

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan kajian ilmu yang terbagi menjadi dua muatan materi salah satunya ilmu pengetahuan alam. Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari serta berinteraksi dengan alam. Sejalan dengan pendapat Sayekti, dkk (2019, hlm. 130) menyebutkan IPA merupakan upaya untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui pemberian pengalaman secara langsung menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menelaah serta mempelajari materi IPA saja, tetapi juga mempelajari nilai-nilai moral. Hakikat IPA dijelaskan pula oleh Tirtoni (2018, hlm. 44) bahwa IPA merupakan upaya untuk menanamkan nilai-nilai moral yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat yakni nilai kejujuran, rasa ingin tahu, serta keterbukaan. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan kajian ilmu yang memberikan pengalaman berinteraksi dengan alam disertai nilai-nilai kehidupan yang bermanfaat di masa yang akan datang.

Pembelajaran IPA memuat karakteristik yang terdiri dari tiga aspek yakni sikap, proses, dan produk. Sayekti dkk (2019, hlm. 131) mengutarakan 1) IPA sebagai sikap melandasi proses belajar, seperti rasa ingin tahu, jujur, objektif, kritis, terbuka, disiplin, teliti; 2) IPA sebagai proses merupakan proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam melalui proses mengklasifikasi, memprediksi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan; dan 3) IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini dijelaskan pula oleh Sardinah dkk (2013, hlm. 71) IPA memiliki tiga aspek yakni 1) sikap rasa ingin tahu tentang benda, fenomena, makhluk hidup; 2) proses, merupakan prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah yang meliputi mengidentifikasi, menuliskan hasil, dan mengkomunikasikan; 3) produk berupa fakta ataupun teori.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dalam kajian ilmu pengetahuan alam merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa yang memiliki pengetahuan,

keterampilan, dan sikap ilmiah. Untuk mencapai hakikat IPA secara utuh, diperlukan proses pembelajaran yang bermakna. Mahadi (2021, hlm. 87) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik. Hal tersebut menunjukkan proses pembelajaran akan bermakna jika di terjadi komunikasi dan interaksi. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna tentu dibutuhkan alat bantu yakni perangkat pembelajaran. Aziz (dalam Titin, 2016, hlm. 46) perangkat pembelajaran merupakan sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal serupa disampaikan pula oleh Ramadhani dkk (2016, hlm. 235) pembelajaran IPA dalam pelaksanaannya diperlukan adanya perangkat pembelajaran untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya bahan ajar, modul ajar, lembar kerja siswa, dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS yakni siswa (1) terdapat siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sebanyak 20%, (2) terdapat siswa yang membutuhkan sentuhan terlebih dahulu agar bisa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan berupa proyektor, *power point* interaktif, quizziz. Lebih lanjut, media yang digunakan tersebut didasarkan pada gaya belajar siswa yang dominan visual dan audio.

Dari fakta lapangan tersebut, jelas bahwa permasalahan pada siswa terjadi karena media yang digunakan oleh guru hanya mampu memfasilitasi beberapa modalitas belajar saja, yakni modalitas belajar visual dan audio. Sehingga pada saat proses pembelajaran IPAS berlangsung aktivitas belajar siswa yang memiliki modalitas belajar kinestetik terbatas akan mengalami kesulitan dalam menerima informasi yang disajikan dalam media tersebut. Serta media yang digunakan guru tidak melibatkan siswa untuk terlibat dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar materi dapat tersampaikan dengan jelas. Maka dari itu media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar

mengajar. Sejalan dengan pendapat Yanto (2019, hlm. 75) media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan. Namun media pembelajaran yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif. Marwantari (2021, hlm. 3) media pembelajaran yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dimana siswa tidak hanya melihat dan mencatat penjelasan materi melalui media yang diperlihatkan, tetapi siswa juga ikut menggunakan media tersebut. Pendapat serupa dijelaskan oleh Harsiwi dan Arini (2020, hlm. 1105) Media tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga melibatkan siswa untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Selain menciptakan pembelajaran yang aktif, media juga perlu dirancang dengan konsep belajar sambil bermain. Sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang dijelaskan oleh Hakim dan Syofyan (2017, hlm. 251) siswa kelas IV memiliki karakteristik senang bekerja sama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang dengan permainan. Dan senang merasakan atau melakukan secara langsung. Maka guru perlu mengembangkan media yang memiliki unsur permainan, aktif berpindah dan bergerak, belajar dalam berkelompok, serta melibatkan siswa untuk terlibat langsung dengan media pembelajaran. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik belajar siswa untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga proses penyampaian materi dapat dipahami oleh siswa dengan mudah dan jelas.

Selain memperhatikan karakteristik siswa, dalam menggunakan media tentu perlu memperhatikan modalitas belajar yang dimiliki siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa memiliki modalitas belajar yang berbeda-beda dalam proses memahami materi. Tarigan (2020, hlm 17) modalitas belajar adalah cara termudah dalam menyerap informasi melalui panca indra. Hal tersebut dijelaskan kembali oleh Siregar dkk (2017 hlm. 746) modalitas belajar merupakan cara siswa dalam menerima informasi melalui visual, audio, dan kinestetik. Lebih lanjut, Siregar dkk terdapat tiga modalitas belajar yakni 1) visual terletak pada indra penglihatan dimana siswa dapat menerima informasi melalui membaca teks, grafik, atau melihat suatu peristiwa; 2) auditori terletak pada indra pendengaran, siswa menerima informasi melalui penjelasan, cerita, mendengar,

menyimak; 3) kinestetik terletak pada indra peraba, siswa dapat menerima informasi dengan menyentuh, menunjuk, atau melakukan.

Dari permasalahan di atas, maka perlu adanya media pembelajaran yang mampu menuntun siswa agar mampu memahami materi yang sedang dipelajari. Media yang digunakan harus tepat sasaran sehingga materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Agar suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, peneliti memandang bahwa perlunya dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi modalitas belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Maka penelitian ini mengusung judul “Pengembangan Media *Multisensory Board* Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah ingin menjawab pertanyaan:

1. Bagaimana desain awal pengembangan media *multisensory board* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil validasi media *multisensory board* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar setelah menggunakan media *multisensory board*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Media *Multisensory Board* Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar”.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah mendeskripsikan:

Egina Mufrikha Ira Hanifah, 2023

Pengembangan Media Multisensory Board Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar

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

1. Desain awal pengembangan media *multisensory board* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar.
2. Hasil validasi media *multisensory board* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar.
3. Hasil peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar setelah menggunakan media *multisensory board*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan atau salah satu sumber keilmuan bagi pembaca mengenai Media *Multisensory Board* pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan modalitas belajar yang dimilikinya
- b. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan memanfaatkan modalitas belajar yang dimiliki siswa pada pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPAS kelas 4 fase b.
- c. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPAS kelas 4 fase b.
- d. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan serta sebagai sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis.