

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat Indonesia pada umumnya kurang memahami berbagai pengetahuan tentang kuburan dan astronomi (Suyatna, 2008). Hal ini ditunjukkan oleh fenomena yang ada pada masyarakat seperti: (1) Dalam menghadapi bahaya bencana alam kuburan, belum mengetahui tindakan yang harus diambil sehingga menelan korban yang sangat banyak. (2) Dalam menentukan waktu sering menyebabkan perselisihan, misalnya waktu Idul Adha atau Idul Fitri. Hal ini dikarenakan belum memahami mengenai peredaran bulan dengan baik. (3) Kebesaran penciptaan alam semesta belum dirasakan sepenuhnya karena belum memahami luasnya jagat raya dan kecilnya manusia. Berdasarkan hal tersebut pengetahuan tentang kuburan dan astronomi sangat perlu diketahui masyarakat Indonesia sejak dini karena wilayah (kepulauan) Indonesia memiliki ciri geografis yang unik yaitu tempat pertemuan tiga lempeng besar dunia, yaitu Lempeng Pasifik, Lempeng India-Australia, dan Lempeng Eurasia.

Upaya pemerintah untuk membuat masyarakat paham akan pengetahuan kuburan dan astronomi maka pemerintah memasukkan pelajaran mengenai kuburan dan astronomi ini ke dalam kurikulum. Di Indonesia menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran untuk siswa SMP yang mempelajari tentang IPBA dipelajari dikelas VII dalam mata pelajaran IPS dengan

bab pelajarannya Struktur Lapisan Bumi dan dikelas XI dalam mata pelajaran IPA dengan bab pelajarannya adalah Tata Surya. Pembelajaran IPBA yang dikehendaki oleh kurikulum yang tercantum dalam tujuan KTSP IPA SMP adalah: (1) mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (2) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam, dan (3) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Artinya dengan siswa dapat memahami tentang berbagai macam gejala alam, konsep, dan prinsip IPA sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, dan membuat mereka sadar untuk menghargai alam serta menjaga dan melestarikannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di salah satu SMP Swasta di Kota Bandung berupa tes prestasi belajar, observasi kegiatan belajar mengajar, dan angket identifikasi kecerdasan majemuk, diperoleh hasil tes prestasi belajar tersebut tergolong rendah, dengan skor rata-rata sebesar 6,5 dari skor maksimal 20. Dilihat dari hasil observasi proses kegiatan belajar mengajar di kelas terlihat pembelajaran berpusat kepada guru, dan siswa hanya duduk diam memperhatikan dan mendengar saja tidak ada aktivitas siswa yang terjadi. Artinya proses kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi hanya memanfaatkan kecerdasan visual dan verbal siswa saja. Berdasarkan hasil angket identifikasi kecerdasan siswa yang dominan dimilikinya disebarlah angket identifikasi kecerdasan majemuk. Hasil dari angket tersebut di

dapatkan bahwa lebih dari 50% dari 20 siswa mempunyai kecerdasan kinestetik yang menjadi kelebihan mereka, 30% siswa mempunyai kecerdasan matematik-logik, serta 30% siswa mempunyai kecerdasan verbal yang menjadi kelebihan mereka. Dan didapatkan pula 70% dari 20 siswa mempunyai kelemahan dalam pengelolaan kecerdasan visual mereka, padahal dalam pembelajaran IPBA khususnya pada bab Tata Surya kecerdasan visual lebih banyak dituntut untuk pengelolaannya karena sifat dari materi tersebut yang abstrak.

Berdasarkan dari hasil-hasil yang didapatkan, kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti bahwa terjadi ketidaksesuaian antara kecerdasan yang didominasi oleh siswa dengan kegiatan pembelajaran yang terjadi, serta guru belum dapat mengakomodasi perbedaan individu. Ketidaksesuaian ini ditunjukkan oleh guru yang hanya memberikan pembelajaran secara ceramah saja sedangkan siswa dominan memiliki kecerdasan kinestetik, matematik-logis dan verbal dengan pembelajaran cukup banyak bergerak sehingga hal ini merupakan salah satu faktor rendahnya prestasi belajar siswa.

Menurut Gardner (2005) terdapat 8 jenis kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak, diantaranya: Kecerdasan Linguistik-Verbal, Kecerdasan Visual-Spatial, Kecerdasan Matematik-Logis, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Naturalis yang disebut *Multiple Intelligence* atau Kecerdasan Majemuk. Gardner (2005) mengungkapkan bahwa seolah seolah semua individu bisa dinilai dengan menggunakan satu takaran saja untuk mengetahui pandai tidaknya mereka,

sebenarnya hal tersebut keliru dan sangat mempunyai konsekuensi sosial yang merusak.

Terkait dengan permasalahan diatas dari beberapa model terdapat model pembelajaran *role playing* atau bermain peran, peneliti mengambil model ini disesuaikan dengan kecerdasan yang didominasi oleh siswa yaitu kecerdasan kinestetik dan verbal, dan dalam model ini kecerdasan yang lainnya pun akan tergali. Menurut Mulyasa (2004:141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Dengan pembelajaran langsung ini dapat meningkatkan ingatan, pemahaman dan penerapannya sambil mengembangkan kecerdasan yang dimiliki siswa juga mengembangkan kecerdasan yang kurang dari mereka.

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah diuraikan peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana aktivitas dan peningkatan prestasi belajar IPBA siswa SMP setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk. Pada materi IPBA ini peneliti mengharapkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Penelitian ini sangat perlu dilakukan guna untuk kemajuan pendidikan IPA khususnya materi IPBA, serta agar masyarakat Indonesia melek IPBA dalam rangka memberikan pemahaman tentang fenomena alam dan gejala alam yang terjadi di Indonesia sejak dini.

B. Permasalahan

Berdasarkan atas latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana Aktivitas dan Peningkatan Prestasi Belajar IPBA Siswa SMP Setelah Diterapkan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Kecerdasan Majemuk?”

Permasalahan Penelitian diatas dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk?
2. Bagaimana profil aktivitas siswa saat diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak menyebar, permasalahan penelitian dibatasi dikarenakan keterbatasan waktu dan sarana, maka uraian batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan yang dimaksud adalah peningkatan prestasi belajar IPBA siswa untuk ranah kognitif. Peningkatan prestasi belajar ini dapat dilihat dari gain ternormalisasi rata-rata skor pretest-posttest.
2. Aktivitas siswa yang diamati dibatasi hanya pada aktivitas yang menggali kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual, dan kecerdasan verbal. Karena pada

pembelajaran dominan aktivitas yang menggali kecerdasan kinestetik dan verbal yang menonjol, sedangkan kecerdasan visual dibutuhkan terkait dengan materi yang bersifat abstrak butuh penggalian kecerdasan visual.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan prestasi belajar IPBA pada siswa SMP setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk siswa.

Tujuan tersebut dijabarkan dalam tujuan khusus yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk.
2. Untuk melihat profil aktivitas siswa saat diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa : Melalui penelitian ini diharapkan terdapat peningkatan prestasi belajar IPBA pada siswa SMP.
2. Bagi Guru : Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang penerapan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk.
3. Bagi Sekolah : Penelitian ini dapat memberikan informasi dan kajian dalam pengembangan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran IPBA (yang menjadi bagian dari fisika).

4. Bagi peneliti : Sebagai bahan masukan dalam penelitian selanjutnya sehingga diharapkan dapat mengembangkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas yaitu model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk.
2. Variabel terikat yaitu aktivitas dan peningkatan prestasi belajar IPBA siswa SMP.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran berbasis kecerdasan majemuk. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk ini diukur melalui lembar observasi yang diisi oleh observer selama pembelajaran. Teknik pengolahan lembar observasi dengan melakukan perhitungan persentase keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 1.1

Matriks Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Kecerdasan Majemuk

No	Fase <i>Role Playing</i>	Kegiatan	Kecerdasan Majemuk yang terdali
1	Fase 1 Menghangatkan Suasana	Membuat dan menyanyikan yel-yel	Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, dan Kecerdasan Verbal
2	Fase 2 Memilih partisipan	Pembagian peran di dalam kelompok dan pengenalan peran dari masing-masing siswa anggota kelompok	Kecerdasan Verbal
3	Fase 3 Menyusun tahap-tahap baru	Kelompok mempersiapkan diri sebelum bermain peran dan siswa yang bermain peran menempati posisinya masing-masing	Kecerdasan Naturalis, Kecerdasan Visual, dan Kecerdasan Kinestetik
4	Fase 4 Menyiapkan pengamat	Tiap kelompok memilih salah satu anggotanya untuk menjadi pengamat dan member penilaian terhadap kelompok yang bermain peran	Kecerdasan Visual
5	Fase 5 Tahap pemeranan	Bermain peran sesuai dengan naskah dan perannya masing-masing	Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Visual, Kecerdasan Verbal, dan Kecerdasan Interpersonal
6	Fase 6 Diskusi dan evaluasi tahap kesatu	Melakukan diskusi, tanya jawab, dan evaluasi setelah bermain peran	Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Verbal
7	Fase 7 Pemeranan ulang	Melakukan pemeranan ulang sesuai dengan hasil yang didiskusikan	Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Visual, Kecerdasan Verbal, dan Kecerdasan Interpersonal
8	Fase 8 Diskusi dan evaluasi tahap kedua	Melakukan diskusi, tanya jawab, dan evaluasi setelah bermain peran	Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Verbal
9	Fase 9 Membagi pengalaman dan membuat kesimpulan	Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh masing-masing kelompok	Kecerdasan Verbal

2. Aktivitas siswa adalah seluruh kegiatan siswa yang berkaitan dengan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggali kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh siswa, yang dinyatakan dengan persentase jumlah siswa yang aktif dan diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas.
3. Prestasi belajar didefinisikan sebagai tingkat penguasaan materi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan, dan hasilnya ditunjukkan oleh skor atau nilai. Munaf (2001) menyatakan bahwa aspek kognitif meliputi fungsi intelektual seperti pengetahuan (C1) yaitu jenjang hafalan meliputi kemampuan prosedur atau istilah yang telah dipelajari tanpa harus memahami, (C2) yaitu meliputi kemampuan untuk mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain, dan penerapan (C3) yaitu kemampuan menggunakan prinsip, teori, hukum, aturan, maupun metode yang dipelajari pada situasi baru atau pada situasi kongkrit. Pengukuran terhadap prestasi belajar ini dilakukan dengan tes prestasi belajar melalui *pre-test* dan *post-test* dengan bentuk soal pilihan ganda. Dan peningkatannya dilihat melalui gain ternormalisasi.