

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar mengembangkan potensi seorang individu menuju kedewasaan dalam proses perubahan sikap dan tingkah laku. Hal ini dikemukakan oleh W.J.S Poerwadarmita (*dalam* Sutrisno, 2014, hlm. 10-11) bahwa Pendidikan yaitu memelihara dan memberi (ajaran). Pendidikan sebagai kata benda berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pendidikan yaitu pendewasaan diri melalui pengajaran dan latihan. Tujuan pendidikan yang paling penting adalah mengembangkan kebiasaan mental yang memungkinkan individu untuk belajar mengenai segala hal yang mereka inginkan atau mereka butuhkan untuk memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan hidupnya. Pendidikan dapat didukung dengan adanya bahan ajar, media, penilaian, metode, model dan pendekatan untuk mencapai keterampilan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah. Keterampilan berpikir peserta didik akan mencapai hasil belajar yang baik, sehingga dapat merubah tingkah laku peserta didik. Seperti halnya bahwa hasil peserta didik pada hakikiatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor (Sudjana, 2010, hlm. 22). Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor (Nana Sudjana, 2009, hlm. 3). Hasil belajar yang mengacu pada bidang kognitif, afektif dan psikomotor mengarahkan peserta didik untuk terampil menempatkan diri dalam berbagai situasi dengan menggunakan kebiasaan berpikir atau *habits of mind* dan peserta didik dapat berperilaku produktif untuk mendisiplinkan dan melatih kecerdasan siswa.

Habits of mind menurut Costa dan Kallick (*dalam* Dwi Lestari, 2015, hlm. 797) dapat dikaitkan dengan kecerdasan seseorang dalam bertindak. Selanjutnya beberapa ahli mengembangkan *habits of mind* melalui berbagai penelitian. Diantaranya adalah Costa dan Kallick serta Carter *et al.*, yang membagi *habits of*

mind ke dalam 16 indikator (*dalam* Dwi Lestari, 2015, hlm 797). Salah satu dari 16 indikator *habits of mind* adalah Menemukan Humor (*finding humor*) yang artinya menikmati ketidaklayakan dan yang tidak diharapkan, menyenangkan, kebiasaan berpikir dari karakteristik ini memiliki maksud agar ketidaklayakan dan yang tidak diharapkan dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat menikmatinya. Pembelajaran yang disertakan humor dapat memberikan rangsangan yang menyenangkan dan menggembirakan pada proses pembelajaran. Kenyamanan dan kesenangan yang dinikmati oleh peserta didik sangat membantu mereka mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Ketidaknyaman dan ketidaksenangan peserta didik dalam pembelajaran seperti stress, jenuh, bosan, mengantuk, akan berdampak negative terhadap proses pembelajaran. Oleh karenanya humor memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan peserta didik dalam berpikir cerdas, berpikir logis, sistematis, kritis dan kreatif. Kemampuan tersebut dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep biologi dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah perlu dikembangkan secara optimal karena hal tersebut akan bermanfaat bagi siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Pembelajaran berbasis masalah dapat melibatkan peserta didik untuk berpikir analisis, logis, dan kritis. Pada pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dihadapkan dengan masalah-masalah autentik dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini menjadi titik tolak pembelajaran untuk memahami konsep atau prinsip dan memecahkan masalah tersebut melalui investigasi dan penyelidikan. Dalam penerapan (*problem based learning*) peserta didik mampu memiliki rasa kepercayaan diri, rasa ingin tahu, dan rasa tertarik dalam memecahkan masalah.

Namun berdasarkan studi pendahuluan tanggal 6 Maret 2017 di SMA Negeri 1 Parongpong menunjukkan bahwa Finding Humor (*habits of mind*) peserta didik pada pembelajaran rendah. Studi pendahuluan dilakukan mengenai Finding Humor (*habits of mind*) pada konsep keanekaragaman hayati menggunakan

instrument penelitian yang meliputi observasi, wawancara, dan persepsi peserta didik (angket). Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang menikmati pembelajaran, sedangkan pada konsep keanekaragaman hayati peserta didik dituntut dapat menikmati pembelajaran. Oleh sebab itu dalam mengimplementasikan konsep ini dinilai kurang berhasil karena peserta didik tidak memiliki Finding Humor (*habits of mind*). Pada hal kebiasaan Menemukan Humor (*habits of mind*) sangatlah penting karena humor memberikan kebaikan psikologis dan membebaskan kreativitas dan melatih keterampilan berpikir tinggi seperti mengantisipasi, menemukan hubungan yang baru, membuat pencitraan visual, dan membuat analogi. Orang yang berkarya dengan misteri humor memiliki kemampuan untuk melihat situasi dari sudut pandang yang orisinal dan terlihat menarik. Mereka yang cenderung sering membuat humor, untuk menjunjung tinggi rasa humor itu, untuk menghargai dan memahami humor orang lain, dan untuk bermain-main secara verbal saat berinteraksi dengan orang lain (Costa dan Kallick, 2012, hlm. 36)

Beberapa peneliti tentang *Problem Based Learning* pada penelitian Yunandasari dkk (2015, hlm. 6) mengenai *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Assessment Tipe Soal Open Ended dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Biologi*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan *assessment* tipe soal *open ended*. Kemudian peneliti mengenai *Penerapan problem based learning dalam upaya Mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan penerapan *problem based learning*, kemampuan berpikir kritis dapat berkembang, karena pada kemampuan berpikir kritis yang diamati dalam penelitian ini berupa kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, memecahkan masalah, berpikir logis dan membuat keputusan dengan tepat serta dapat menarik kesimpulan. selanjutnya penelitian *habits of mind*, pada penelitian Lestari dkk (2015, hlm. 803) hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria dari karakteristik *habits of mind* ‘berpikir dan berkomunikasi dengan jelas dan cermat’, ‘berpikir secara interdependen’, dan “memeriksa akurasi’ yang tampak

setelah siswa mengikuti proses pembelajaran IPA berbasis proyek mulai berkembang. Penelitian ini pernah dilakukan tetapi bukan melalui model pembelajaran *problem based learning* dan bukan pada konsep keanekaragaman hayati. Dan beberapa peneliti mengenai *humor*, penelitian Saenab *dkk* (2016, hlm. 33) bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan berbasis humor dapat menggunakan media power point. Hasil validasi media diperoleh bahwa media power point berbasis humor yang dikembangkan dengan tahap define, design, dan develop telah valid. Penelitian ini pernah dilakukan tetapi bukan model pembelajaran *problem based learning* dan bukan pada konsep keanekaragaman hayati. Dan penelitian Sungkar *dkk* (2015, hlm. 99) bahwa hubungan positif antara sense of humor dan kepercayaan diri seseorang, yang artinya semakin tinggi sense of humor maka semakin tinggi pula kepercayaan diri seseorang dalam proses belajar, atau sebaliknya semakin rendah sense of humor maka semakin rendah kepercayaan diri seseorang dalam proses belajar. Penelitian ini pernah dilakukan tetapi bukan pada model pembelajaran *problem based learning* dan bukan pada konsep keanekaragaman hayati. Sedangkan penelitian “*penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan finding humor (habits of mind) pada konsep keanekaragaman hayati*” Belum pernah dilakukan sehingga peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana “*penerapan model problem based learning (pbl) untuk meningkatkan finding humor pada konsep keanekaragaman hayati*”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Ketidaknyaman dan ketidaksenangan peserta didik dalam pembelajaran sehingga berdampak negative terhadap proses pembelajaran
3. Peserta didik tidak memiliki adanya riang dan gembira disertai senyum dan tawa dalam pembelajaran, dikarenakan kurangnya strategi pembelajaran menyenangkan

4. Kurangnya kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang optimis dalam mengikuti pembelajaran.

C. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Adakah peningkatan *finding humor* pada penerapan model *problem based learning* (PBL) dalam konsep keanekaragaman hayati?”

2. Batasan Masalah

- a. Penelitian ini dilakukan pada salah satu kelas X IPA tahun ajaran 2016/2017 di SMAN 1 Parongpong
- b. Sampalnya kelas X-1 dan populasinya berjumlah 35
- c. Penilaian yang dilakukan autentik
- d. Metode yang dilakukan metode diskusi dan observasi
- e. Parameter yang diukur adalah *finding humor* dalam indikator *habits of mind* pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Adakah peningkatan *finding humor* pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam konsep keanekaragaman hayati.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat konseptual utamanya dalam pembelajaran biologi. Disamping itu juga, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran biologi SMA. Adapun beberapa manfaat penelitian ini peneliti rumuskan berdasarkan manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu;

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis serta berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia dan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat secara praktis, yakni bagi pihak-pihak dalam dunia pendidikan, diantaranya:

- 1) Bagi guru, dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Bagi siswa, Menumbuhkan ketertarikan dalam pembelajaran dengan optimis dan objektif.
- 3) Bagi peneliti, Memberikan wahana dan bahan pertimbangan tentang landasan teoritis dan pengalaman empiris mengenai model pembelajaran *problem based learning* untuk membentuk *Finding Humor* dan penguasaan konsep pada keanekaragaman bagi penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi terhadap berbagai variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kekeliruan maksud yang digunakan, sehingga didefinisikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *problem based learning* adalah pembelajaran pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata yang ditemui di lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.
2. *Finding humor (habits of mind)* adalah salah satu yang ditingkatkan pada penelitian ini. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kebiasaan berpikir dalam menemukan humor pada pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, pembelajaran yang menyenangkan dengan *finding humor (habits of mind)* berperan dalam menunjang kegembiraan ketika proses belajar dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi Keanekaragaman Hayati.
3. *Keanekaragaman Hayati* adalah konsep yang diterapkan pada penelitian ini, dan sebagai pengetahuan peserta didik meliputi keanekaragaman gen, jenis, dan ekosistem pada keragaman serangga dengan melakukan observasi di luar lingkungan sekolah.

G. Sistematikan Skripsi**1. Bagian pembuka skripsi**

- A. Halaman Sampul
- B. Halaman Pengetahuan
- C. Halaman Motto dan Persembahan
- D. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
- E. Kata Pengantar
- F. Ucapan Terimakasih
- G. Abstraks
- H. Daftar Isi
- I. Daftar Tabel
- J. Daftar Gambar
- K. Daftar Lampiran

2. Bagian Isi Skripsi**Bab I Pendahuluan**

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Definisi Operasional
- H. Sistematika Skripsi

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

- A. Kajian Teori
- B. Hasil Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Pemikiran
- D. Asumsi dan Hipotesis

Bab III Metode Penelitian

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian

- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab V Simpulan dan Saran