

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berdampak pada aktivitas siswa termasuk dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu aktivitas ini terjadi pada siswa cerdas istimewa dalam penggunaan teknologi. Artikel *very well family* tahun 2020 tentang *inattentiveness of gifted children* menjelaskan bahwa siswa cerdas istimewa memperhatikan setiap kata gurunya dan senang mengerjakan pekerjaan di kelas.¹ Namun, faktanya siswa cerdas istimewa juga memiliki perilaku lalai, tidak mengerjakan tugas, dan kurang memperhatikan saat melakukan pekerjaan. Tidak jarang bila siswa cerdas istimewa mengalami kesulitan memperhatikan di kelas.

Hasil riset Pengumpulan dan Pengembangan Sistem Informasi pada tahun 2021, penggunaan *smartphone* mencapai 70,6%, dimana penggunaan ponsel sering dibuka dalam sehari kurang dari satu jam adalah *game* (40,8%), YouTube (39,6%), dan menonton film kartun (40,3%)². Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi internet dan bermain *game* pada siswa sangat tinggi.

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan berupa penyebaran angket terbuka dan tertutup pada siswa kelas 2 SD Alam Bekasi yang merupakan sekolah mengembangkan kurikulum bakat dan *skill life* menunjukkan persentase hasil 82,1% kecenderungan masalah yang sama dengan artikel *very well family* dan Kominfo. Kecenderungan masalah ini terlihat dari hasil angket yang didapat siswa memperhatikan setiap kata gurunya, namun kurang memperhatikan seperti terlihat bosan dalam mengerjakan latihan soal dikarenakan bentuk latihan yang

¹ Carol Bainbridge, "Why Gifted Children Often Have Issues With Attention", *the Indiana Association for the Gifted*, (<https://www.verywellfamily.com/inattentiveness-of-gifted-children-1449317#citation-2>) , p.1 diunduh tanggal 7 desember 2021

²lyoh Mastiyah, "Survey Penggunaan Smartphone Pada Siswa", (https://simlitbangdiklat.kemenag.go.id/simlitbang/id/penelitian/detail/jPQOAL_saQWRA_jPQOAL) diunduh tanggal 14 september 2021

konvensional sehingga membuat siswa kurang menarik dalam mengerjakan soal saat pembelajaran daring. Terkadang ada beberapa latihan yang dilompati seperti yang peneliti temukan pada saat siswa mengerjakan lembar kerja tema 1 “Bermain di Lingkunganku”.

Hasil observasi menunjukkan kemampuan dari tiga siswa IQ dengan skala WISC yakni superior (110 dan 120), *Gifted* (130) serta kemampuan melebihi tingkat standar rancangan pembelajaran siswa dilihat dari hasil ujian dan tugas harian pada umumnya di kelas 2. Oleh karena itu, siswa sering mengisi kebosanan dengan bersikap mengganggu teman disekitar seperti mengajak bermain *game*, membuat *game* atau menonton YouTube saat kegiatan pembelajaran kelas. Hal ini berbeda saat siswa bermain *game*, menonton YouTube, mempelajari serta mengolah *coding* sederhana dengan antusias dalam waktu yang lebih lama. Siswa juga memiliki lembar portofolio bakat dan minat pada pembuatan *game* sederhana. Bukti pelaksanaan kegiatan siswa terdapat dalam lampiran 1 dan 5.

Hasil wawancara bersama guru kelas 2 yang sekaligus merangkap menjadi pengajar tematik di SD Alam Bekasi menunjukkan kesimpulan yang serupa. Siswa kelas 2 SD Alam Bekasi merupakan siswa yang unggul dalam aktivitas keseharian di kelas seperti kritis dalam bertanya, rasa ingin tahu tinggi terhadap bidang tertentu, mampu menganalisis serta memecahkan masalah, memiliki kreativitas, dan memiliki inisiatif yang tinggi. Meskipun siswa memiliki IQ diatas rata-rata yakni superior (110 dan 120), *Gifted* (130), kreativitas pada lembar portofolio bakat dan minat pembuatan *game* sederhana, dan *task commitment* pada bidang tertentu sesuai dengan definisi Renzulli. Meskipun demikian, siswa memiliki beberapa hambatan.

Hambatan terlihat pada kegiatan latihan Lembar Kerja Siswa (LKS) disajikan soal sedikit dan terbatas. Kemudian bentuknya masih konvensional melalui lembar kertas memberikan pengaruh dalam penggunaan pengayaan belajar. Selain bentuknya, Pada Silabus dan

RPP siswa terjadi perubahan. Bahan latihan berupa LKS juga dikurangi menjadi selembat latihan sederhana dalam satu tematik pada setiap mata pelajaran karena kondisi sekolah penyesuaian tatap muka dan daring di masa adaptasi. Kemudian, di dalam LKS tidak terdapat langkah kerja penyelesaian soal sehingga dalam penggunaan LKS hanya memungkinkan komunikasi satu arah yang berakibat kurangnya kesempatan siswa untuk mengembangkan pola pikir dan pembentukan konsep. Oleh karena itu, siswa yang mengikuti pembelajaran online selama masa adaptasi menjadi kurang kondusif akibat kemampuan dan stimulus latihan yang tidak seimbang.

Berdasarkan hasil persentase penyebaran angket, observasi, dan wawancara pada siswa dan guru. Selain siswa menunjukkan bosan dalam mengerjakan latihan soal karena bentuk latihan yang konvensional dan membuat siswa kurang menarik dalam mengerjakan soal. Siswa juga menjelaskan kemampuan pada latihan soal LKS tema 1 terbilang rata-rata dan mudah diselesaikan. Sebagaimana dari 3 sampel siswa dengan karakteristik yang membutuhkan sesuatu hal menantang, daya abstrak tinggi, cepat bosan dengan tugas rutin, dan senang mencoba hal baru. Adapun diperlukan pengayaan dengan menggabungkan kebutuhan karakteristik siswa dengan kompetensi inti sebagai pemenuhan kebutuhan belajar yang merupakan bagian dari kurikulum. Sebab kurikulum mencakup materi, media, dan evaluasi. Dimana materi sifatnya pengayaan untuk memperkaya pengetahuan dan membangun fondasi konsep pemahaman dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, proses berpikir tinggi, dan mengembangkan kemampuan keterampilan pengelolaan emosi yang di elaborasi sesuai dengan kemampuan dan minat bakat siswa.

Kendati demikian, hasil asesmen lembar minat dan bakat, berupa rapor portofolio, menunjukkan siswa memiliki berbagai jenis talenta dan minat. Salah satu minat bakat yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki *task commitment* pada nalar dan logika

coding/pemrograman yang menjadi rata-rata bakat dan minat di kelas 2. Pada kemampuan minat bakat ini, siswa hanya mampu membuat game sederhana yang dimainkan atau di konsumsi secara pribadi masih belum mampu mengembangkan dalam bentuk latihan soal sebagai sumber belajar. Sehingga peneliti memberikan referensi pengayaan dalam bentuk pembuatan *game* sebagai kebutuhan sumber belajar siswa dengan merangsang rasa ingin tahu siswa mendalami materi dan membangun pengetahuan secara *konstruktivisme* melalui latihan soal. Selain, pada kebutuhan pengayaan yang digunakan sangat minim. Hasil sampel dari 3 siswa menunjukkan *superior* (IQ 110 dan 120) dan *gifted* (IQ 130) dalam skala WISC (*Weschler Intelligence Scale For Children*) Renzulli melalui tes IQ (*Intelligence Quotient*) tahun 2021.

Peneliti mengembangkan media E-LKS berbasis *gamifikasi* sebagai pengayaan dibuat atas adanya kesenjangan dalam aktualisasi kebutuhan guru dan bakat siswa saat pembelajaran. Kesenjangan yang dimaksud keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan teknologi sehingga berpengaruh pada penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang membantu dan membangun dasar kemampuan siswa. Oleh karena itu, diperlukan media E-LKS berbasis *gamifikasi* sebagai pengayaan. Media tersebut dibuat berdasarkan kebutuhan dan penyesuaian tingkat kemampuan siswa di lapangan yang memiliki bakat khusus namun juga memiliki masalah dengan fokus perhatiannya, seperti perilaku mudah bosan dalam mengerjakan soal pada bentuk LKS yang konvensional.

Merujuk pada penemuan masalah, peneliti mengembangkan media belajar. Media terinspirasi dalam buku yang berjudul *Literacy Fast Early Finisher Activities Digital Choice Boards Menu Morning Work* diterbitkan oleh Ladybug yang membuat latihan soal menggunakan media digital yang inovatif melalui perpaduan *game* dan papan berbentuk *flipbook* untuk siswa cerdas istimewa. Selanjutnya jurnal Pascasarjana UNY tahun 2018 yang berjudul *Pengembangan Mobile Learning* berbasis

Gamifikasi untuk Penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMA 1 Garum oleh Dimas Sambung, Sihkabuden, Saidah Ulfa yang menjelaskan pengembangan berbasis digital pembelajaran dengan *gamifikasi* sebagai pendekatan belajar melalui bermain *game* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, daya abstrak, dan pengelolaan emosi. Kemudian dalam disertasi Universitas Gunung Jati yang berjudul Pengembangan E-Modul dengan Flip PDF Profesional Berbasis *Gamifikasi* pada Materi Himpunan Oleh Nisa A.H tahun 2020 bahwa bahan ajar elektronik SMP kelas VII dapat menjadi solusi alternatif dalam melakukan kegiatan belajar untuk membantu siswa memecahkan masalah dengan caranya sendiri dan membangun pengetahuan secara terkonsep. Serta Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer yang berjudul Pembangunan Aplikasi Latihan Soal IPA SD dengan *Gamifikasi* dan *Mersenne Twister* Oleh Naufal Irfan H dan Seng Hansun tahun 2020 bahwa pembuatan aplikasi untuk siswa SD kelas 4 dan 5 dapat menjadi alternatif belajar yang menarik karena melalui *gamifikasi* ada tantangan dan soal yang di sajikan acak sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa mendalami materi dan mampu membangun pengetahuan secara mandiri dan terkonsep.

Dari hasil penelitian tersebut, peneliti mengembangkan E-LKS berbasis *gamifikasi* sebagai pengayaan siswa cerdas istimewa dengan membuat latihan pembelajaran dalam sebuah *game* melalui platform *Articulate Storyline*, *WordWall* yang menarik dan menantang berdasarkan minat dan bakat dengan bentuk *Flipbook Html5* dalam skripsi dengan judul "**Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis *Gamifikasi* Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa**".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini antara lain :

1. Bagaimana hasil identifikasi karakter siswa cerdas istimewa?

2. Bagaimana hasil tujuan umum pembelajaran?
3. Bagaimana pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis *Gamifikasi* Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa?
4. Bagaimana hasil uji coba pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis *Gamifikasi* Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa?

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi ruang lingkup pada pengembangan E-LKS berbasis *gamifikasi* sebagai pengayaan siswa cerdas istimewa berikut:

1. Topik Bahasan

Topik bahasan berfokus pada tema 1 bermain dilingkunganku dengan integrasi mata pelajaran PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

2. Media

Media akan dikembangkan menggunakan software *Articulate Storyline3*, *flipbook*, dan *wordwall* yang memiliki *output* berupa *HTML5* yang bisa diakses secara *online*.

3. Alat

Alat yang dibutuhkan adalah perangkat komputer atau *smartphone* serta jaringan internet yang memadai.

4. Sasaran dan Tempat

Sasaran dari pengembangan ini adalah siswa cerdas istimewa kelas 2 SD Alam Bekasi dengan bakat dan minat pada logika yakni *coding*/pemrograman.

D. Perumusan Masalah

Fokus pengembangan ini “Bagaimana Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) Berbasis *Gamifikasi* Sebagai Pengayaan Siswa Cerdas Istimewa?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Teoritis

Sumbangsih pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan utamanya pendidikan khusus terkait media bagi siswa cerdas istimewa sesuai bakat dan minat.

2. Praktis

a. Siswa

Membantu mempermudah pemahaman konsep dengan cara menyenangkan sesuai bakat dan minat.

b. Guru

Acuan dan pertimbangan penggunaan media sesuai bakat dan minat siswa

c. Sekolah

Tambahan referensi media melalui E-LKS sebagai pengayaan siswa cerdas istimewa sesuai bakat dan minat siswa.

