

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Yolandasari (2020) Pembelajaran diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hamalik (2011) mengatakan, pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan oleh Guru yang dilaksanakan dengan metode tertentu, dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa.

Dalam pembelajaran dibutuhkan sebuah metode yang dapat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan baik, yang dapat melibatkan partisipasi siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu metode yang sedang berkembang saat ini adalah metode pemberian tugas berbasis *project science*. Menurut Lugiati (2020), tugas berbasis *project science* lebih menekankan pada kegiatan pemecahan masalah sehingga siswa dapat termotivasi bekerja menggunakan kreativitasnya serta dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembelajaran berbasis *project science* menuntun peserta didik untuk menghasilkan produk yang nyata secara mandiri Yulianto (2017).

Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis *project science* memberikan kepada

para siswa untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun berbasis HOTS Pamelasari (2012).

High Order Thinking Skills (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dapat ditingkatkan melalui cara belajar yang yang menciptakan produk nyata (*project science*). Indikator HOTS meliputi level menciptakan (*create*), mengevaluasi (*evaluate*), menganalisa (*analyze*), yaitu C4-C6. Pendapat ini disampaikan oleh Widana, (2017). HOTS merupakan bagian dari domain kognitif Taksonomi Bloom dan bertujuan untuk mengasah keterampilan mental yang berkaitan dengan pengetahuan. Versi domain kognitif Bloom ini kemudian dikembangkan oleh Lorin Anderson, David Karthwohl, dkk (2001) direvisi. Urutannya telah diubah menjadi enam, yaitu: 1) Mengingat (*remembering*); 2) Memahami (*understanding*); 3) Mengaplikasikan (*applying*); 4) Menganalisis (*analyzing*); 5) Mengevaluasi (*evaluating*) 6 Mencipta (*creating*).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Taebenu di kelas XI IPA, dalam proses pembelajaran guru mengajar secara monoton dan satu arah dengan menggunakan *text book* atau buku pegangan mata pelajaran biologi dan siswa cenderung bersifat pasif dan tidak memiliki semangat dalam belajar sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa tidak terasah dengan baik dan mengakibatkan HOTS siswa menjadi rendah. Dalam pembelajaran di kelas siswa diberikan tugas berupa portofolio dalam bentuk soal-soal yang dikerjakan oleh siswa dan di

kumpulkan dengan waktu yang telah ditentukan dan belum pernah menerapkan tugas berbasis *project science*. Gaya mengajar yang monoton dapat berdampak negatif pada motivasi belajar siswa. Siswa menjadi bosan dan tidak tertarik karena gaya mengajar yang monoton, yang menyebabkan hilangnya motivasi dan fokus dalam belajar Rahmat (2018). Guru wajib menerapkan cara belajar yang menimplikasikan siswa agar memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran, karena materi pembelajaran kontekstual menuntut tingkat berpikir kritis yang tinggi dari siswa Yuliana dkk (2021)

Dari hasil obervasi di atas, peneliti mencoba untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dengan pemberian tugas *science project (project science)* di mana siswa dapat belajar dengan berdiskusi aktif dalam kelompok untuk menciptakan/menghasilkan suatu produk. Dengan tugas *project science* diharapkan siswa kelas XI IPA dapat lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa membutuhkan cara belajar agar dapat secara efektif memperoleh pelajaran atau informasi dari guru, dengan cara ini dapat memungkinkan pendidik untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), yaitu siswa dapat menganalisis, mengevaluasi dan mencipta suatu project. Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pemberian Tugas Berbasis *Project Science* Terhadap *High Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Taebenu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar (KBM) monoton dan satu arah dengan menggunakan *text book* atau buku pegangan mata pelajaran biologi;
2. Pelibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) belum diterapkan;
3. Sikap dari siswa yang tidak mau mendengarkan penjelasan dari guru;
4. Siswa cenderung bersikap pasif dan tidak memiliki motivasi dan semangat dalam belajar, sehingga *High Order Thinking Skills* (HOTS) siswa tidak terasah;
5. Siswa hanya diberikan tugas berupa portofolio dalam bentuk soal-soal yang di kerjakan siswa dan akan dikumpulkan dengan waktu yang telah ditentukan;
6. Guru belum menerapkan metode tugas berbasis *project science*;

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah pada penelitian ini hanya berfokus pada metode pemberian tugas berbasis *project science* terhadap *High Order Thinking Skills* (HOTS) siswa. Berdasarkan hal ini maka objek penelitian ini adalah “Pengaruh Metode Pemberian Tugas Berbasis *Project science* Terhadap *High Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Taebenu”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah Terdapat Pengaruh Metode Pemberian Tugas Berbasis *Project science* Terhadap *High Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Taebenu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan diadakanya penelitian ini sebagai berikut: “Untuk Mengetahui Apakah Terdapat Pengaruh Pemberian Tugas Berbasis *Project science* Terhadap *High Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Taebenu”.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi inovatif dalam menjawab tantangan permasalahan-permasalahan terhadap minat dan motivasi siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar (KBM), yakni:

- a. Memberikan masukan dalam pengembangan dunia pendidikan mengenai pemberian tugas berbasis *project science*;
- b. Sebagai masukan untuk mendukung dasar teori bagi penelitian yang sejenis dan relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat mengembangkan kualitas pembelajaran lebih aktif, inovatif dan menarik kepada siswa terkait peningkatan *High Order Thinking Skills* (HOTS) dari masing-masing siswa, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa serta memberikan masukan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) agar tidak monoton dan satu arah dengan penerapan metode pemberian tugas berbasis *project science*;
- b. Bagi siswa, mendapatkan pengalaman baru dengan pemberian tugas berbasis *project science* sehingga dapat mengasah dan meningkatkan *High Order Thinking Skills* (HOTS), serta semangat siswa dalam belajar;
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran bagi guru-guru di sekolah dan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang diteliti;
- d. Bagi peneliti, memperoleh dan menambah wawasan, pengetahuan serta keterampilan peneliti khususnya terkait dengan penelitian yang menggunakan pemberian tugas berbasis *project science*