

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Komponen pendidikan siswa mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Sulastyaningrum dkk.,2018). Mencapai prestasi yang baik, tidak hanya diperlukan kecerdasan, melainkan juga minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa tanpa adanya minat, siswa tidak akan mempunyai hasrat untuk melakukan kegiatan belajar dan jika siswa mempunyai minat pada suatu pelajaran, maka siswa akan terdorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Minat siswa dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Siswa yang berminat terhadap sesuatu maka siswa cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu tersebut (Nesi dkk.,2018).

Proses belajar dikatakan efektif jika terdapat interaksi antara guru dan siswa, sehingga minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan individu dalam keterlibatan secara terus-menerus maupun perhatian yang berpusat pada objek yang diterapkan oleh suatu interaksi khusus diantara individu serta objek yang dibuat melalui hubungannya dengan lingkungan. Minat belajar juga diartikan sebagai suatu yang membangkitkan motivasi berdasarkan kemauan dan kenyamanan siswa dalam keterlibatan pada kewajiban atau kemauan untuk mendapat wawasan (Rohimah, 2019).

Selain membangkitkan motivasi minat belajar juga dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa. Keterampilan proses sains merupakan kemampuan dasar yang terdapat pada diri peserta didik untuk mengembangkan keterampilan intelektual, fisik, sosial dengan memahami konsep, fakta dan penemuan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat relatif dengan contoh yang konkret melalui pembelajaran yang ilmiah (Hasanah dkk.,2017).Apabila peserta didik sudah terbiasa terlatih dengan

keterampilan proses sains, maka peserta didik akan mudah dalam memecahkan masalah dan merencanakan sesuatu (Evriani dan Riski Mulyani, 2017). Selain itu, peserta didik dapat menggunakan proses ilmiah dalam proses penemuan konsep, dengan konsep-konsep yang sulit dan mudah untuk dipahami dan dijelaskan (Nurussaniah dan Ika Nofita, 2017).

Sayangnya, LKPD yang digunakan masih kurang mampu mendorong siswa untuk melakukan beberapa keterampilan proses sains seperti berhipotesis dan membuktikan hipotesisnya dikarenakan alur kerja yang masih tekstual. Observasi yang dilakukan di SMA Negeri 5 Medan terlihat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran biologi. Disamping itu penyampaian materi didominasi oleh ceramah dari guru yang menyebabkan siswa merasa jenuh juga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran, hal ini ditandai dengan gairah dalam proses pembelajaran biologi kurang efektif. Keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung cukup rendah dan kurangnya rasa ingin tau terhadap materi.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023 dengan salah satu guru biologi di SMA Negeri 5 Medan diperoleh informasi bahwa LKPD yang digunakan selama ini adalah LKPD dari penerbit. LKPD dari penerbit sudah berisi materi yang lengkap, tetapi kegiatan yang disajikan kurang dapat memfasilitasi peran siswa dalam pembelajaran untuk menemukan dan memahami konsep materi melalui petunjuk-petunjuk kegiatan dalam LKPD. LKPD ini lebih banyak berisi soal-soal yang dapat dijawab hanya dengan menyalin dari ringkasan materi yang ada dan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertindak langsung dalam proses pemecahan masalah dengan melakukan penyelidikan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah yaitu rata-rata kumulatif siswa sebesar 60 (KKM 75).

Sebab itulah riset yang peneliti ambil adalah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbasis SSCS dalam bahan ajar *Keanekaragaman hayati* dan *Virus* pada Sekolah Menengah Atas bertujuan sebagai dasar validasi penggunaannya. (Pizzini, 1991) menyatakan bahwa model pembelajaran SSCS

merupakan sebuah model pembelajaran berbasis pemecahan masalah dimana adanya kegiatan mengidentifikasi dan mencari solusi sebuah masalah, sehingga pembelajaran terasa bermakna bagi peserta didik. Model pembelajaran SSCS melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran karena model ini memfasilitasi peserta didik dalam mencari, menemukan dan membangun pengetahuannya untuk menyelesaikan permasalahan dan memberikan kesempatan peserta didik untuk menggali informasi (Syulbi dkk, 2018).

LKPD berbasis SSCS diaplikasikan secara nyata melalui langkah-langkah saintis dalam membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul: *“Pengembangan LKPD Berbasis Search Solve Create and Share (SSCS) Terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Proses Sains Serta Hasil Belajar Siswa Pada Materi Biologi Kelas X”*.

Hasil angket yang disebarakan kepada 37 orang siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 5 Medan ternyata 85% siswa menyatakan bahwa penggunaan LKPD sangat diperlukan dalam penemuan konsep pada pembelajaran biologi, 35% siswa menyatakan guru menggunakan metode praktikum dalam pembelajaran biologi dan 8% siswa menyatakan guru mengajak belajar di luar kelas seperti jelajah alam sekitar. Hal ini sangat mendukung apabila dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD karena dapat membantu peserta didik aktif dan memahami konsep yang diajarkan dan juga diperlukan inovasi LKPD yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan pengembangan LKPD berbasis *Search, Solve Create and Share*.

Namun jika hasil belajar siswa rendah maka proses pembelajaran menunjukkan tidak tercapainya proses pembelajaran dengan sukses (Ilmiyah dan. Sondang, 2019). Hasil belajar dapat dilihat dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa karena belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyusaian sosial, keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar yang dipandang paling essensial adalah, kecerdasan, emosi, motivasi bakat, dan minat (Sari dkk., 2019).

Siswa yang menempuh pendidikan diharapkan memiliki perubahan positif dalam dirinya, seperti tujuan pendidikan nasional yaitu melahirkan generasi muda yang memiliki pengetahuan luas dan berkepribadian baik. Perubahan positif perilaku siswa yang merupakan hasil dari proses belajar di sekolah dapat dilihat dari hasil belajarnya (Sari dkk., 2019).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi identifikasi masalahnya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa belum bertindak langsung dalam proses pemecahan masalah dengan melakukan penyelidikan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada.
2. Siswa merasa jenuh dan kurangnya minat belajar siswa pada proses pembelajaran yang didominasi ceramah dari guru.
3. LKPD kurang melatih siswa untuk berhipotesis dan membuktikan hipotesisnya sehingga belum mendorong siswa melakukan keterampilan proses sains dikarenakan alur kerja yang masih tekstual.
4. Hanya terdapat 35% responden menyatakan guru biologi menggunakan metode praktikum dalam materi biologi (Keanekaragaman Hayati dan Virus).
5. Hanya terdapat 8% responden menyatakan guru biologi mengajak belajar di luar kelas seperti jelajah alam sekitar dan outdoor study.
6. Hanya terdapat 85% responden menyatakan perlu menggunakan LKPD.

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang diidentifikasi diperlukan batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD pada pembelajaran biologi hanya dikembangkan pada materi biologi kelas X MIPA Semester I di SMA Negeri 5 Medan yaitu: Keanekaragaman Hayati dan Virus.
2. Pengembangan LKPD menggunakan model pengembangan perangkat four-D (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

3. Penilaian produk pengembangan hanya mengetahui kelayakan dan tanggapan validator ahli materi, desain pembelajaran, dan tanggapan guru dan siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi *Keanekaragaman Hayati* dan *Virus* di SMA Negeri 5 Medan, sebagai sumber belajar.
4. Pengembangan LKPD dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa, keterampilan proses sains siswa dan peningkatan hasil belajar siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan dan tanggapan validator ahli materi, desain pembelajaran dan desain produk terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi *Keanekaragaman hayati* dan *Virus* yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah tanggapan guru bidang studi biologi terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada pembelajaran *Keanekaragaman hayati* dan *Virus* yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi *Keanekaragaman hayati* dan *Virus* yang dikembangkan?
4. Bagaimanakah analisis kebutuhan siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi yaitu: *Keanekaragaman hayati* dan *Virus* yang dikembangkan?
5. Bagaimanakah persentasi minat belajar siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi yaitu: *Keanekaragaman hayati* dan *Virus* yang dikembangkan?
6. Bagaimanakah persentasi keterampilan proses sains siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi yaitu: *Keanekaragaman hayati* dan *Virus* yang dikembangkan?

7. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi yaitu: *Keanekaragaman hayati dan Virus yang dikembangkan?*

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan:

1. Untuk mengetahui kelayakan dan tanggapan validator ahli mater, desain pembelajaran dan desain produk terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi *Keanekaragaman hayati dan Virus yang dikembangkan*.
2. Untuk mengetahui tanggapan guru bidang studi biologi terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi *Keanekaragaman hayati dan Virus yang dikembangkan*.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi *Keanekaragaman hayati dan Virus yang dikembangkan*.
4. Untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi *Keanekaragaman Hayati dan Virus yang dikembangkan*.
5. Untuk mengetahui persentasi minat belajar siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi yaitu: *Keanekaragaman hayati dan Virus yang dikembangkan*.
6. Untuk mengetahui persentasi keterampilan proses sains siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi yaitu: *Keanekaragaman hayati dan Virus yang dikembangkan*.
7. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi biologi yaitu: *Keanekaragaman hayati dan Virus yang dikembangkan*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperluas referensi ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam ataupun mengembangkan LKPD *keanekaragaman hayati* dan *virus*.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu memberikan solusi alternatif bagi dosen dalam memilih LKPD *keanekaragaman hayati* dan *virus* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.