

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan pada kurikulum 2013 menuntut perubahan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik diarahkan untuk lebih aktif dalam mendapatkan informasi dan membangun konsep pengetahuannya.

Pembelajaran biologi menyediakan berbagai pengalaman belajar bagi peserta didik dalam memahami konsep, proses sains, dan sikap ilmiah sehingga peserta didik diharapkan mampu berpikir secara terbuka terhadap suatu teori dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu dalam proses pembelajarannya, dibutuhkan pendekatan saintifik.

Belajar dengan pendekatan saintifik dipandang dapat memberikan kemampuan kepada siswa dalam melakukan pengamatan, penemuan, penyelidikan, bereksperimen yang merupakan inti dari pembelajaran sains. Pendekatan saintifik ini dapat dilakukan guru melalui model pembelajaran berbasis penemuan terbimbing (*guided discovery*). Melalui model ini guru berperan mengarahkan dan membimbing siswa dengan memberikan petunjuk untuk menemukan suatu konsep atau menyelesaikan masalah (Purba *et al*, 2017). Pengalaman belajar melalui model ini membantu peserta didik untuk menemukan sendiri, dapat mengingat lebih lama dan memberikan pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Patrianingsih *et al*, 2016).

Penerapan pembelajaran akan memberikan konsekuensi terhadap sarana, prasarana sumber belajar yang harus disikapi dengan serius oleh setiap penyelenggara pembelajaran. Penerapan pembelajaran tersebut berdampak pada pelaksanaan pembelajaran yang menuntut siswa secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep. Maka hal tersebut tentu membutuhkan saran dan prasarana yang memadai. Dengan kata lain, keaktifan para siswa harus didukung dengan sarana dan prasarana belajar yang cukup dan bisa menampung kreativitas mereka (Prastowo, 2016).

Salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD merupakan sarana untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya LKPD maka akan terbentuk interaksi yang antara peserta didik dengan guru, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar (Arafah *et al*, 2012). Purba *et al* (2017) dalam penelitiannya juga mengemukakan pembelajaran dengan model *guided discovery* siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar karena adanya bimbingan dan arahan dari guru.

Sebagai studi awal, penulis melakukan wawancara dengan guru biologi SMA Negeri 17 Medan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peserta didik dalam pembelajaran biologi umumnya memiliki sikap yang tertarik untuk belajar biologi. Munculnya karakter tersebut dikarenakan materi yang disajikan dalam pembelajaran biologi adalah nyata dan memiliki hubungan langsung dengan alam sekitar dan makhluk hidup. Dalam mengajar biasanya guru di kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif dan kontekstual. Proses pembelajaran di kelas pun didukung dengan menerapkan penggunaan LKPD. LKPD yang digunakan pada proses pembelajaran didapatkan dari penerbit dan pada beberapa materi ada yang sudah dirancang oleh guru. Lembar kerja yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran memuat materi, tugas mandiri, tugas kelompok, uji materi, dan uji kompetensi. Komponen LKPD yang ada saat ini belum memberikan ruang bagi siswa untuk memiliki rasa ingin tahu dan mengarahkan siswa dalam menemukan suatu konsep dalam pembelajaran. Komponen yang tercantum dalam LKPD masih berupa tugas dan soal pengayaan. Komponen utama yang harus dimuat di dalam LKPD yakni: judul, petunjuk kerja, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian (Prastowo, 2012). Penggunaan LKPD kerap dilakukan karena adanya keterbatasan waktu sehingga biasanya guru memberikan tugas-tugas untuk dikerjakan mandiri di rumah guna memadatkan materi pembelajaran.

Materi perubahan lingkungan memiliki kompetensi dasar menganalisis data perubahan lingkungan, penyebab, dan dampaknya bagi kehidupan. Berdasarkan kompetensi ini, pembelajaran materi perubahan lingkungan dengan menggunakan LKPD tidak cukup bila hanya mengerjakan soal-soal pengayaan,

karena dalam kegiatan pembelajarannya akan membutuhkan aktivitas ilmiah. Dalam penerapannya dapat menggunakan langkah-langkah pembelajaran *guided discovery* yaitu stimulasi, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, verifikasi dan memberi kesimpulan.

Pengembangan LKPD ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan instruksional 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Model 4-D ini dilakukan dengan berbagai analisis yang mendukung pengembangan LKPD tersebut, dan juga melibatkan penilaian ahli materi, ahli strategi pembelajaran, ahli desain grafis, guru biologi dan peserta didik untuk memberi penilaian, saran dan masukan sehingga LKPD layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Guided Discovery* pada Materi Perubahan Lingkungan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran belum memberikan ruang bagi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Komponen LKPD yang digunakan masih mencakup tugas dan soal pengayaan.
3. LKPD yang digunakan belum memenuhi kompetensi dasar pada materi perubahan lingkungan yaitu menganalisis data perubahan lingkungan, penyebab, dan dampaknya bagi kehidupan

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan penelitian maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. LKPD yang akan dihasilkan dalam penelitian ini menggunakan model *guided discovery* atau penemuan terbimbing.

2. LKPD yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada lingkup materi pokok perubahan lingkungan kelas X semester genap.
3. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D, yakni tahap *define, design, develop, dan disseminate* untuk uji efektivitas penggunaan LKPD.
4. Penilaian produk LKPD ini yaitu hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli strategi pembelajaran, dan ahli desain grafis, serta tanggapan dari guru biologi dan peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimanakah kelayakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan berdasarkan validator ahli materi?
2. Bagaimanakah kelayakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan berdasarkan validator ahli strategi pembelajaran?
3. Bagaimanakah kelayakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan berdasarkan validator ahli desain grafis?
4. Bagaimana tanggapan guru terhadap LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan?
5. Bagaimana tanggapan siswa terhadap LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan?
6. Bagaimana efektivitas peningkatan nilai peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan berdasarkan hasil penilaian ahli strategi pembelajaran.

3. Untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan berdasarkan hasil penilaian ahli desain grafis.
4. Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan.
5. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan.
6. Untuk mengetahui efektivitas peningkatan nilai peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis *guided discovery* pada materi perubahan lingkungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan diterapkannya tujuan penelitian di atas, maka diharapkan manfaat yang diperoleh setelah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru: LKPD yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini sebagai bahan pertimbangan dan alternatif dalam pemilihan dan inovasi dalam membuat bahan ajar.
2. Bagi siswa: LKPD yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar menemukan konsep pengetahuannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya: LKPD yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini sebagai masukan dalam upaya mengkaji dan mengembangkan secara lebih mendalam tentang LKPD berbasis *guided discovery*.

1.7 Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran tentang defenisi variabel yang digunakan, maka defenisi operasional variabel dibatasi:

1. Pengembangan LKPD ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan suatu produk dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.

2. LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi ringkasan materi dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran agar dapat menuntun siswa melakukan kegiatan yang aktif dan mengacu pada kompetensi dasar.
3. Pada model pembelajaran *guided discovery* siswa difasilitasi untuk dapat membangun konsep pengetahuannya yang dibantu dengan arahan guru dengan enam langkah pembelajaran yaitu *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization*.
4. Perubahan lingkungan merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa SMA kelas X yang didalamnya terdapat beberapa penjelasan mengenai lingkungan hidup, pencemaran lingkungan dan juga upaya mencegah dan menanggulangi limbah.

