

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Sukaresmi II Kabupaten Garut, peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran IPA. Salah satu masalah yang menjadi sorotan adalah tentang rendahnya pemahaman konsep siswa SD dan belum tertanamnya karakter siswa selama pembelajaran berlangsung. Data diperoleh dari hasil wawancara dengan salah seorang guru IPA di SDN Sukaresmi II yang menyatakan bahwa 90,47 % nilai ulangan harian siswa kelas VI pada materi Gerhana berada dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 64. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemahaman konsep siswa pada materi gerhana masih rendah. Bukti lain rata-rata nilai siswa sebesar 68,70 dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menunjukkan rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi gerhana adalah dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Asriani (2001) yang menyatakan bahwa mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Rendahnya pemahaman konsep siswa disebabkan karena pengajaran guru yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi. Umumnya dalam mengajarkan materi IPA, guru memandang semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami materi pembelajaran. Padahal, siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga, wajar saja jika pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA khususnya tentang materi gerhana masih rendah.

Selain rendahnya pemahaman konsep, belum tertanamnya karakter siswa selama pembelajaran juga menjadi masalah penting dalam pembelajaran IPA. Seperti diungkapkan oleh salah seorang guru wali kelas VI di SD Sukaresmi II dalam wawancara, yang menyatakan bahwa masih banyak siswa yang mencontek ketika ulangan. Kasus lain yang juga marak terjadi saat ini pada siswa adalah

Diki Abdul Kodir Muny, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

kasus membolos, siswa seringkali berbohong kepada orang tuanya dengan mengaku akan pergi ke sekolah, namun pada kenyataannya siswa tidak pergi ke sekolah. Siswa malah “mampir” ke tempat rental *play station* atau tempat *game online* dan baru pulang ke rumah ketika sekolah usai. Tindakan semacam ini membuktikan bobroknya karakter siswa. Menurut Abdul (2012), banyaknya tindakan amoral yang dilakukan peserta didik seperti mencontek, tawuran, membolos dan tindakan lainnya mengindikasikan bahwa pendidikan formal gagal dalam membentuk karakter peserta didik .

Merujuk pada permasalahan di atas, rendahnya pemahaman konsep disebabkan oleh gaya belajar siswa yang tidak tertangani seluruhnya oleh guru. Wajar jika guru tidak dapat menangani semua gaya belajar siswa, karena di dalam satu kelasnya terdapat 45 orang siswa yang masing-masing memiliki gaya belajarnya sendiri. Hal ini didukung oleh penelitian Ratnasari (2011) yang menyatakan bahwa seorang siswa akan dapat mempelajari materi apa pun apabila materi itu disampaikan sesuai dengan kecerdasan yang dominan pada siswa tersebut. Selain rendahnya pemahaman konsep, masalah lainnya yang juga menjadi fokus dalam penelitian ini adalah karakter siswa SD yang belum tertanam. Belum tertanamnya karakter siswa disebabkan karena guru hanya terfokus pada pemberian materi pelajaran. Sjarkawi (2006, hlm. 45) menyatakan bahwa perilaku dan tindakan amoral disebabkan oleh moralitas yang rendah. Moralitas yang rendah antara lain disebabkan oleh pendidikan moral di sekolah yang kurang efektif.

Pembelajaran IPA di SD/MI hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Hal ini dapat dilihat dari materi-materi pelajaran IPA menurut kurikulum 2013 yang lebih banyak menggunakan panca indera dan alat sederhana serta dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Umumnya, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) hanya mengakomodasi beberapa kecerdasan saja seperti linguistik dan logis-matematik (Liliawati, 2014). Hal ini tampak dari proses pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang digunakan umumnya bersifat informatif atau ceramah, padahal setiap siswa

Diki Abdul Kodir Munsyi, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami suatu materi pelajaran. Kemampuan yang dimiliki setiap orang bergantung pada gaya belajarnya.

Setiap siswa dapat memiliki dua atau lebih kecerdasan. Kecerdasan semacam itu disebut dengan kecerdasan majemuk. Kecerdasan majemuk merupakan kombinasi kecerdasan yang dimiliki seseorang lebih dari satu, kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan angket identifikasi kecerdasan majemuk yang dilakukan pada siswa kelas VI disalah satu SD Negeri di Kabupaten Garut (dengan sampel 37 orang siswa) diperoleh data bahwa rata-rata siswa memiliki kecerdasan majemuk yang beragam atau heterogen. Sebagian besar siswa memiliki kecerdasan naturalis 40,54 % dan sebagian besar siswa rendah pada kecerdasan musikal 10,81 %.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik terintegrasi diberlakukan diseluruh kelas di sekolah dasar (SD). Ruang lingkup pengembangan pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran yaitu: Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya, dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang disajikan secara terpadu dengan tema sebagai pemersatu. Pembelajaran tematik terintegrasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Keuntungan dari pembelajaran tematik terintegrasi yaitu lebih mudahnya memusatkan perhatian pada sebuah tema; dapat mempelajari berbagai kompetensi dasar dalam sebuah tema; pembelajaran lebih berkesan dan mendalam; kompetensi dasar dikaitkan dengan pengalaman peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna; lebih bermanfaat karena materi berbasis tema yang jelas; pembelajaran lebih menggairahkan karena peserta didik mampu berkomunikasi dengan kehidupan nyata; dan lebih efisien waktu, karena melalui satu tema yang dapat dipelajari beberapa mata pelajaran sekaligus.

Seiring dengan semangat pemerintah untuk memperbaiki atau meningkatkan karakter masyarakat Indonesia, pembelajaran karakter memang menjadi tuntutan di pembelajaran ini. Semakin dini menanamkan karakter, maka penanaman

Diki Abdul Kodir Muny, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

karakter itu akan semakin kuat. Sehingga penanaman pembelajaran karakter di SD mutlak diperlukan. Dalam kekhasan pembelajaran, ada sebuah inovasi pembelajaran yang menekankan pada pengalaman pembelajaran secara langsung yaitu melalui pembelajaran *games* edukatif. Pembelajaran *games* edukatif merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang telah diterapkan di banyak negara dan banyak mendapatkan pujian dari para pakar. Menurut Papastergiou (Liu dkk. 2009) melalui pembelajaran berbasis permainan (*games* edukatif), peserta belajar lebih aktif dan dengan minat yang lebih besar, memungkinkan konten belajar untuk meninggalkan kesan yang lebih dalam daripada yang mungkin menggunakan metode konvensional. Hal ini juga didukung pula dari penelitian yang dilakukan Liu, dkk. (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan terintegrasi dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pembelajaran *Games* Edukatif Terintegrasi yang Mengakomodasi Kecerdasan Majemuk untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar pada Tema Gerhana”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Bagaimanakah penerapan pembelajaran games edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penanaman karakter siswa Sekolah Dasar pada tema gerhana?* Sedangkan pertanyaan penelitian terkait dengan rumusan masalah diatas adalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran setelah penerapan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi?
2. Bagaimana profil kecerdasan majemuk dominan yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi berdasarkan kecerdasan majemuk?

Diki Abdul Kodir Munsyi, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

3. Bagaimana profil aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi berdasarkan kecerdasan majemuk?
4. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi gerhana setelah diterapkan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi?
5. Bagaimana profil penanaman karakter siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi?
6. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran gerhana setelah penerapan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan pembelajaran *Games* Edukatif Terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk mampu meningkatkan pemahaman konsep dan penanaman karakter siswa Sekolah Dasar pada tema Gerhana. Tujuan tersebut kemudian dispesifikasikan sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis keterlaksanaan tahapan pembelajaran pada model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi.
2. Untuk mengidentifikasi profil kecerdasan majemuk dominan yang dimiliki siswa.
3. Untuk mengidentifikasi profil aktivitas siswa berdasarkan kecerdasan majemuk yang dimilikinya pada saat penerapan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi.
4. Untuk menganalisis peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi gerhana setelah diterapkan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi.
5. Untuk mengidentifikasi profil penanaman karakter siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi.
6. Untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap pembelajaran gerhana setelah penerapan model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi.

Diki Abdul Kodir Munsyi, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teori, kebijakan, praktik, dan isu serta sosial. Dari segi teori, diharapkan penelitian ini selain dapat meningkatkan pemahaman konsep dan penanaman karakter, juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan dari segi kebijakan, penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan dan dasar untuk mengembangkan pembelajaran IPA terintegrasi pada tema gerhana yang mengakomodasi kecerdasan majemuk terutama dalam penanaman konsep dan ilmu pembentuk karakter siswa. Dari segi praktik, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kecerdasan majemuk siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penanaman karakter siswa Sekolah Dasar. Dari segi isu serta aksi sosial, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran tentang model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk untuk meningkatkan pemahaman konsep dan penanaman karakter siswa SD.

E. Variabel Penelitian

1 Variabel bebas

Variabel bebas dari penelitian yang akan dilakukan adalah model pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk.

2 Variabel terikat

Variabel terikat dari penelitian yang akan dilakukan adalah pemahaman konsep dan penanaman karakter.

F. Struktur Organisasi

Skripsi ini tersusun atas lima bab, yakni mulai dari Bab I sampai pada Bab V. Bab I Pendahuluan, mendeskripsikan pendahuluan penelitian mengenai rendahnya pemahaman konsep dan belum tertanamnya karakter dengan maksud untuk menjelaskan alasan dilakukannya penelitian tersebut (latar belakang penelitian),

Diki Abdul Kodir Munsyi, 2015

PEMBELAJARAN GAMES EDUKATIF TERINTEGRASI YANG MENGAKOMODASI KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENANAMAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR PADA TEMA GERHANA

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

serta pentingnya penelitian pembelajaran *games* edukatif terintegrasi baik dari sisi teoritis maupun praktis.

Bab II Kajian Pustaka berisi landasan teori yang digunakan oleh penulis dalam penelitian. Dalam bab ini, penulis membandingkan dan mengembangkan penulisan penelitian berdasarkan teori yang didapat. Adapun landasan teori utama yang digunakan yaitu mengenai Pembelajaran *Games* Edukatif Terintegrasi yang Mengakomodasi Kecerdasan Majemuk dengan Peningkatan Pemahaman Konsep dan Penanaman Karakter Siswa.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan langkah penelitian yang ditempuh oleh penulis yang menggunakan pendekatan kuantitatif serta analisis data kualitatif menjadi data statistik. Partisipan dan tempat penelitian juga dijelaskan secara lebih rinci.

Bab IV Temuan dan Pembahasan disajikan secara tematik yang berisikan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dengan mengaitkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Masalah yang ditemukan penulis dalam penelitian lengkap dengan analisis dan pembahasannya hingga dapat menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya mengenai keterlaksanaan pembelajaran, profil kecerdasan majemuk, profil karakter dan pemahaman konsep serta respon terhadap pembelajaran.

Bab V Simpulan, implikasi dan rekomendasi menjelaskan penafsiran penulis terhadap hasil temuan penelitian yang menjawab rumusan masalah, serta rekomendasi bagi pengguna hasil penelitian yang bersangkutan sebagai pengembangan untuk penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran *games* edukatif terintegrasi yang mengakomodasi kecerdasan majemuk dalam meningkatkan pemahaman konsep dan menanamkan karakter pada siswa SD.