

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyebaran virus Corona (*Covid-19*) menyebabkan perubahan global yang signifikan pada semua aspek kehidupan. Dampaknya juga terlihat pada pendidikan dengan pergeseran metode belajar dari tatap muka menjadi pembelajaran *online* yang menjadi tantangan baru bagi guru maupun siswa. Menurut Wijanarko (2017), diperlukan model dan sistem yang cocok untuk pembelajaran daring, supaya siswa termotivasi belajar dengan semangat dan mendapatkan hasil optimal (Waer & Mawardi, 2021). Selain model dan sistem pembelajaran, teknologi juga sangat dibutuhkan untuk menunjang interaksi antar guru maupun siswa selama pembelajaran daring.

Pada pembelajaran *online*, beragam platform seperti *Whatsapp*, *website*, LMS, efektif digunakan sebagai media materi, evaluasi, dan tugas (Laelasari & Dewi, 2020). Namun, pembelajaran *online* menghadapi kendala, seperti keterbatasan guru dalam teknologi, akses internet sulit di daerah terpencil, dan konsumsi kuota besar (Hasana dkk., 2021). Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran daring atau online yang dilaksanakan sejak bulan Maret tahun 2020 telah menciptakan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Sudah hampir dua tahun sejak *Covid-19* muncul. Dengan perubahan dan upaya pemerintah, Indonesia mulai menerapkan '*new normal*' dengan protokol kesehatan. Seperti halnya dengan kebijakan pembelajaran yang semula dilaksanakan secara *online* atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) dirubah kembali menjadi pembelajaran tatap muka meskipun masih terbatas (PTMT). Hal tersebut sejalan dengan keputusan bersama empat menteri Tahun 2020 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemic *Covid-19* pada Tahun Ajaran 2020/2021 menyatakan pembelajaran tatap muka sekolah yang berada di zona hijau dan kuning perlu izin pemerintah daerah (Kemendikbud, 2020).

Proses pembelajaran PTMT dilaksanakan dengan prosedur protokol kesehatan yang ketat (3M) di lingkungan sekolah, dengan kapasitas maksimal siswa yaitu 50% per kelas, jarak antar tempat duduk siswa sekitar 1.5 meter, dan tidak ada aktivitas yang menimbulkan kerumunan (Amri & Sulistyowati, 2022). Namun dengan dilaksanakannya Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) pada tahun ajaran baru 2022, tetap dikombinasikan dengan menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) guna menunjang penguasaan penggunaan teknologi dalam pembelajaran baik bagi guru maupun siswa (Saila dkk., 2022). Maka dari itu, diperlukannya metode pembelajaran yang efektif, untuk digunakan dalam proses Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Salah satu strategi pembelajaran yang cocok untuk digunakan adalah pembelajaran *blended learning*.

Blended learning merupakan salah satu cara pembelajaran yang dapat dilaksanakan dengan menggunakan media berbasis *ICT* (Hasanah & Malik, 2020). *Blended learning* adalah penggabungan pembelajaran tatap muka dan *online (e-learning)* (Zulfa dkk., 2022). Menurut Shibley (dalam Herayanti dkk., 2020) *blended learning* dapat meningkatkan pembelajaran mandiri terhadap siswa dengan mengurangi jumlah pembelajaran tatap muka di kelas.

Berdasarkan penelitian Firman dan Rahayu (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran online bersifat fleksibel dan mampu mendorong kemandirian dan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Di samping memengaruhi kemandirian belajar siswa, *blended learning* juga memberikan dampak positif pada kemampuan pemecahan masalah, ini ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Sudiarta & Sadra, 2016) dimana *blended learning* berbasis video animasi berdampak positif pada kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan kemandirian, motivasi, serta kemampuan memecahkan masalah terhadap pembelajaran siswa.

Abad ke-21 adalah era keterbukaan atau globalisasi, dimana terdapat perubahan mendasar kehidupan manusia, sehingga diperlukan SDM yang berkualitas, termasuk pendidikan yang baik (Jayadi dkk., 2020). Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Untuk menghadapi abad 21, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan

pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), serta berkolaborasi (*collaboration*), yang juga dikenal dengan istilah 4C (Almarzooq dkk., 2020). Dengan menerapkan 4C diharapkan pendidikan dapat membekali siswa dengan keterampilan tersebut untuk mencapai kesuksesan pribadi di masa depan. Dari keterampilan-keterampilan tersebut, siswa abad 21 perlu memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah.

Kemampuan memecahkan masalah adalah usaha pembelajaran yang melibatkan penggabungan berbagai aturan dan prosedur untuk mengatasi suatu tantangan atau permasalahan (Febriansyah, 2022). Menurut Paidi (2011) proses pemecahan masalah melibatkan identifikasi masalah, mencari berbagai solusi alternatif, dan mengevaluasi jawaban. Menurut Widodo (2021) hasil akhir pembelajaran pemecahan masalah bukanlah solusi dari masalah itu sendiri, melainkan kemampuan siswa dalam mengatasi masalah di masa depan.

Kemampuan ini mendukung siswa dalam mengambil keputusan akurat, logis, sistematis, dan mempertimbangkan beragam perspektif. Menurut Memnun dkk (2012) pentingnya kemampuan memecahkan masalah dalam pendidikan karena dapat melatih individu mengatasi tantangan kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran di sekolah saat ini masih kurang mengedepankan latihan pemecahan masalah (*Problem Solving*) (Marini dkk., 2022). Berdasarkan penelitian Apriadi dkk (2021) menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pemecahan masalah semula berada pada kategori sedang dan cukup, namun selama masa pandemi dan pembelajaran daring, terjadi penurunan menjadi kategori kurang.

Hasil penelitian yang dilakukan Dwikis (2022) menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengatasi masalah dinilai rendah karena hasil evaluasi dari empat indikator kemampuan pemecahan masalah yang diberikan, siswa terlihat mampu memahami masalah dengan baik, terbukti dari kategori tinggi pada aspek pemahaman masalah dengan persentase mencapai 83%. Namun, pada indikator kemampuan merencanakan penyelesaian masalah, hanya tercapai persentase 9% dengan kategori rendah. Kemudian, pada indikator melaksanakan rencana penyelesaian masalah, hanya mencapai persentase 7% dengan kategori rendah pula. Indikator terakhir, yaitu memeriksa kembali prosedur dan mengecek hasilnya, hanya mencapai persentase 1% dengan kategori rendah.

Auliya Verina Lutfiyah, 2023

PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL INKUIRI DENGAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH DAN PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI VIRUS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Dwikis (2022) pemahaman yang rendah dalam pemecahan masalah oleh siswa disebabkan pembelajaran yang tidak efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *Google Classroom* dan *Teams* yang membuat sekitar 30% dari total keseluruhan siswa tidak pernah mengikuti pembelajaran melalui media tersebut dengan alasan yang tidak jelas (malas) dan tidak menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Hal ini dikarenakan banyak siswa menghadapi hambatan seperti sinyal lemah, lupa *password*, kuota terbatas, dan keterbatasan perangkat ekonomi. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Marini dkk (2022) juga menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa termasuk dalam kategori tidak terampil atau rendah dengan persentase sebesar 53%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penghambat kemampuan pemecahan masalah adalah minat siswa, rendahnya kemampuan kognitif, dan kurangnya latihan soal *problem solving*. Hal ini menjelaskan mengapa siswa perlu memiliki keterampilan pemecahan masalah untuk menghadapi lingkungan yang semakin kompleks.

Sesuai dengan model proses pemecahan masalah IDEAL yang dirancang oleh Bransford dan Stein pada tahun 1993 (Marini dkk., 2022), dimana model tersebut menurut Indriyani (dalam Marini dkk., 2022) dapat merangsang kreativitas siswa dalam mengatasi masalah, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. IDEAL sendiri adalah singkatan dari: (I) *Identifying the problem* (mengidentifikasi masalah), (D) *Define goal* (menentukan tujuan), (E) *Exploring strategies* (mencari alternatif), (A) *Acting on ideas* (mengambil langkah), dan (L) *Look back and learn* (melihat dampak dan belajar). Selain itu, indikator yang dikembangkan oleh Bransford dan Stein ini mampu melatih siswa mengeluarkan ide, berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, logis, serta melatih siswa dalam interaksi dengan teman dan guru.

Siswa memerlukan keterampilan pemecahan masalah agar mampu bersaing global, mengambil keputusan akurat, logis, sistematis, dan mempertimbangkan masalah dari berbagai perspektif. Kemampuan pemecahan masalah seringkali dikaitkan dengan penguasaan konsep yang dimiliki siswa, dimana dalam memecahkan suatu permasalahan, siswa harus dapat memahami konsep terkait isu

atau permasalahan yang diangkat sehingga dapat menerapkan konsep tersebut dalam memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut menunjukkan, siswa yang memahami konsep dapat menjelaskan fenomena ilmiah, menyelesaikan permasalahan, dan meningkatkan hasil belajar (Rivai & Yuliati, 2018). Penguasaan konsep merupakan ketrampilan siswa dalam memahami suatu konsep materi setelah proses pembelajaran dilakukan (Astuti, 2017). Adapun definisi penguasaan konsep menurut Bloom adalah kemampuan memahami, menginterpretasi, dan mengaplikasikan materi dengan cara yang lebih lebih mudah dipahami (Astuti, 2017). Dahar (2003) (dalam Meha dkk., 2021) menyatakan bahwa penguasaan konsep mengindikasikan bahwa konsep-konsep diajarkan bukan hanya sebagai hafalan, tetapi perlu dipahami agar berguna dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lokistawara dkk (2019) menunjukkan penguasaan konsep siswa pada materi protista masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan ketidakmampuan siswa dalam memahami materi akibat penerapan model pembelajaran yang tidak sesuai. Rendahnya penguasaan konsep siswa juga disebabkan oleh ketidakaktifannya siswa atau siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran (Meha dkk., 2021). Selain itu, sering kali guru mengabaikan kemampuan berpikir siswa, yang menyebabkan beberapa siswa kesulitan memahami konsep materi yang diajarkan (Syafi'i dkk., 2011). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Model pembelajaran inkuiri merupakan pilihan yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar dengan bimbingan guru untuk menyelidiki dan mengeksplorasi berbagai konsep (Aristianti dkk., 2018). Menurut Tatar (dalam Herayanti, dkk., 2020) model pembelajaran inkuiri mampu melatih siswa untuk aktif memecahkan masalah melalui aktivitas yang fokus pada berpikir kritis dan analitis. Penerapan model inkuiri mampu mengembangkan penguasaan konsep, keterampilan pemecahan masalah, serta proses sains pada siswa. Dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing guru bukan hanya pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, namun guru berperan untuk membuat rencana pembelajaran dan siswa mengembangkan pembelajaran (Aristianti dkk., 2018). Menurut

Fatmaryanti dkk (dalam Aristianti, dkk., 2018) melalui penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing, siswa dapat mengembangkan sikap tanggung jawab, kemampuan kognitif, keterampilan pemecahan masalah, serta pemahaman siswa. Penelitian lainnya Supiyati dkk (2019) mengungkap adanya peningkatan kemampuan memecahkan masalah melalui model inkuiri terbimbing pada materi pencemaran lingkungan. Amiliani (2018) menyatakan terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi virus dengan menerapkan pembelajaran model inkuiri berbasis *power point non-linier*.

Menurut Motlan dkk (2012) model pembelajaran inkuiri juga memiliki kekurangan, yaitu waktu yang terbatas, dimana proses implementasinya memakan waktu yang cukup panjang. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum terselesaikan sementara waktu pembelajaran telah habis. Penggunaan pembelajaran *blended learning* dapat menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan waktu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Herayanti dkk 2020 menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri dalam pembelajaran *blended learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Febriansyah (2022) mengungkap penerapan pendekatan *blended learning* dengan menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada materi lingkungan. Penelitian lainnya Hermawanto dkk (2013) penguasaan konsep siswa lebih unggul menggunakan pembelajaran *blended learning* dibandingkan dengan pembelajaran tanpa *blended learning*. Kemampuan pemecahan masalah siswa bervariasi antara satu individu dengan individu lainnya. Hal ini bergantung pada tingkat berpikir siswa, seperti siswa dengan tingkat berpikir formal mampu merencanakan pemecahan masalah secara logis dengan menghubungkan informasi yang diperoleh ke informasi lain. Sementara siswa yang berada pada tahap berpikir transisional mampu menggambarkan masalah secara logis ketika konteks masalah terhubung dengan pengalaman pribadi mereka (Herayanti dkk., 2020).

Berkaitan dengan biologi sebagai mata pelajaran peminatan di sekolah menengah, mata pelajaran biologi memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan lingkungan atau kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah materi virus yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari

maupun permasalahan yang dihadapi siswa. Berkaitan dengan capaian pembelajaran materi virus pada fase E pada kurikulum merdeka, yaitu siswa memiliki kemampuan menciptakan solusi atas permasalahan-permasalahan berdasarkan isu lokal, nasional atau global terkait pemahaman keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya, virus dan peranannya, inovasi teknologi biologi, komponen ekosistem dan interaksi antar komponen serta perubahan lingkungan. Hal tersebut menunjukkan materi virus cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat memicu siswa dalam menyelesaikan permasalahan disekitarnya serta meningkatkan penguasaan konsep yang dimilikinya.

Hasil penelitian yang dilakukan Lestari (2015) di salah satu sekolah mengungkap bahwa sebanyak 52,78% siswa mengalami miskonsepsi pada materi virus. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan Gumati (2020) menyatakan siswa merasa kesulitan ketika belajar konsep virus karena virus merupakan objek biologi yang sangat kecil untuk dilihat dalam kehidupan sehari-hari, selain itu terdapat siswa yang menganggap bahwa virus sama dengan bakteri. Faktor lainnya siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran biologi karena siswa menganggap bahwa materi biologi banyak menghafal dan menggunakan bahasa ilmiah. Selain itu, kekurangan guru dalam menghadirkan siswa dalam situasi lingkungan nyata dapat menghambat rangsangan siswa dalam mengembangkan proses berpikir untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada di sekitar mereka (Bahri dkk., 2018). Siswa juga cenderung memahami konsep-konsep yang diajarkan oleh guru tanpa adanya kemampuan menerapkan konsep sebelumnya atau konsep terkait masalah yang ditemukan di lingkungan sekitarnya, sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang mampu dalam menguasai konsep dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya dalam mengatasi permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya (Auliyani dkk., 2017; Rahmawati & Nasution, 2016). Temuan ini menjadi alasan penelitian untuk menerapkan strategi pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* yang mampu memfasilitasi siswa dalam menguasai konsep virus serta kemampuan memecahkan masalah salah satunya pada sub bab peranan virus bagi kehidupan. Menurut Kumar dan Somani (dalam Syantika, 2022) krisis akibat *Covid-19* membuat pemahaman konsep virus penting bagi siswa, untuk mencegah

persebaran informasi yang salah dan kekhawatiran masyarakat. Sehingga siswa diharapkan berkontribusi dalam mengatasi dampak masalah akibat virus.

Berdasarkan pemaparan yang diuraikan sebelumnya, penulis akan melakukan penelitian terkait penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* untuk mendorong kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep siswa terutama terkait virus.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: “Bagaimana penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep siswa pada materi virus?”

Pertanyaan penelitian yang digunakan untuk membantu menjawab rumusan masalah, adalah:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sebelum diberikan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus?
3. Bagaimana kemampuan siswa dalam memecahkan masalah setelah diberikan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus?
4. Bagaimana kemampuan siswa dalam memecahkan masalah berdasarkan indikator pada pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus?
5. Bagaimana penguasaan konsep siswa sebelum penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus?
6. Bagaimana penguasaan konsep siswa setelah penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus?
7. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep siswa pada materi virus.

Auliya Verina Lutfiyah, 2023

PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL INKUIRI DENGAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH DAN PENGUSAHAAN KONSEP SISWA PADA MATERI VIRUS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan khusus berdasarkan tujuan penelitian diatas adalah:

1. Menganalisis penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.
2. Menganalisis kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sebelum diterapkan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.
3. Menganalisis kemampuan siswa dalam memecahkan masalah setelah diterapkan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.
4. Menganalisis kemampuan siswa dalam memecahkan masalah berdasarkan indikator pada pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.
5. Menganalisis penguasaan konsep siswa sebelum penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.
6. Menganalisis penguasaan konsep siswa setelah penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.
7. Menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah diharapkan memberikan panduan pembelajaran yang efektif yang dapat diaplikasikan dalam kondisi saat ini yang sedang dihadapkan pada pandemi Covid-19. Manfaat penelitian juga terbagi menjadi dua, yaitu manfaat untuk pendidik, dan manfaat untuk siswa.

Pelaksanaan penelitian diharapkan memperoleh manfaat yang meliputi:

1. Manfaat untuk Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan kesimpulan dari hasil penelitian ini dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi virus.

2. Manfaat untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dengan model pembelajaran inkuiri pada materi virus maupun materi lainnya.

1.5 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah penelitian agar lebih fokus dalam melakukan penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Materi hanya terfokus pada salah satu submateri, yaitu Peranan Virus dalam Kehidupan yang mengacu pada capaian pembelajaran fase E, yaitu siswa memiliki kemampuan menciptakan solusi atas permasalahan-permasalahan berdasarkan isu lokal, nasional atau global terkait pemahaman keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya, virus dan peranannya, inovasi teknologi biologi, komponen ekosistem dan interaksi antar komponen serta perubahan lingkungan.
2. Penguasaan konsep yang diteliti hanya fokus pada salah satu subkonsep yang ada pada materi virus, yaitu Peranan Virus dalam Kehidupan.
3. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan memecahkan masalah serta penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah pembelajaran.
4. Penguasaan konsep siswa diukur menggunakan tes berupa soal pilihan ganda berdasarkan taksonomi bloom revisi.
5. Kemampuan memecahkan masalah siswa pada materi virus diukur menggunakan tes berupa soal uraian yang mengacu pada indikator Bransford (1993).

1.6 Asumsi

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa penerapan pembelajaran *blended learning* berbasis inkuiri dapat mendorong siswa untuk lebih berfokus pada proses pemecahan masalah. (Herayanti, dkk., 2020). Pemecahan masalah melibatkan keterlibatan kognitif siswa dalam mendapatkan informasi dan mengorganisasikannya menjadi struktur pengetahuan yang kompleks (Sujarwanto, 2019).

1.7 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep siswa sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus.

Auliya Verina Lutfiyah, 2023

PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL INKUIRI DENGAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH DAN PENGUSAHAAN KONSEP SISWA PADA MATERI VIRUS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.8 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan yang dilakukan, peneliti mengikuti Pedoman Penulisan UPI, yang terdiri dari:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi alasan penulis melakukan penelitian terkait pembelajaran *blended learning*, kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep siswa serta model pembelajaran inkuiri. Rumusan masalah penelitian ini memuat tentang bagaimana penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa SMA pada materi virus?. Batasan masalah mencakup materi peranan virus bagi kehidupan, aspek yang diukur yaitu kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep, dan bentuk soal yang diberikan. Tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis penerapan pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep siswa pada materi virus. Manfaat dari penelitian adalah memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi yang dapat dihasilkan dari temuan penelitian. Hipotesis penelitian yang memuat dugaan dari hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan konsep siswa sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran model inkuiri dengan *blended learning* pada materi virus. Struktur organisasi skripsi yang memuat sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori, konsep, serta penelitian sebelumnya yang dapat mendukung dan dijadikan landasan teoritis sehingga mendukung penelitian. Meliputi, pembelajaran *blended learning*, kemampuan memecahkan masalah, penguasaan konsep, model pembelajaran inkuiri, dan materi virus.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pemaparan terkait rencana dari peneliti untuk melaksanakan penelitian. Tentunya dengan menggunakan metode penelitian yaitu quasi experimental dan desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-test Post-test Nonequivalent Control Group Design*. bab ini juga diperjelas dengan langkah penelitian dimulai dari pra-penelitian, penelitian, serta pasca penelitian dengan

dilengkapi instrument penelitian yang penulis gunakan, serta tahap menganalisis data yang ditemukan, dan terakhir ada alur penelitian.

4. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas temuan yang ditemukan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan dibahas dalam pembahasan hasil penelitian. Bab ini dilengkapi hasil uji secara deskriptif dan statistic yang penulis lakukan dan di perjelas dalam bagian pembahasan.

5. BAB V: IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang penulis lakukan sekaligus menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Implikasi serta rekomendasi berisi pesan dan masukan kepada pembaca dan peneliti selanjutnya.