

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia yang bertujuan untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan secara sadar yang dapat dilakukan melalui sebuah pendidikan baik itu non formal ataupun formal, untuk melakukan perubahan yang dapat menghasilkan sebuah sumber daya manusia yang berkualitas (Warisno, 2021). Manusia sangat membutuhkan pendidikan, karena setiap individu yang berpendidikan dapat mempunyai sebuah pengetahuan yang sangat luas dan pemahaman yang lebih sempurna mengenai sesuatu, setiap individu yang berilmu mampu membedakan yang baik dan yang buruk, yang wajib dikerjakan dan yang wajib diabaikan (Adi, 2022). Pendidikan sangat penting untuk pembangunan setiap negara supaya negara tersebut dapat berkembang dengan pesat. Sebuah negara tidak akan mengalami kemajuan tanpa adanya pendidikan. Maka dari itu, pendidikan adalah suatu hal sangat penting dan setiap warga negara wajib menerimanya sejak dini (Fitri, 2021).

Belajar adalah usaha atau cara yang dilakukan oleh setiap individu untuk menghasilkan suatu perubahan dalam kehidupan setiap individu, baik perubahan itu berupa peningkatan kapasitas intelektual, keterampilan interpersonal, prospek karir, atau tujuan hidup (Jannah *et al*, 2021). Muliani & Arusman (2022) juga memaparkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang didalamnya melibatkan berbagai hal yang dimiliki oleh setiap individu dan dapat memberikan banyak keuntungan bagi setiap individu yang telah melaksanakannya. Pembelajaran sekarang harus fokus pada hal-hal yang konstruktif dan produktif. Setiap individu dapat menimba ilmu yang bermanfaat dari lingkungan terdekatnya, seperti di

universitas atau sekolah, di tempat kerja atau masyarakat, di laboratorium atau museum, dan sebagainya. (Tampubolon, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan gabungan pengetahuan yang disusun secara teratur yang berkaitan dengan peristiwa alam dan dibangun atas dasar observasi dan kesimpulan (Hidayat, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang ilmu yang menelaah dan menguasai alam sekitar secara berurutan. IPA bukan hanya tentang pemahaman pengetahuan yang berupa beberapa kumpulan fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, namun IPA juga merupakan sebuah proses penemuan. Oleh sebab itu, melalui materi IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi para peserta didik untuk mempelajari dan memahami diri sendiri dan alam sekitar, serta bisa mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Ramadanti, 2020). IPA adalah suatu mata pelajaran yang termasuk tidak mudah untuk dipelajari oleh para peserta didik, oleh karena itu dibutuhkan proses pembelajaran yang dapat menghubungkan antara konsep IPA dengan konteksnya dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu pembelajaran IPA akan menjadi lebih berguna untuk para peserta didik (Wicaksono, 2020).

Berdasarkan hasil observasi, pendidik menggunakan metode pembelajaran konvensional di dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA yang ada di sekolah. Untuk penerapan model ini kurang maksimal di dalam kelas, dikarenakan banyak peserta didik yang kurang terlibat aktif di dalam setiap kegiatan-kegiatan pembelajaran dan kesulitan untuk memahami konsep materi pembelajaran dengan baik sehingga masih saja banyak peserta didik yang memiliki nilai ulangan harian yang rendah di bawah standar ketuntasan minimal yaitu dibawah 70. Peserta didik juga kurang termotivasi dan kurang bersemangat pada saat proses belajar

berlangsung, oleh dari itu demi mengatasi hal-hal demikian, sangatlah diperlukan model pembelajaran yang mampu mengikutsertakan para peserta didik secara langsung di dalam proses pembelajaran supaya para peserta didik dapat berperan aktif dalam kelas.

Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, dibutuhkan suatu pengalaman-pengalaman baru di dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang wajib dipahami, hal ini dilakukan guna memperoleh hasil yang dikehendak dengan baik. Pengalaman yang baru tersebut dapat mendukung atau membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan mengenai konsep. Maka model pembelajaran *guided inquiry* diharapkan cocok untuk diterapkan pada beberapa materi IPA yang berhubungan dengan kehidupan misalnya pada materi pencemaran lingkungan. Menurut Ilhamdi *et al* (2020) model *guided inquiry* adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik yang selanjutnya dapat mendorong peserta didik untuk mencari tahu suatu konsep materi yang ada dalam pembelajaran. Selain itu, dengan diterapkannya model pembelajaran *guided inquiry* pada proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman para peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajari, karena peserta didik belajar untuk menemukan dan mencari tahu sendiri terkait informasi pada materi yang akan dipelajari.

*Guided Inquiry* merupakan suatu model pembelajaran yang di dalam pelaksanaannya pendidik sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan ataupun petunjuk kepada peserta didik dalam proses belajar (Fitri & Fatisa, 2019). Menurut Erdani *et al* (2020) model inkuiri terbimbing cocok digunakan untuk peserta didik SMP karena peranan peserta didik lebih dominan pada pembelajaran sehingga

peserta didik membutuhkan bimbingan dan arahan guru yang cukup ketat supaya mampu menemukan konsepnya sendiri dengan baik dan benar. Menurut Sujana (2020) model *guided inquiry* merupakan penyajian pembelajaran yang memberikan peluang kepada para peserta didik untuk mengetahui atau mencari sebuah informasi dengan cara mandiri sehingga dapat menyelidiki masalah tersebut secara kritis dan serta guru hanya sebagai pemberi petunjuk dan bimbingan dalam proses pembelajaran. Model ini mampu membuat para peserta didik mempunyai rasa penasaran yang tinggi hingga para peserta didik dapat memiliki mental yang lebih tinggi untuk melaksanakan sebuah percobaan atau eksperimen dengan penemuannya sendiri, dan lebih membuat atau menambah peserta didik lebih faham terkait konsep pembelajaran tersebut. Penggunaan model pembelajaran *guided inquiry* dapat membuat peserta didik lebih aktif mulai dari mengenal suatu permasalahan, merumuskan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan mengambil kesimpulannya sendiri. Pada model *guided inquiry* peserta didik belajar membuat hipotesis secara mandiri supaya peserta didik tertarik untuk berpikir atas kemauannya sendiri untuk mendapatkan suatu konsep materi pembelajaran baru yang dikaitkan dengan pengalaman yang dimiliki peserta didik (Trianingsih, 2018).

Hasil observasi juga menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar sebagai sarana penunjang pembelajaran IPA juga masih rendah sehingga pembelajaran cenderung monoton sehingga menyebabkan para peserta didik tidak termotivasi dan sering bosan saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan, padahal keabstrakan materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran bahan ajar. Penerapan model *guided inquiry* akan lebih optimal dalam pelaksanaannya jika didukung oleh sebuah bahan ajar

LKPD yang benar dan mampu mempermudah peserta didik untuk bereksplorasi saat kegiatan pembelajaran, hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang dilaksanakan menggunakan LKPD berbasis *guided inquiry*, seperti penelitian oleh Askar *et al* (2019) memaparkan bahwa pengembangan LKPD berbasis *guided inquiry* memenuhi kriteria praktis dan valid. Berdasarkan penelitian tersebut, maka suatu pengembangan LKPD diperlukan untuk mempermudah para peserta didik untuk memahami dan menemukan konsep materi secara langsung dalam pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan LKPD sebagai bahan ajar dikarenakan LKPD merupakan salah satu bahan ajar paling kaya akan latihan untuk pembelajaran dan memiliki komponen lengkap secara ringkas (Diani *et al*, 2019). LKPD digunakan untuk sumber belajar pendamping yaitu buku teks pelajaran.

LKPD adalah sebuah bahan ajar yang membahas mengenai instruksi, materi, tugas-tugas dan bimbingan untuk melakukan suatu aktivitas percobaan, sehingga LKPD digunakan sebagai wadah untuk meringankan kegiatan pembelajaran karena adanya interaksi peserta didik dan pendidik (Kurnia, *et al*, 2019). LKPD diharapkan dapat digunakan dengan baik di dalam proses suatu pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, LKPD IPA berbasis *guided inquiry* sangat terbatas keberadaannya untuk bahan ajar pendukung kegiatan pembelajaran di sekolah, keterbatasan bahan ajar ini menyebabkan proses pembelajaran kurang baik dan produktif. Maka progres atau peningkatan pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik dapat tercipta lebih aktif, tidak bosan, dan termotivasi atau tergugah dalam sebuah proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan diatas maka diperlukan sebuah pengembangan demi mengembangkan LKPD berbasis *guided inquiry*. Materi tentang pencemaran

lingkungan adalah materi yang dipergunakan pada pengembangan ini. Hal ini dikarenakan materi pencemaran lingkungan sering dijumpai dalam kehidupan yang telah memberikan pengalaman langsung secara individu, maka para peserta didik diharapkan mampu mempermudah para peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis peristiwa yang terjadi pada lingkungan sekitar tempat tinggal, merumuskan masalah, membuat hipotesis dan memahami konsep materi yang akan dipelajari. Pemilihan materi pencemaran lingkungan juga dikarenakan masih sedikit adanya informasi yang membahas mengenai pencemaran lingkungan yang dihubungkan dengan kehidupan yang dijalankan peserta didik secara terperinci melalui bantuan LKPD berbasis *guided inquiry*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan LKPD berbasis *guided inquiry* pada materi pencemaran lingkungan.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, memiliki motivasi belajar yang sangat rendah dan kesulitan untuk memahami konsep materi pembelajaran.
2. Bahan ajar LKPD berbasis *guided inquiry* yang membahas mengenai pencemaran lingkungan yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari masih terbatas.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kelayakan pengembangan LKPD berbasis *guided inquiry* pada materi pencemaran lingkungan?

2. Bagaimana respons peserta didik terhadap LKPD berbasis *guided inquiry* pada materi pencemaran lingkungan?
3. Bagaimana keterbacaan LKPD berbasis *guided inquiry* pada materi pencemaran lingkungan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui kelayakan LKPD berbasis *guided inquiry* pada materi pencemaran lingkungan.
2. Mengetahui respons siswa terhadap LKPD berbasis *guided inquiry* pada materi pencemaran lingkungan.
3. Mengetahui keterbacaan LKPD berbasis *guided inquiry* pada materi pencemaran lingkungan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Produk pengembangan LKPD ini dapat dijadikan pedoman untuk sekolah guna meningkatkan kualitas bahan ajar agar peserta didik mampu menggapai tujuan belajar yang diharapkan.
2. Produk pengembangan LKPD dapat digunakan untuk menambahkan media pembelajaran serta meringankan tugas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah untuk dipahami.
3. Produk pengembangan ini mampu membantu para peserta didik di dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi pencemaran lingkungan yang cukup relevan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

4. Produk pengembangan ini digunakan sebagai proses pembelajaran bagi peneliti sehingga peneliti dapat menggunakan atau menerapkan ilmu yang telah diperoleh.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah LKPD berbasis *guided inquiry*.
2. Materi pencemaran lingkungan yang diajarkan pada kelas VII semester genap adalah materi yang digunakan dalam pengembangan LKPD IPA ini.
3. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan.
4. Uji kelayakan LKPD melalui validitas ahli materi dan media serta guru IPA.
5. Uji respons dan keterbacaan terhadap LKPD melibatkan peserta didik SMP Al-Bakriyah kelas VII.
6. LKPD yang dikembangkan merupakan media cetak.
7. Cover serta seluruh isi yang ada pada LKPD berbentuk *Print Out* dengan ukuran kertas A4.

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari interpretasi yang salah, penulis harus memberikan definisi yang jelas tentang istilah penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. *Guided Inquiry*

Model pembelajaran *guided inquiry* adalah sebuah model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan dan pengalaman peserta didik, model ini menyangkut

seluruh kemampuan peserta didik untuk belajar secara sistematis, kritis, logis, dan analitis dengan bimbingan guru (Jundu *et al*, 2020).

## 2. LKPD

LKPD adalah serangkaian panduan para peserta didik dalam meringankan dan membantu para peserta didik di dalam memahami konsep materi saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk cetak (Diani *et al*, 2019).

## 3. Pencemaran Lingkungan

Pencemaran lingkungan merupakan masuknya zat, energi, dan komponen lain di dalam lingkungan hingga sistem dalam lingkungan berubah karena tindakan manusia atau kejadian alam sehingga kualitas lingkungan menurun dan tidak dapat bermanfaat sesuai dengan kegunaannya (Mardianti *et al*, 2020).