitian berbasis multisensori	1 2 3 4 5
5.	Memberikan tugas kepada masing-masing kelompok.	1 2 3 4 5
6.	Memfasilitasi siswa untuk mengolah data dan menganalisis data.	1 2 3 4 5
7.	Memfasilitasi siswa untuk menguji hipotesis.	1 2 3 4 5
8.	Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja kelompoknya.	1 2 3 4 5
9.	Memanggil salah satu siswa untuk melaporkan hasil kerja kelompok.	1 2 3 4 5
10.	Meminta tanggapan dari kelompok lain.	1 2 3 4 5
11.	Memfasilitasi siswa dalam menyimpulkan dan mengkomunikasikan hasil kerja kelompoknya.	1 2 3 4 5
12.	Membuat kesimpulan bersama siswa tentang materi yang dipelajari	1 2 3 4 5
13.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan	1 2 3 4 5
Pemanfaatan Media Realia dalam Pembelajaran		
1.	Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan sumber belajar pembelajaran	1 2 3 4 5
2.	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media realia pembelajaran	1 2 3 4 5
3.	Menghasilkan pesan yang menarik dalam pemanfaatan media pembelajaran	1 2 3 4 5
4.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran	1 2 3 4 5
Pelibatan Siswa dalam Pembelajaran		
1.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa melalui interaksi guru, siswa, sumber belajar.	1 2 3 4 5
2.	Merespon positif partisipasi siswa.	1 2 3 4 5
3.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa.	1 2 3 4 5
4.	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif.	1 2 3 4 5
5.	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme siswa dalam belajar.	1 2 3 4 5
Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran		
1.	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar.	1 2 3 4 5
2.	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.	1 2 3 4 5
Penutup Pembelajaran		

Aspek yang Diamati		Skor
1.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa.	1 2 3 4 5
2.	Memberikan tes lisan atau tulisan.	1 2 3 4 5
3.	Melaksanakan tidak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas pengayaan.	1 2 3 4 5
Jumlah		
Skor Maksimal		
Nilai		
Kategori		

Modifikasi Kemendikbud (2013: 134)

Tabel 3. 2 Rubrik penilaian kinerja guru.

Skor	Kategori	Indikator
5	Sangat baik	Aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik, guru melakukan dengan sempurna dan tanpa kesalahan.
4	Baik	Aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan baik, guru melakukan dua kesalahan
3	Cukup baik	Aspek yang diamati dilaksanakan oleh guru dengan cukup baik, guru melakukan tiga kesalahan
2	Kurang	Aspek yang diamati dilaksanakan dengan kurang baik oleh guru, guru melakukannya lebih dari lima kesalahan.
1	Sangat kurang	Aspek yang diamati tidak dilaksanakan oleh guru

Modifikasi Kemendikbud (2013: 134)

b. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Alat pengumpul data aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Dengan indikator yang diamati sebagai berikut

Tabel 3.3 Indikator penilaian aktivitas belajar siswa.

No	Kode	Indikator yang diamati
1.	A	siswa aktif mengajukan pertanyaan
2.	B	berani mengemukakan pendapat
3.	C	aktif mengikuti diskusi kelompok
4.	D	mendengarkan penjelasan dari guru
5.	E	antusias dalam menjawab pertanyaan
6.	F	mengikuti langkah-langkah pembelajaran

Modifikasi Kemendikbud (2013: 24)

c. Lembar Observasi Hasil Belajar Afektif.

Alat pengumpul data hasil belajar afektif siswa dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi hasil belajar afektif. Aspek yang diamati yaitu kerjasama dan tanggung jawab. Adapun indikator penilaian hasil belajar afektif yang ditentukan sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Indikator penilaian hasil belajar afektif.

Sikap yang diamati	Indikator
Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak memilih teman dalam pembagian kelompok 2. Berpartisipasi dalam kerja kelompok 3. Memberi kesempatan kepada teman untuk melakukan percobaan 4. Bekerja sesuai fungsinya dalam kelompok 5. Tetap berada dalam kelompoknya selama percobaan berlangsung
Tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membersihkan dan atau merapikan alat praktikum setelah melakukan percobaan 2. Mengembalikan alat praktikum ke tempat semula 3. Menjaga kelengkapan dan keutuhan alat praktikum 4. Merapikan tempat duduk setelah melakukan percobaan 5. Bersedia dan siap menjelaskan hasil kerja kelompok

Modifikasi Kemendikbud (2013: 23)

Tabel 3. 5 Rubrik penilaian hasil belajar afektif.

Jumlah ceklis	Kategori	Indikator
5	Sangat baik	Apabila siswa melakukan semua indikator dengan sempurna dan tanpa kesalahan.
4	Baik	Apabila siswa melakukan 4 indikator.
3	Cukup baik	Apabila siswa melakukan 3 indikator.
2	Kurang	Apabila siswa melakukan 1-2 indikator.
1	Sangat kurang	Apabila siswa tidak melakukan satupun yang sesuai dengan indikator.

Modifikasi Kemendikbud (2013: 134)

d. Lembar Observasi Hasil Belajar Psikomotor.

Lembar observasi hasil belajar psikomotor digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan yang dikuasai siswa

dalam proses pembelajaran yaitu keterampilan mengamati dan mengkomunikasikan. Adapun indikator penilaian hasil belajar psikomotor yang ditentukan sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Indikator penilaian hasil belajar psikomotor.

Keterampilan yang diamati	Indikator
Mengamati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan indera/alat bantu indera 2. Mengamati objek dengan posisi tubuh yang benar 3. Fokus pada objek yang diamati 4. Cermat dalam melakukan pengamatan 5. Mencatat perolehan data
Mengkomunikasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hasil percobaan dengan kalimat yang singkat 2. Menyampaikan hasil percobaan dengan kalimat yang jelas 3. Menyampaikan hasil percobaan dengan sikap yang tenang 4. Menyampaikan hasil percobaan dengan bahasa yang runtut 5. Menyampaikan hasil percobaan dengan sikap terbuka

Modifikasi Kemendikbud (2013: 24)

Tabel 3. 7 Rubrik penilaian hasil belajar psikomotor.

Jumlah ceklis	Kategori	Indikator
5	Sangat baik	Apabila siswa melakukan semua indikator dengan sempurna dan tanpa kesalahan.
4	Baik	Apabila siswa melakukan 4 indikator.
3	Cukup baik	Apabila siswa melakukan 3 indikator.
2	Kurang	Apabila siswa melakukan 1-2 indikator.
1	Sangat kurang	Apabila siswa tidak melakukan satupun yang sesuai dengan indikator.

Modifikasi Kemendikbud (2013: 134)

2. Soal Tes

Tes adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk melihat serta mengukur kemampuan siswa pada bidang tertentu. Tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar pada ranah kognitif serta untuk

melihat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran multisensori melalui media realia.

E. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Analisis data dengan menggunakan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang terdiri dari data kinerja guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model multisensori melalui media realia dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

a. Kinerja guru

Rumus perolehan nilai kinerja guru adalah sebagai berikut.

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = nilai yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

100 = bilangan tetap

Adopsi Purwanto (2012: 102).

Tabel 3. 8. Kategori tingkat keberhasilan kinerja guru.

No	Tingkat Keberhasilan	Kategori
1.	81-100	Sangat baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup baik
4.	21-40	Kurang
5.	0-20	Sangat kurang

Adaptasi dari Purwanto, dkk (2012: 103)

b. Aktivitas belajar siswa.

1) Aktivitas belajar siswa per-individu

$$NA = \frac{R(\text{Skor yang diperoleh})}{SM (\text{Jumlah Skor})} \times 100$$

Keterangan:

NA = nilai yang dicari atau yang diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum yang ditentukan

100 = bilangan tetap

Adopsi Purwanto (2012: 102).

Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori nilai aktivitas belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Kategori nilai aktivitas belajar siswa

No	Nilai	Kategori
1.	81-100	Sangat Aktif
2.	61-80	Aktif
3.	41-60	Cukup Aktif
4.	21-40	Kurang Aktif
5.	1-20	Pasif

Adaptasi dari Aqib, dkk (2010: 41)

2) Aktivitas belajar siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus.

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa kategori min.aktif}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Adopsi Aqib, dkk (2010: 41)

Tabel 3. 10 Persentase keaktifan siswa

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
1.	≥ 80	Sangat Aktif
2.	60 – 79	Aktif
3.	40 – 59	Cukup Aktif
4.	20 – 39	Kurang Aktif
5.	< 20	Pasif

Modifikasi dari Aqib, dkk (2010: 41)

c. Hasil belajar afektif siswa

Untuk menentukan nilai hasil belajar afektif siswa secara individu diperoleh dengan rumus:

$$Na = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = nilai afektif

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Adaptasi dari Purwanto (2012: 102)

Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori nilai hasil belajar afektif siswa sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Predikat hasil belajar afektif siswa.

Konversi nilai			Pedikat
Angka	Skala 1-4	Huruf mutu	
86-100	4	A	Membudaya
81-85	3,66	A-	
76-80	3,33	B+	Mulai Berkembang
71-75	3	B	
66-70	2,66	B-	
61-65	2,33	C+	Mulai Terlihat
56-60	2	C	
51-55	1,66	C-	
46-50	1,33	D+	Belum Terlihat
0-45	1	D	

Modifikasi Kemendikbud (2013: 131)

Sedangkan untuk menentukan nilai hasil belajar afektif siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus.

$$Na = \frac{\text{Jumlah siswa pedikat minimal "Mulai Berkembang"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Adaptasi dari Aqib, dkk (2010: 41)

Tabel 3. 12 Persentase ketuntasan belajar siswa.

No	Tingkat keberhasilan	Kategori
1.	>80%	Sangat Tinggi
2.	60-79%	Tinggi
3.	40-59%	Sedang
4.	20-39%	Rendah
5.	<20%	Sangat Rendah

Modifikasi dari Aqib, dkk (2010: 41)

d. Hasil belajar psikomotor

Untuk menentukan nilai hasil belajar psikomotor siswa secara individu diperoleh dengan rumus.

$$N_p = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N_p = nilai psikomotor

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Adaptasi dari Purwanto (2012: 102)

Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori nilai hasil belajar psikomotor siswa sebagai berikut.

Tabel 3. 13 Predikat hasil belajar psikomotor siswa

Konversi nilai			Predikat
Angka	Skala 1-4	Huruf mutu	
86-100	4	A	Sangat terampil
81-85	3,66	A-	
76-80	3,33	B+	Terampil
71-75	3	B	
66-70	2,66	B-	
61-65	2,33	C+	Cukup Terampil
56-60	2	C	
51-55	1,66	C-	
46-50	1,33	D+	Kurang Terampil
0-45	1	D	

Modifikasi Kemendikbud (2013: 131)

Untuk menentukan persentase nilai hasil belajar psikomotor siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus.

$$N_p = \frac{\text{Jumlah siswa predikat minimal "Terampil"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Adaptasi dari Aqib, dkk (2010: 41)

Untuk menentukan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, merujuk pada modifikasi dari Aqib, dkk (2010: 41) Tabel 3. 12.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai perubahan kualitas hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru.

a. Hasil belajar kognitif secara individu

$$N_k = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N_k = nilai yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

Adopsi dari purwanto (2012: 102)

Tabel 3. 14 Kategori hasil belajar siswa.

Konversi nilai			Kategori
Angka	Skala 1-4	Huruf mutu	
86-100	4	A	Sangat baik
81-85	3,66	A-	
76-80	3,33	B+	Baik
71-75	3	B	
66-70	2,66	B-	
61-65	2,33	C+	Cukup baik
56-60	2	C	
51-55	1,66	C-	
46-50	1,33	D+	Kurang baik
0-45	1	D	

Modifikasi Kemendikbud (2013: 131)

- b. Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan individu.

$$\bar{X} = \frac{\Sigma x \text{ (Jumlah nilai siswa)}}{\Sigma N \text{ (Jumlah siswa)}}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata
 ΣX = Jumlah nilai yang diperoleh siswa
 ΣN = Banyaknya siswa
 Adopsi dari Sudjana (2010: 109)

- c. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100\%$$

Modifikasi dari Aqib, dkk (2010: 41)

Untuk menentukan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, merujuk pada modifikasi dari Aqib, dkk (2010: 41) Tabel 3. 12.

F. Urutan Penelitian Tindakan Kelas

1. Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat rencana pembelajaran yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Dalam siklus pertama peneliti mempersiapkan proses pembelajaran IPA melalui

penerapan model multisensori dengan menggunakan media realia.

Adapun langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut.

- a) Menganalisis SK, KD, pemetaan, silabus, dan materi pelajaran yang akan disampaikan dengan KTSP.
 - b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara kolaboratif antara peneliti dan guru untuk menentukan materi pokok yang diajarkan sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dan sesuai dengan kurikulum.
 - c) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) untuk setiap kelompok dan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
 - d) Menyiapkan instrumen tes dan nontes. instrumen tes berupa soal-soal dan instrumen nontes berupa lembar observasi untuk mengamati kinerja guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor.
 - e) Menyusun alat evaluasi hasil belajar siswa dan pedoman penskoran
 - f) Menyiapkan alat dokumentasi.
- b. Pelaksanaan

Pada tahap ini merupakan implementasi dan penerapan dari perencanaan yang telah disusun. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut.

1) Pertemuan Pertama

a) Kegiatan Awal

1. Salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa dan mempersiapkan perangkat pembelajaran.
2. Mengondisikan kelas dengan menertibkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa “pernahkah kalian menemukan *speaker* salon bekas yang sudah tidak dipakai?”.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Eksplorasi

1. Guru melakukan demonstrasi yaitu dengan membuka kotak pensil kemudian merekatkan kembali tutup kotak pensil yang bagian tutupnya terdapat perelat magnet, Setelah itu guru menumbuhkan keingintahuan siswa dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.
2. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai media kotak pensil.
3. Siswa diperintahkan untuk membentuk kelompok menjadi 5 kelompok, dengan jumlah siswa tiap kelompok adalah 6 siswa. Setiap siswa dalam kelompok diberi nomor pengenal, misalnya kelompok 1.A, 1. B, dst.

4. Guru membagikan LKS.
5. Fase 1: siswa diminta untuk mencari jawaban masalah yang berkaitan dengan sub materi “gaya magnet”.
6. Fase 2: siswa dibimbing untuk menentukan hipotesis yang akan diteliti.
7. Fase 3: bersama kelompok dibimbing merencanakan dan melaksanakan kegiatan observasi atau penelitian sederhana.
8. Siswa diminta mengumpulkan data pada objek penelitian dengan cara mengamati, memegang, meraba, mendengarkan bunyi, mencium bau, bila memungkinkan untuk mengencap pada media berupa benda magnetis dan non magnetis.

Elaborasi

1. Fase 4: siswa mengolah dan menganalisis data yang diperoleh pada saat kegiatan penelitian/observasi.
2. Fase 5: siswa menguji hipotesis yang telah diajukannya.
3. Fase 6: siswa merumuskan simpulan umum atau akhir atas hasil kegiatan penelitian/observasi.
4. Siswa diminta untuk membuat laporan penelitian yang dilakukan, baik lisan maupun tertulis.
5. Fase 7: siswa tiap kelompok memaparkan hasil kerjanya.

Konfirmasi

1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

2. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun penghargaan (berupa pujian) terhadap keberhasilan siswa.
3. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan.
2. Melakukan refleksi dengan menanyakan kepada siswa mengenai kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran kepada siswa secara acak untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
3. Doa dan salam penutup.

2) Pertemuan Kedua

Tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran IPA pada pertemuan kedua pada dasarnya sama dengan pertemuan pertama. Hanya berbeda pada materi yang diajarkan. Pada pertemuan kedua dilaksanakan tes di akhir pembelajaran.

c. Observasi

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung observer mengamati aktivitas belajar siswa dengan memberi skor pada lembar observasi aktivitas, afektif, dan psikomotor, serta kinerja guru dengan cara melingkari skor pada lembar observasi.

d. Refleksi

Peneliti menganalisis hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan kinerja guru. Analisis yang dilakukan pada siklus pertama adalah untuk mengetahui sejauh mana antusias proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran multisensori dengan menggunakan media realia berlangsung. Analisis hasil belajar siswa dilakukan dengan menentukan rata-rata nilai kelas. Hasil analisis digunakan sebagai bahan perencanaan pada siklus ke II.

2. Siklus II

Siklus ke II ini dilakukan sebagai usaha peningkatan kemampuan siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran multisensori dengan menggunakan media realia. Hasil pembelajaran pada siklus II ini diharapkan lebih baik dibanding dengan hasil pembelajaran pada siklus I. Siklus II ini juga melalui langkah-langkah yang sama dengan siklus I yaitu sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap ini, peneliti membuat perencanaan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil analisis siklus I. Kegiatan pada siklus II ini dibuat dengan membuat rencana pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru seperti siklus sebelumnya berdasarkan refleksi pada siklus I, yang membedakan hanya materinya.

b. Pelaksanaan

Siklus II ini dilakukan tindakan berdasarkan rencana pembelajaran dari hasil refleksi siklus I dengan langkah-langkah yang sama pada siklus I yang telah disesuaikan dengan refleksi siklus I.

c. Observasi

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung observer mengamati aktivitas belajar siswa dengan memberi skor pada lembar observasi serta kinerja guru dengan cara melingkari skor pada lembar observasi.

d. Refleksi

Peneliti menganalisis hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan kinerja guru. Analisis yang dilakukan pada siklus kedua adalah untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangan melalui penerapan model pembelajaran multisensori dengan menggunakan media realia berlangsung. Merefleksikan kembali tentang berhasil atau tidaknya kegiatan penelitian siklus II dan hasil analisis. Analisis hasil belajar siswa dilakukan dengan menentukan rata-rata nilai kelas. Apabila dalam siklus ketiga ini belum menunjukkan peningkatan pada aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan kinerja guru maka dapat dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

G. Indikator Keberhasilan.

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini antara lain sebagai berikut.

1. Persentase jumlah siswa aktif mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga siswa yang aktif mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
2. Persentase hasil belajar kognitif mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
3. Persentase hasil belajar afektif yang memperoleh kategori “Membudaya” mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
4. Persentase hasil belajar psikomotor yang memperoleh kategori “Terampil” mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
5. Persentase hasil belajar siswa yang merupakan gabungan dari hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor yang memperoleh KKM ≥ 66 mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penerapan model multisensori melalui media realia pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Astomulyo dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model multisensori melalui media realia pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Astomulyo dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa memperoleh kategori "Aktif" dengan nilai 65,45 dan persentase ketuntasan sebesar 61,76% dengan kategori "Aktif". Pada siklus II nilai aktivitas belajar siswa memperoleh kategori "Aktif" dengan nilai 75,49 dan persentase ketuntasan sebesar 82,35% dengan kategori "Sangat Aktif".
2. Penerapan model multisensori melalui media realia pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Astomulyo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I nilai hasil belajar siswa memperoleh kategori "Baik" dengan nilai 67,65 dan persentase ketuntasan sebesar 67,65% dengan kategori "Tinggi". Pada siklus II nilai hasil belajar siswa memperoleh kategori "Baik" dengan nilai 76,63 dan persentase ketuntasan sebesar 88,24% dengan kategori "Sangat Tinggi".

B. Saran

1. Siswa

Diharapkan agar siswa dapat meningkatkan sintensitas dan kualitas belajar dengan menerapkan model multisensori melalui media realia serta selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempermudah memahami berbagai materi pembelajaran. Selain itu siswa juga harus lebih banyak dalam mempelajari dan menguasai beebagai keterampilan proses IPA sehingga dapat menerapkan berbagai keterampilan tersebut dalam kehiduan sehari-hari.

2. Guru

Diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran serta dapat memahami dan mencoba terlebih dahulu dalam menerapkan model multisensori melalui media realia maupun model pembelajaran yang lain sebelum menerapkan model tersebut dalam pembelajaran. Berani berinovasi untuk menerapkan model serta media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, diharapkan guru dapat mengajarkan dan memotivasi siswa untuk dapat menguasai keterampilan proses IPA yang dapat berguna dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan agar sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana guna untuk mengembangkan model multisensori melalui media realia sebagai inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru-guru

pada semua mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Dinas Pendidikan/Instansi Terkait

Diharapkan dengan penerapan model multisensori melalui media realia dapat menjadi masukan sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. 2009. *Pendidikan Teoritis IPA*. Kanisius. Jakarta.
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama . Bandung.
- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Anas, Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Anggita, Fenti. 2011. *Pengaruh Media Realia Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngawen Kecamatan Wedug Kabupaten Demak*. (online) Dapat di Akses di [Http://repository.undip.ac.id/id/eprint/9006](http://repository.undip.ac.id/id/eprint/9006) (diakses pada 10 Desember 2015, pukul 11.34 WIB).
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Yamara Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- . 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asra, dkk. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Ashyar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta.

- Depdiknas. 2008. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Depdiknas. Jakarta.
- Djojosoediro, Wasih. 2012. *Pengembangan dan Pembelajaran IPA SD*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Hakim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Wacana Prima. Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. PT BumiAksara. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2009. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2007. *KBBI Edisi Ketiga*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Kemendikbud. Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT. Rajawali Pers. Jakarta.
- Madjid, Abdul. 2013. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- , 2013. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Nurdayati & Purwandari. 2009. *Model Multisensori Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia di SD Inklusi*. (Online). Jurnal Penelitian Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Modelmultisensoriuntuk.html. (diakses pada 28 Oktober 2015, pukul 19.59 WIB). Volume 2. Nomor 2.

- Pujita, endah. 2006. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosda karya. Bandung.
- Redaksi Sinar Grafika. 2009. *UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- , 2008. *Permen No. 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Riyanto. 2009. *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sani, Abdullah Ridwan. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Sapriati, Amalia. 2009. *Pembelajaran IPA di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Sessiani, Lucky Ade. 2007. *Pengaruh Model Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Taman Kanak – kanak ABA 52 Semarang*. (online) Dapat di Akses di [Http://repository.unidip.ac.id/id/eprint/9006](http://repository.unidip.ac.id/id/eprint/9006) (diakses pada 28 Oktober 2015, pukul 20.34 WIB).
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta . Bandung.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Supriyadi, Dede. 2007. *Pendekatan Multisensori Dalam Meningkatkan Pemahaman Kata Anak Autis*. Bina Aksara. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Sutrisno, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wardhani, IGAK, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi. Yogyakarta.
- Yusuf, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. Solo.