

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Sujana (2019:29) mengatakan “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiaikan manusia.” Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proces*).

Pemahaman konsep mengacu pada penguasaan materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengungkapkan konsep dengan cara yang lebih sederhana dan mengaplikasikannya dengan baik (Putri: 2014). Dalam hal ini, pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah mengetahuinya, serta mampu melihatnya dari berbagai perspektif (Sudijono 2011: 50).

Ditinjau dari permasalahan di SD 137 Palembang yang diambil pada bulan Maret 2023, yaitu didapatkan bahwa kurangnya tentang pemahaman konsep terhadap pembelajaran. Siswa kurang memahami konsep pembelajaran, tidak memperhatikan saat guru menjelaskan dan berbicara di

dalam kelas pada jam pelajaran. Kurangnya antusias siswa menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan suka berisik didalam kelas sehingga siswa terkadang cenderung mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Sanjaya (2011), Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan yang penting. Peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator dan evaluator. Guru Tidak hanya memberikan ilmu yang matang langsung kepada siswa. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan di kelas dan yang ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman konsep yang diperoleh siswa. Guru lah yang akan merumuskan dan merencanakan model pembelajaran yang efektif dan efisien agar peserta didik dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Dari beberapa jurnal yang dibaca, strategi pembelajaran yang mendekati kriteria terbaik dalam memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah strategi pembelajaran *True Or False* dengan bantuan kartu domino.

Menurut Depdiknas (2006), Pemahaman dapat didefinisikan sebagai suatu proses memahami arti atau makna tertentu dan kemampuan menggunakan pada situasi lainnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Driver dan Leach, pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan suatu situasi atau suatu tindakan (Hasana: 2004).

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Ngalimun, 2017: 6). Strategi pembelajaran juga merupakan gabungan dari beberapa rangkaian kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran siswa, dan waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Jadi strategi pembelajaran sebagai sebuah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran *True or False* dengan menggunakan kartu yang berisi pernyataan benar dan salah merupakan cara yang efektif untuk mendorong interaksi antara siswa dan merangsang diskusi dalam kelompok. Ini dapat membantu siswa untuk berpikir tentang pernyataan yang diberikan dan berbagi pandangan mereka tentang kebenaran atau ketidak benaran pernyataan tersebut.

Penggunaan permainan kartu domino dalam mata pelajaran IPA juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep ilmiah. Kartu domino dapat diubah sedemikian rupa sehingga siswa harus mencocokkan konsep atau informasi yang relevan, mirip dengan mencocokkan angka pada kartu domino biasa. Ini dapat mempermudah pemahaman dan mengingat informasi penting dalam mata pelajaran IPA.

Selain itu, penggunaan permainan kartu domino dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan (Nurfajrianti, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan untuk mengidentifikasi gagasan abstrak guna mengelompokkan objek ke dalam istilah tertentu, yang kemudian diilustrasikan melalui contoh dan kontra-contoh. Hal ini memungkinkan seseorang memahami konsep dengan lebih jelas.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas bisa di ketahui masalah-masalah sebagai berikut :

- 1) Guru belum menerapkan strategi *True or False* dalam pembelajaran tentang pemahaman konsep.
- 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru dan buku.
- 3) Pada saat proses pembelajaran dilihat banyak siswa pasif dalam proses pembelajaran tentang pemahaman konsep.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dari permasalahan yang cukup luas mengenai pembelajaran IPA di SD, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas IV di SD N 137 Palembang.
- 2) Penelitian ini hanya di laksanakan untuk materi Perbedaan Gaya dan Gerak dalam Kehidupan Sehari-Hari pada mata pelajaran IPA dalam Pembelajaran *True or False* dengan bantuan Kartu Domino.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang tersebut, maka mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh strategi *True Or False* dengan bantuan kartu domino terhadap pemahaman konsep IPA di SD kelas IV dalam materi Perbedaan Gaya dan Gerak dalam Kehidupan Sehari-Hari?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan di atas. Secara operasional tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana pemahaman konsep siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *True Or False* dengan bantuan kartu domino pada materi IPA di SD.
2. Mengetahui adakah pengaruh strategi pembelajaran *True Or False* dengan bantuan kartu domino terhadap pemahaman konsep siswa pada materi IPA di SD.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi semua kalangan pendidik di lembaga sekolah pada umumnya. Setelah melakukan penelitian diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Bermanfaat dalam strategi ini dapat menggali lebih dalam tentang dampaknya pada pemahaman siswa, keterlibatan mereka dalam diskusi, serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar dalam konteks mata pelajaran tertentu. Menyajikan temuan dan analisis dari penelitian tersebut dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang pembelajaran aktif dan kreatif.

2. Bagi Sekolah

Bermanfaat untuk memberikan informasi dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam pemahaman konsep pembelajaran.

3. Bagi Guru

Bermanfaat digunakan untuk melatih guru dalam penerapan strategi pembelajaran yang efektif seperti *True or False* dengan metode kartu domino. Ini dapat membantu guru untuk memahami cara mengintegrasikan pendekatan ini ke dalam pengajaran mereka.