

**Pembelajaran *Games* Edukatif Terintegrasi yang Mengakomodasi
Kecerdasan Majemuk untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan
Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar pada Tema Gerhana**

Diki Abdul Kodir Munsyi

Abstrak

Umumnya dalam mengajarkan materi IPA, guru memandang semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami materi pembelajaran. Padahal, masing-masing siswa memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda dalam memahami materi pembelajaran. Rendahnya pemahaman konsep siswa disebabkan karena pengajaran guru yang monoton dan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Pembelajaran yang monoton tidak mengakomodasi tingkat kecerdasan siswa yang berbeda-beda. Selain rendahnya pemahaman konsep, pembelajaran yang belum menanamkan karakter juga menjadi masalah penting dalam penelitian ini. Sehingga perlu dibangun sebuah model pembelajaran yang mampu mengakomodasi semua tingkat kecerdasan siswa dan menanamkan karakter untuk meningkatkan pemahaman konsep. Oleh karena itu peneliti membangun suatu model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penanaman karakter siswa. Desain dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan sampel siswa SD kelas VI sebanyak 33 orang yang berasal dari salah satu SD di Kabupaten Garut. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk mampu meningkatkan pemahaman konsep dengan gain yang dinormalisasikan 0,4 dengan kategori sedang. Selain itu, model pembelajaran ini berhasil mengakomodasi kecerdasan majemuk serta berhasil dalam menanamkan karakter siswa.

Kata kunci : model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi, kecerdasan majemuk, pemahaman konsep, karakter

**Integrated Educative Games Based Learning that Accommodate Multiple
Intelligences for Rising Concept Comprehension and Planting Character of
Primary School Students on Eclipse Themes**

Diki Abdul Kodir Munsyi

Abstract

Generally in teaching science concept, teacher discern that all student has same ability to understand the lesson. Whereas every single student have different intelligence for understanding the lesson. The low of concept comprehension is caused by teaching practice that monotone and still use conventional method (e.g. speech method). With that learning process, multiple intelligence of student is not accommodate. Beside of low of concept comprehension, the other problem of this research is learning process that has not planting students' character. So, it is necessary to build a teaching model that be able to accommodate all students' multiple intelligence and plant character for increasing concept comprehension. Therefore, researcher build integrated educative games teaching model which accommodate multiple intelligence to rise concept comprehension and plant character of students. Design in this research is pre-experimental design with sample 33 6th grade of primary school students which come from same school in Garut district. Based on data analysis, researcher can conclude that this teaching model is able to increase concept comprehension with normalize of gain 0,4 and belong to average level. In the other hand, this teaching model success to accommodate multiple intelligence and plant students' character.

Keywords : integrated educative games teaching model, multiple intelligences, concept comprehension, character